



**H.C. ANDERSEN
FILM-X / NIVEAU C
UNDERVISNINGSMATERIALE**

NIVEAU C

TIL LÆREREN / H.C. ANDERSEN-AKTIVITETER

Med H.C. Andersen-aktiviteterne i FILM-X kan unge og voksne fra 8.-10. klasse, Gym/HF og VUC / niveau C prøve kræfter med at omsætte scener fra velkendte eventyr til film. De skal arbejde med at omsætte det skrevne ord til levende billeder - herunder gøre sig overvejelser om skuespil, dialog, voice over, billede, klipping og lyd. *For elever, som ikke har prøvet at klippe film før, anbefales det, at de arbejder på niveau B i FILM-X uanset klassetrin. De skal så forberede sig ud fra Kopiarkene på niveau B. Læreren kan supplere med opgaver fra niveau C / denne vejledning - hvad angår modernisering af eventyr.* H.C. Andersen-aktiviteterne i FILM-X tager afsæt i fire kendte eventyr:

- STUDIE 1** Den standhaftige tinsoldat og Klods Hans (i filmen 'Slottet')
- STUDIE 2** Fyrtøjet
- STUDIE 3** Den grimme ælling
- ANIMATION** Den standhaftige tinsoldat, Fyrtøjet samt et valgfrit eventyr (til en slotsbaggrund). Der er mulighed for at medbringe egne tegnede baggrunde og figurer til andre eventyr.

Der er produceret tre baggrundsfilm til Studie 1, 2 og 3: Den standhaftige tinsoldat, Fyrtøjet og Den grimme ælling. Filmene varer mellem 1 og 2 minutter og tager afsæt i udvalgte scener fra eventyrene. Til de tre film er der produceret en del indklip og effektlyde, således at der er mange muligheder i klippe- og lydarbejdet for eleverne i FILM-X. Klods Hans kan optages til baggrundsfilmene 'Slottet' i Studie 1, til filmen er der ingen indklip.

På niveau C kan eleverne klippe filmoptagelser fra to forskellige studier sammen. NB: filmens max. længde er her 3 minutter. Vi anbefaler det kun til filmhold, som har booket ekstra tid i FILM-X - dvs. ud over standardmodulet på 2,5 time.

FORSKELLIGE FORTOLKNINGSMULIGHEDER

Alle fire baggrundsfilm repræsenterer udvalgte scener fra eventyrforlægget - det er altså ikke hele eventyret, der skal omsættes til film. Der er forskel på nødvendigheden af nyfortolkning i relation til den handlingmæssige ramme, hver baggrundsfilm udgør.

Den standhaftige tinsoldat/ miljøskildringen og handlingen er ret tro mod forlægget. Dog fylder rotterne i filmen en del. Man kan vælge at undertone disses tilstedeværelse - ved at ignorere dem helt eller delvist (de vælter af sig selv under brættet). Der er mulighed for at inkludere en danserinde samt to stk. legetøj (en bamse og en trold-i-æske) fra eventyret. Filmscenen har flere mulige slutninger: man vælger selv, om tinsoldaten skal reddes op af strømhvirvlen eller ej, og om der er nogle af skuespillerne, der skal sluges af den store fisk - eller om alle går fri.

Klods Hans/ baggrundsfilmene 'Slottet' er en åben kulisse, der er intet i baggrundsfilmene, som skuespillerne er nødt til at reagere på. Der er kostumer og rekvisitter, der lægger op til en tekstnær fortolkning af eventyrforlægget. Øvelsen består i høj grad i at omsætte tekst til filmskuespil.

Fyrtøjet/ baggrundsfilmene blander elementer fra eventyret med moderne påfund. Soldaten skal tage en elevator ned til hundene. Hundene holder til i hvert sit lokale: en bar, et casino og en gallsal, hvortil der er knyttet moderne musik og neonlys m.m. Af rekvisitter er der tre kødben, som eleverne kan vælge at bruge - det er dog obligatorisk at lokke den største hund væk fra lighter og guld, og hertil er kødbenet jo ret velegnet. Den lille elevatorhund er ret anonym, men den kan tænkes ind i handlingen (måske er den forhekset?). Oppe i det fri møder soldaten heksen. Og der er mulighed for at følge eventyrets egentlige drama: at soldaten hugger hovedet af hende. Men måske kunne udfordringen for eleverne her bestå i at finde på en anderledes slutning.

Der er brug for en heks og en soldat som skuespillere. Hvis filmholdet består af 5 elever, er der plads til endnu en soldat i handlingen, og så skal dennes rolle og funktion medtænkes i filmmanuskriptet.

Den grimme ælling/ Dette er den baggrundsfilm, der absolut kræver nyfortolkning af eventyrforlægget. Settingen er en skummel gade i et miljø med højhuse og onde ænder i hurtige biler. Idéen er som udgangspunkt at lade Morris Mascott'en symbolisere den grimme ælling, der bliver forfulgt af en ond and i en ladvogn. For at handlingen ikke forfalder til ren action, er det vigtigt at eleverne gennemtænker en god handlingsbåret dialog mellem skuespillerne inde i Mascotten. Der er forskellige muligheder, men hvis I ønsker at lægge jer så meget op af forlægget som muligt, er det mest oplagt, at lade bilens fører være den grimme ælling.

Medpassagererne kan så være ællingemoderen og 1-2 søskende. Men omvendt giver denne baggrundsfilm god mulighed for helt at nyfortolke eventyret - optimalt ved at bibeholde eventyrets tematik om det at være anderledes, om at blive mobbet, om at føle sig forfulgt. Mascotten hægter til sidst den onde and af sig, folder svanvingerne ud og letter. Det er valgfrit, om eleverne synes, at mascotten skal lette eller ej, idet det er muligt at dække / fraklippe denne del af handlingen. Så slutningen på scenen er i princippet åben.

Animation/ De baggrunde og figurer, der er i FILM-X lægger op til at animere en scene fra enten Fyrtøjet eller Den standhaftige tinsoldat. Begge disse baggrunde er taget ud af de respektive baggrundsfilm, dog er hundene fra Fyrtøjet kommet op i det fri, så det kræver en nyfortolkning af handlingen i eventyret. Dertil kommer en slotsbaggrund, der lægger op til animation af en scene fra et selvvalgt eventyr. Vi opfordrer eleverne til at medbringe egne figurer og baggrunde til deres favoriteventyr. Formålet i Animation er i høj grad det tekniske stop motion-arbejde, der er tidskrævende og meget frit handlingsmæssigt. For inspiration hertil kan eleverne se filmatiseringer af udvalgte H.C. Andersen-eventyr (jf. inspirationsliste).

MODERNISERING AF EVENTYR

Overordnet er der to indgange til arbejdet med H.C. Andersens eventyr i FILM-X. Man kan vælge at lægge sin film tæt op af det litterære forlæg og altså genbruge så meget herfra som muligt. Eller

man kan modernisere eventyret - hvad angår både handling og sprog i overensstemmelse med rammerne i FILM-X. Det er vigtigt, at eleverne forholder sig bevidst til tematikken i eventyrforlægget - og forsøger at integrere denne i den moderniserede filmfortælling. Man kan som lærer vælge at hele klassen / alle filmhold skal arbejde med modernisering af eventyrene - ud fra de valgte baggrundsfilm og animationsark. Hvis I har god tid til forløbet, kan hvert filmhold få som opgave at modernisere / omskrive det valgte eventyr - og dernæst omsætte den aktuelle filmscene, som baggrundsfilmene udgør - til et filmmanuskript. (Filmmanuskriptet er obligatorisk forberedelse).

BIOGRAFISK TILGANG

Der er mulighed for at anvende en biografisk tilgang i filmarbejdet. Måske skal der skabes en lille tegnefilm om H.C. Andersen med brug af medbragte figurer og baggrunde. Det kan være, at I vil lave tegnefilm med papirklip, eller måske skal H.C. Andersen spille sig selv i Den grimme ælling / Studie 3. Med andre ord, er det op til jer selv at udnytte rammer og muligheder i FILM-X.

TIDSFORBRUG / UNDERVISNINGSFORLØB

Forberedelse/ Der skal regnes med min. 6 lektioner til forberedelsen af besøget i FILM-X:

2 lektioner til præsentation af forløb og læsning af eventyr.

2-6 lektioner til fortolkning af eventyr

2-6 lektioner til forberedelse af filmmanuskript

FILM-X/ 2.5 timer (standard) til selve produktionsforløbet i FILM-X.

Evaluering/ 2-4 lektioner til visning af de producerede film samt evaluering af hvert holds forløb og produkt.

FORBEREDELSE

Et besøg i FILM-X med fokus på H.C. Andersens eventyr skal forberedes. Kopiarkene til det respektive niveau kan med fordel følges. Progressionen i denne forberedelse kan være:

1. FILMFORLØB / OVERBLIK

Præsenter klassen for H.C. A.-filmforløbet (forberedelse på skolen, produktion i FILM-X, evaluering på skolen). Fortæl eleverne, hvilke optagestudier og eventyr, det er muligt at arbejde med.

2. FILMHOLD

Inddel klassen i max. 6 filmhold og fordel ét hold på hvert af flg. studier:

- Studie 1** Klods Hans: 4-7 elever
- Studie 1** Den standhaftige tinsoldat: 4-7 elever
- Studie 2** Fyrtøjet: 4-6 elever
- Studie 3** Den grimme ælling: 4-6 elever
- Animation** 1-2 hold à 2-3 elever

Der kan kun være ét hold i et optagestudie ad gangen. Derfor må det ene hold fra Studie 1 vente, til det andet hold har gemt deres optagelse. Vi anbefaler, at Tinsoldat-holdet venter - de kan nemlig bruge ventetiden i Klip til at gennemse alle indklip til baggrundsfilmen. Er der andre, der må vente på at et optagestudie bliver ledigt, kan de ligeledes tjekke indklip eller lave en flipbog.

Hvert hold skal bestå af: 1 instruktør, 1 kameramand, 2-5 skuespillere (jf. kopiark).

3. LÆS / HØR EVENTYR

De udvalgte eventyr læses eller høres (eller evt. i fællesskab på klassen). Afsnit fra eventyrene er indtalt som lydfiler på www.film-x.dk

4. TEKSTARBEJDE

Giv eleverne kopiarkene med det valgte eventyr. Lad dem først arbejde med teksten:

- At forstå og fortolke eventyret: ud fra opgaver i kopiarkene
- Lad evt. hvert hold fremlægge deres arbejde for de andre i klassen.

5. EVENTYR I FILMISK FORM

Tal med eleverne om mulighederne i arbejdet med at omsætte eventyr til film. Der kan være flere indgange til denne dialog, og det er op til den enkelte lærer og klasse, hvad der fokuseres særligt på, samt hvor meget tid der kan afsættes til filmholdenes selvstændige fordybelsesarbejde. Nedenfor gives idéer til det fælles stof samt litteratur- og filmtips til hvert filmholds fortolkningsarbejde og efterfølgende omformning eller modernisering af eventyret.

Følgende teoretiske vinkler vil det være relevant at inddrage generelt:

- **Aktantmodellen / dramaturgi og karakterer**
- **Det biografiske element/** Vis evt. eleverne filmen 'H.C. Andersen og den skæve skygge' samt de to dokumentarfilm 'Mit livs eventyr' og 'Andersen hos fotografen'. Lad evt. holdet, der skal optage 'Den grimme ælling', læse i 'H.C. Andersen og Den grimme ælling'.
- **De filmiske virkemidler / H.C. Andersens skrevne sprog/** Tal med eleverne om filmens fortælle-mæssige muligheder - om hvordan tekst kan omsættes til skuespil - og husk at på film handler det om: 'Show - Don't tell!'. Gennemgå evt. de mest gængse begreber knyttet til filmstil ud fra 'De filmiske virkemidler - fiktionsfilm og filmstil'.
- **Eventyrgenre**/ Kunsteventyr og tingseventyr - se evt. 'Pen og Blækhus, nye og gamle tingseventyr' og lad evt. eleverne læse eventyr herfra som inspiration til arbejdet med 'Den Standhaftige tinsoldat'. Et filmeksempel på et moderne tingseventyr er 'Toy Story', som eleverne evt. kan se. Til arbejdet med 'Klods Hans' vil det være relevant for eleverne at kigge i 'Fra Klods-Hans til Ged på farten'.

- **Modernisering af eventyr/** Vis evt. eleverne 'Romeo og Julie' - Baz Luhrmans filmatisering af Shakespeare's drama - som eksempel på en modernisering, hvor de originale replikker er bevaret, mens filmsproget er helt up to date (1998). Dette princip kan overføres på alle optagelserne i FILM-X, måske mest oplagt på 'Den grimme ælling'. Der er inspiration til en læsning af 'Fyrtøjet' som gyser i 'Højt hår - Gyset, angsten og lysten'. (Se kopiark for oplagte filmgenrer i relation til den enkelte baggrundsfilm).

6. MULIGHEDER I FILM-X

Lad eleverne holdvis studere rammer og muligheder i FILM-X:

- Læse herom i kopiark
- Se baggrundsfilm og indklip på www.film-x.dk

7. FILMMANUSKRIFT

Med afsæt i kopiarkene skal hvert filmhold skrive et filmmanuskript til den valgte filmscene. Eleverne kan lade sig inspirere af eksemplerne på filmmanuskript i kopiarkene, men det er meningen, at de skal skrive deres eget manuskript. De skal hertil gøre sig overvejelser om brug af:

- 1 dialog, voice over og skuespil
- 2 billede, klipning samt brug af effektlyd og musik.

Husk at manuskriptet skal svare til baggrundsfilmen - og længden heraf.

For hold i Animation/ eleverne skal her digte en handling ud fra de baggrunde og figurer, der er i FILM-X (jf. kopiark). De kan også selv tegne baggrunde og figurer og digte en handling hertil. Det er vigtigt at figurerne består af adskilte dele, så de kan bruges til flytte-tegnefilm (stop motion). Figurerne skal størrelsesmæssigt passe til en baggrund i A4-lavformat. Husk at holdet i Animation har mulighed for at lægge lyd på tegnefilmen, så de skal også forberede dialog og voice over samt gøre sig overvejelser om effektlyd og musik.

8. ROLLER OG FUNKTIONER

Eleverne skal fordele flg. funktioner mellem sig:

1. **Filmoptagelse/** 1 instruktør, 1 kameramand og 2-5 skuespillere.
2. **Lydoptagelse/** stemmer til dialog (skuespillere) og voice over (f.eks. instruktøren) og 1 teknisk ansvarlig (kameramanden).
3. **Klipning/** 1 med ansvar for klipningen / billede og 1 med ansvar for lydsiden / effektlyd og musik.

9. ØV REPLIKKER OG SKUESPIL

Det er en god idé at lade hvert hold øve sig i skuespil, dialog og voice over. Måske er der nogle særlige rekvisitter, de skal lave (jf. kopiark for rekvisitter og kostumer i FILM-X). Indstil eleverne på, at de kan blive nødt til at korrigere en smule på deres forberedte skuespil m.v., når de er i FILM-X.

INSPIRATION TIL SUPPLERENDE LÆSNING, UNDERVISNINGSMATERIALER OG FILM

OM H.C. ANDERSEN

- 'Det er ganske vist' Center for Børnelitteratur, Roskilde Universitets forlag (2004).
- 'Pen og Blækhus, nye og gamle tingseventyr' af H.C. Andersen m.fl., Center for Børnelitteratur, Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag (2004).
- 'Børnene kyssede mig kærligt' af Vibeke Stybe, Center for Børnelitteratur, Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag (2004).
- 'De vilde svaner og andre folkeeventyr' af Else Marie kofoed, Forlaget Folkeminder ApS (1989).
- 'Eventyrleksikon' af Carsten Høgh, Munksgaard Rosinante (1996)
- Film: 'H.C. Andersen og den skæve skygge' Jannik Hastrup (DK, 1998)

MODERNISERING

- 'Højt hår - Gyset, angsten og lysten' af Ebbe Krogh og Finn Lykke Schmidt, Dansk lærerforeningen (1998) / om 'Fyrtøjet' som gyser.
- 'Søde Sally Sukkertop og andre ækle æventyr' af Rune T. Kidde, Modtryk (2004) / moderne eventyr.
- 'Mig og fanden: fortælling om et eventyr' ved Bent Haller, DBC Medier (2003) / eventyrlig roman - i relation til 'Rejsekammeraten'.
- Film: 'Romeo og Julie' - filmatisering ved Baz Luhrmann (USA, 1996) / brug af originale replikker i moderne film drama.
- Film: 'Toy Story' - tegnefilm af John Lasseter (USA, 1995) / moderne tingseventyr.

FILM MED UNDERVISNINGSMATERIALE / DIFFERENTIERET

- 'H.C. Andersen på film': 6 filmatiseringer (dukkefilm, tegnefilm) af 'Klods Hans', 'Fyrtøjet', 'Den standhaftige tinsoldat', 'Tommelise', 'Dukkefilm: Historien om en moder', 'Snedronningen' samt 2 dokumentarfilm: 'Mit livs eventyr' og 'Andersen hos fotografen'. Dvd'en er udgivet af Det Danske Filminstitut (2004) og distribueres

gennem DBC Medier. Undervisningsmaterialet er til gratis downloading fra www.undervisning.dfi.dk

ANDRE UDVALGTE UNDERVISNINGSMATERIALER

Om H.C. Andersen

- 'H.C. Andersen og Den grimme ælling' med indledning af Per Olov Enquist og billeder af Andrzej Ptoski, Carlsen if (1985) / fra 5. klasse.

Om eventyrgenren

'Fra Klods-Hans til Ged på farten' af Line Fie Hansen og John Voldsgaard Jensen, Musikforlaget FOG (2004) / 8.-10. klasse, Gym/HF og VUC.

Om de filmiske virkemidler

'De filmiske virkemidler - fiktionsfilm og filmstil' / 8.-10. klasse, Gym/HF og VUC. Undervisningsmateriale i hæfteform fra Skoletjenesten FILM-X, af Anne Bertram (2004).

NYTTIGE LINKS

www.hca2005/Danish/Undervisning

www.undervisning.dfi.dk

www.skoletjenesten.dk

www.film-x.dk



C - STUDIE 1



DEN STANDHAFTIGE TINSOLDAT

GENRE/ Eventyr, melodrama, action

HANDLING/ Tinsoldaten kommer sejlede i avisbåden ud gennem et mørkt hul i rendestenen. Avisbåden følger rendestenens strøm - hen mod en bro - og for enden et afløb med en kraftig strømhvirvel. På tinsoldatens vej mod broen dukker der mange rotter op - nogle af dem vil gerne have fat i tinsoldaten, men de bliver skubbet ned i vandet af et par gadedrenge (skuespillere) oppe på broen. Danserinden (skuespiller) kan eventuelt overvære dramaet fra balkonen. Måske kigger et par legetøjsfigurer fra eventyret - en bamse og en trold i en æske (skuespillere) - på. Tinsoldaten ender i sin avisbåd i strømhvirvlen og snurrer rundt mange gange for til sidst at synke. Da kommer der en stor, fæl, orange fisk, åbner kæmpegab og bider sammen om bro og strømhvirvel.

VARIGHED/ 1 min. 20 sek.

Se baggrundsfilmene 'Den standhaftige tinsoldat' på www.film-x.dk

OPTAGELSEN/ Handlingen optages med to kameraer. Kamera 1 optager hele handlingen i et totalbillede (fugleperspektiv). Kamera 2 optager handlingen på balkonen (halvtotal, normalperspektiv). For at kunne gøre brug af kamera 2 er det vigtigt at planlægge, at dele af handlingen foregår på balkonen. Kameramanden optager først hele handlingen med Kamera 1, bagefter med Kamera 2. De to optagelser klippes sammen i Klip og tilføjes indklip.

LYD/ Der er ikke mikrofoner i studiet.

I Lyd kan I optage voice over, dialog og effektlyd. I Klip er der en del effektlyde til filmen - af bl.a. rotter, vandplask, strømhvirvel og fisk. Der er desuden forskellige musikstykker.

KLIP/ I Klip er der en del forskellige indklip - nærbilleder af bl.a. rotter, tinsoldat og fisk.

Se indklip på www.film-x.dk

KARAKTERER / SKUESPILLERE/ 1-2 gadedrenge, som leger på broen og skubber rotter i vandet og måske redder tinsoldaten.
1 danserinde, som måske står og kigger på dramaet fra tårn eller balkon, måske skal hun gribe akut ind i handlingen?
Evt. legetøjsfigurer/ en bamse og en trold-i-æske.

REKVISITTER/ Tinsoldat (dukke gemt bag grønt klæde på gulvet i studiet - dét sted, hvor strømhvirvlen er).
Legetøj til gadedrengene: 1 bold og fiskestænger.

KOSTUMER/ Gadedrengkostumer og avishatte/ Ballerinakjole / Bamsekostume / Trold-i-æske-kostume

AFSNIT FRA H.C. ANDERSENS 'DEN STANDHAFTIGE TINSOLDAT' DER SVARER TIL BAGGRUNDSFILMEN

...Nu begyndte det at regne, den ene dråbe faldt tættere end den anden, det blev en ordentlig skylle; da den var forbi, kom der to gadedrenge. "Se du!" sagde den ene, "der ligger en tinsoldat! Han skal ud at sejle!"

Og så gjorde de en båd af en avis, satte tinsoldaten midt i den, og nu sejlede han ned ad rendestenen; begge drengene løb ved siden og klappede i hænderne. Bevar os vel! Hvilke bølger der gik i den rendesten, og hvilken strøm der var; ja det havde da også skylregnet. Papirbåden vipede op og ned, og imellem så drejede den så gesvindt, så det dirrede i tinsoldaten; men han blev standhaftig, forandrede ikke en mine, så lige ud og holdt geværet i armen.

Lige med ét drev båden ind under et langt rendestensbræt; der blev lige så mørkt, som om han var i sin æske. "Hvor mon jeg nu kommer hen?" tænkte han, "ja, ja, det er troldens skyld! Ak, sad dog den lille jomfru her i båden, så måtte her gerne være én gang så mørkt endnu!"

I det samme kom der en stor vandrotte, som boede under rendestensbrættet.

"Har du pas?" spurgte rodden "Hid med passet!"

Men tinsoldaten tav stille og holdt endnu fastere på geværet. Båden fór afsted og rodden bagefter. Hu! Hvor den skar tænder og råbte til pinde og strå: "Stop ham! Stop ham! Han har ikke betalt told! Han har ikke vist pas!"

Men strømmen blev stærkere og stærkere! Tinsoldaten kunne allerede øjne den lyse dag foran, hvor brættet slap; men han hørte også en brusede lyd, der nok kunne gøre en tapper mand forskrækket; tænk dog rendestenen styrtede, hvor brættet endte, lige ud i en stor kanal, det ville være ham lige så farligt som for os at sejle ned ad et stort vandfald.

Nu var han allerede så nær derved, at han ikke kunne standse. Båden fór ud, den stakkels tinsoldat holdt sig så stiv, han kunne, ingen skulle sige ham på, at han blinkede med øjnene. Båden snurrede tre-fire gange

rundt, og var fyldt med vand lige til randen, den måtte synke; tinsoldaten stod i vand til halsen og dybere og dybere sank båden, mere og mere løste papiret sig op; nu gik vandet over soldatens hoved, – da tænkte han på den lille nydelige dandserinde, som han aldrig mere skulle få at se; og det klang for tinsoldatens øre:

“Fare, fare krigsmand!

Døden skal du lide!”

Nu gik papiret itu, og tinsoldaten styrtede igennem – men blev i det samme slugt af en stor fisk.

FORBEREDELSE / DEN STANDHAFTIGE TINSOLDAT / STUDIE 1

1. LÆS EVENTYRET - OG AFSNITTET HER I KOPIARKET IGEN

Efter at I har læst hele eventyret, læs så det aktuelle afsnit igen.

- Fordel de forskellige personer mellem jer: Fortæller / Gadedreng / Tinsoldat / Vandrotte.
- Læs nu afsnittet højt, og prøv at dramatisere med jeres stemmer.

2. BESKRIV EVENTYRETS FIGURER

- Beskriv tinsoldaten (udseende, væremåde og tanker) og hans 'standhaftighed'.
- Beskriv tinsoldatens tanker om danserinden.
 - Hvordan ligner de to hinanden (udseende og væremåde)?
 - Beskriv danserinden.
- Beskriv gadedrengene.
- Beskriv vandrotten, og forklar hans rolle i handlingen.

3. SE BAGGRUNDSFILMEN

NB: Broen i handlingen er den bro i Studie 1 / FILM-X, der forbinder balkon (venstre side) med tårn (højre). Man kan stå på hhv. balkon og i tårn og gå på broen mellem de to.

- Tal om det, I kan genkende fra eventyret, og det, der er anderledes. Skriv jeres iagttagelser og ideer ned.

4. HANDLINGSMÆSSIG RAMME

Mulige slutninger

- 1 Tinsoldaten drukner i strømhvirvlen og bliver bagefter slugt af fisken. Gadedrengene og danserinden slipper alle med skrækken.
- 2 Tinsoldaten bliver i sidste øjeblik reddet op af strømhvirvlen af en af gadedrengene - eller måske af danserinden? Men tinsoldaten og redningsmanden bliver begge slugt af den store fisk.
- 3 Tinsoldaten drukner i strømhvirvlen, og han og gadedrengene (og evt. danserinden) bliver alle slugt af fisken.
- 4 Tinsoldaten bliver i sidste øjeblik reddet op af strømhvirvlen af en af gadedrengene - eller måske af danserinden? Alle kommer i sikkerhed på balkonen - og undslipper sig således fiskens gab.

Beslut jer for, om I vil have en danserinde med i jeres handling. Og tag stilling til, om I vil følge eventyrets originale slutning (1) på filmscenen, eller om I vil bruge en af de andre fortolkningsmuligheder (2, 3 eller 4). *Måske finder I selv på en helt anden.*

FORBEREDELSE / HANDLING

I skal nu samle jeres idéer til filmens handling og skuespillernes udseende, væremåde og replikker.

SKUESPILLERE

Tinsoldaten/ I filmscenen er tinsoldaten en rekvisit, *I kan altså ikke selv spille ham.* Men I kan skrive hans tanker sammen til en kort indre monolog/fortællerstemme. I skal beslutte jer for, om I vil bruge H.C. Andersens stil/ tone og direkte genbruge sætninger. Eller om I vil omskrive sætningerne til en mere nutidig tone og stil.

- Beskriv som jeg-fortæller, hvordan tinsoldaten oplever turen forbi de mange rotter ned mod broen med gadedrengene og strømhvirvlen i rendestenens afløb. Ser tinsoldaten danserinden? Ser hun ham? Hvad tænker han?

Gadedrenge/ 1-2 skuespillere kan spille gadedrenge, som leger sammen på broen. De får dog snart travlt med at skubbe rotter i vandet, og evt. redde tinsoldaten op af strømhvirvlen.

- Beskriv gadedrengene og find evt. på replikker til dem. Genbrug eller omskriv replikker fra selve afsnittet i eventyret. Hvad siger de, da de ser tinsoldaten? / Hvad siger de til rotterne? / Hvordan reagerer de på den store fisk?

Danserinde/ 1 skuespiller, som kan stå på balkonen (til venstre for broen, så man kan optage hende med Kamera 2).

- Beslut jer for, om hun skal stå 'til pynt' og altså være passiv, eller om hun skal gribe akut ind i handlingen for at redde tinsoldaten.
- Diskutér hendes rolle i det originale eventyr. Hvis hun griber ind i handlingen, skal I tage stilling til, hvad hun evt. skal sige.

Evt. legetøj/ 1-2 skuspillere, som kan være forskellige steder i studiet - måske i tårnet til højre.

- Beskriv en bamses væremåde - hvordan bevæger den sig?
- Beskriv en trold i en æske - hvordan skal den opføre sig?

FORTÆLLERSTEMME / VOICE OVER

Læs afsnittet fra eventyret igen:

- Hvilken synsvinkel har fortællerstemmen?
- Kan I bruge hele fortællerstemmen eller dele heraf som voice over til jeres filmscene?

3. persons-fortæller

En idé til jeres filmscene kan være at lade fortællerstemmen være voice over (3. person) på lydsporet - og indlede handlingen, samtidig med at tinsoldaten kommer til syne i filmen:

- Skriv en kort indledning i 3. person, der fortæller, hvad der lige er sket, og hvad man nu ser. I kan vælge at lade fortælleren kommentere mere undervejs gennem hele filmscenen. Måske skal 3. persons-fortælleren komme med en afsluttende kommentar?

1. persons-fortæller

En anden mulighed er at lade tinsoldaten 'tænke højt':

- Overfør tinsoldatens tanker/indre monolog fra afsnittet i eventyret til en voice over (1. person/jeg-fortæller). Brug enten de originale replikker eller omskriv dem til et mere nutidigt sprog.

Kombination af 1. og 3. persons-fortælleren

I kan vælge at kombinere de to fortællerstemmer - eller helt undlade dem.

Husk at på film handler det om 'show - don't tell' Det vil sige, at I fremfor alt skal forsøge at skabe handlingen ved hjælp af skuespil og de filmiske virkemidler fremfor at fortælle ved hjælp af voice over. Her bliver det tydeligt hvilken forskel, der kan være på filmmediet i forhold til det skrevne ord.

FORBEREDELSE / MANUSKRIFT

I skal nu samle jeres idéer i et manuskript. Vær bevidst om eventyr-genren - hvordan vil I omsætte det til film? Vil I lægge op til et action-eventyr eller måske et melodrama? Vær tro mod eventyrets handling og tema. Husk at lave plads til *regi-bemærkninger*:

REGI-BEMÆRKNINGER

Personer/ Hvad de gør, hvordan de ser ud, hvordan de taler. Beslut jer for, om I vil bruge de originale replikker fra eventyret, eller om I vil opfinde nogle nye.

Billede/ Kommentarer til billedudsnit - hvornår I vil bruge optagelser med kamera 1 (total) og hvornår med kamera 2 (halvtotal/balkon).

Indklip/ I Klippe-computerne er der forskellige korte indstillinger, 'indklip', som I kan vælge mellem og klippe ind i jeres film. Ved hjælp af klipningen kan I gøre jeres film mere dramatisk og varieret i handling og billedudtryk. De forskellige indklip lægger op til, at I skal arbejde med at bevare kontinuitet i jeres handling. Dvs. at når I klipper fra et sted i handlingen i jeres film (totalbillede), skal I klippe til det samme sted i handlingen i det valgte indklip. I kan f.eks. bruge indklip til at vise, hvad gadedrengen peger på: et point of view (fra totalbillede: dreng, der peger ned i rendestenen, til nærbillede: indklip af tinsoldaten). På den måde skaber I sammenhænge ved hjælp af klipningen. På www.film-x.dk kan I se eksempler på indklip til '*Den standhaftige tinsoldat*'.

Lyd/ Overvej, hvilken type effektlyde I vil bruge for at understrege handling og stemning i jeres filmscene (f.eks. lyd af vandplask, rotter, slag m.v.). Skriv det i højre side af manuskriptet under 'regi' - ud for præcis de steder, hvor lyden skal være.

Musik/ Dramatisk, sørgelig, happy end? m.fl. Der er forskellige typer musik i FILM-X. I skal vælge den type/genre, som I synes passer bedst til jeres filmscenes handling, stemning og stil. I kan først høre musikken, når I er i FILM-X.

EKSEMPEL PÅ OMSKRIVNING AF EN DEL AF EVENTYRET TIL ET FILMMANUSKRIPT

TITEL: DEN STANDHAFTIGE TINSOLDAT

GENRE: MELODRAMA

DIALOG

Tinsoldaten

(1. persons-fortæller)

*Hvor er jeg på vej hen?
Bare jeg havde den dejlige
danserinde med mig nu ...
i dette mørke...*

Fortæller (3. persons-fortæller)

*Den smukke danserinde tør intet
gøre, andet end holde tungen lige
i munden for ikke at falde ud af
positur.*

REGI

Kamera 1/ total.

Soldaten ser forskrækket ud.

Han sukker trist.

Kamera 2/ halvtotal (balkon):

*Danserinden, som står på et ben
på balkonen, kigger bekymret ned
på ham.*

Kamera 1/ total.

Tinsoldaten ser hende ikke.

*En styg rotte kigger ud af et van-
drør.*

Indklip/ nærbillede af rotten.

Lyd/ vandplask og rottelyd.

Kamera 1/ total: *En anden rotte
kommer sejlene i en tønde.*

Rotte i tønde

“Har du pas? Hit med passet!”

Tinsoldat

*Jeg holder lav profil, for jeg er jo
i uniform!*

Grov stemme til tinsoldaten.

Indklip/ nærbillede af tinsoldat:

*Tinsoldaten fortrækker ikke en
mine, kun munden bævrer en
smule, mens han tænker højt.*

Musik/ trompet.



FORBEREDELSE / ROLLEFORDDELING (4-7 PERSONER)

I skal nu fordele jer på de forskellige funktioner på filmholdet.

1. OPTAGESTUDIE - Funktioner og roller:

1 kameramand

1 instruktør

2-5 skuespillere/ 1-2 gadedrenge, evt. 1 danserinde, evt. 1 bamse og/eller 1 trold-i-æske

2. LYD - Funktioner og roller:

Teknik/ 1 person sørger for den tekniske del - det kan oplagt være kameramanden.

Voice over/ 1-2 stemmer til voice over:

- Tinsoldat: 1. person.
- Fortæller: 3. person - det kan f.eks. være instruktøren.

Replikker/ 1-4 stemmer til de forskellige karakterer - det er oplagt, at skuespillere selv lægger lyd på deres karakter: gadedreng(e), rotte(r), danserinde.

Effektlyd/ Evt. 1 person, som laver særlige effektlyde.

3. KLIP - Funktioner:

Billedsiden/ 1 person med ansvar for klipningen/billedsiden står for det teknisk-kreative arbejde, mens de andre på holdet kommenterer.

Atmosfære- og effektlyd/ 1 person, som står for det teknisk-kreative arbejde, mens de andre på holdet hjælper.

Musik/ 1 person, som står for det teknisk-kreative arbejde, mens de andre på holdet hjælper.

4. HELE FORLØBET (1-2-3)

Instruktør/ 1 person sørger for, at alle på holdet bliver hørt undervejs og inden, den færdigklippede film bliver gemt i klippestudiet.

SKUESPIL TIL EGET FILMMANUSKRIFT

- Fordel rollerne mellem jer.
- Øv jer i at sige replikker udenad. Arbejd med stemmebrug, tonefald og mimik.
- Ret jeres manuskript til - og husk, at filmen i FILM-X kun varer 1 minut og 20 sekunder.
- Hvis I skal bruge rekvisitter, der ikke findes i FILM-X, skal I huske at tage dem med selv.



C - STUDIE 1



KLODS HANS

GENRE/ Eventyr, komedie, melodrama

HANDLING/ Til optagelsen af Klods Hans skal I bruge baggrundsfilmen 'Slottet', der er en 'åben kulisse': I et smukt landskab med et vandfald i baggrunden forbinder en smal bro over en dyb kløft et tårn (til højre) med en balkon på et slot (til venstre). Prinsessen (skuespiller) står på balkonen, og ved hendes side er der plads til en skriver (skuespiller), som noterer alt, hvad der bliver sagt af de bejlere, som kommer til prinsessen. Klods Hans' brødre (skuespillere) og Klods Hans (skuespiller) kommer ind fra tårnsiden (til højre), går eller rider over broen hen til prinsessen. Hver gang en bejler er blevet afvist, må han vende om og gå tilbage over broen, eller måske falde i kløften?!

VARIGHED/ 1 min.

Se baggrundsfilmen 'Slottet' på www.film-x.dk

OPTAGELSEN/ Handlingen optages med to kameraer. Kamera 1 optager hele handlingen i et totalbillede (fugleperspektiv). Kamera 2 optager handlingen på balkonen (halvtotal, normalperspektiv). For at kunne gøre brug af kamera 2 er det vigtigt at planlægge, at dele af handlingen foregår på balkonen. Kameramanden optager først hele handlingen med Kamera 1, bagefter med Kamera 2. De to optagelser klippes sammen i Klip.

LYD/ Der er ikke mikrofoner i studiet.

I lydstudiet kan I optage voice over, dialog og effektlyd. I Klip er der en del effektlyde og forskellige musikstykker.

KLIP/ Der er ingen indklip til Klods Hans.

KARAKTERER / SKUESPILLERE/ Prinsesse / Klods Hans / 1-2 brødre (kan udelades) / 1 skriver (kan udelades)

REKVISITTER/ 1 ged / 2 heste / Mudder, krage og træsko / 2 skrivespennene og 2 tavler (til skrivere)

KOSTUMER/ Gadedrengekostumer og avishatte / Prinsessekjole / Kappe til skriver

AFSNIT FRA H.C. ANDERSENS 'KLODS HANS' DER SVARER TIL BAGGRUNDSFILMEN

... "Dur ikke!" sagde kongedatteren. "Væk!"

Nu kom den af brødrene, som kunne Leksikonet, men det havde han rent glemt ved at stå i række, og gulvet knirkede og loftet var af spejlglas, så at han så sig selv på hovedet, og ved hvert vindue stod tre skrivere og en oldermænd, der hver skrev op Alt hvad der blev sagt, at det straks kunne komme i avisen og sælges for to skilling på hjørnet. Det var frygteligt, og så havde de fyret sådan i kakkelovnen, at den var rød i tromlen!

"Det er en svær varme her er herinde!" sagde frieren.

"Det er fordi min fader i dag steger hanekyllinger!" sagde kongedatteren.

"Bæ!" der stod han, den tale havde han ikke ventet; ikke et råd vidste han at sige, for noget morsomt vilde han have sagt. Bæ!

"Dur ikke!" sagde kongedatteren. "Væk!" og så måtte han afsted. Nu kom den anden broder.

"Her er en forfærdelig hede!" - sagde han.

"Ja, vi steger hanekyllinger i dag!" sagde kongedatteren.

"Hvad be - hvad?" sagde han, og alle skriverne skrev Hvad be - hvad!

"Dur ikke!" sagde kongedatteren. "Væk!"

Nu kom Klods Hans, han red på gedebukken lige ind i stuen. "Det var da en gloende hede!" sagde han.

"Det er fordi jeg steger hanekyllinger!" sagde kongedatteren.

"Det var jo rart det!" sagde Klods Hans, "så kan jeg vel få en krage stegt?"

"Det kan De meget godt!" sagde kongedatteren, "men har De noget at steger den i, for jeg har hverken potte eller pande!"

"Men det har jeg!" sagde Klods Hans. "Her er kogetøj med tinkrampe!" og så trak han den gamle Træsko frem og satte krage midt i den.

“Det er til et heelt måltid!” sagde kongedatteren, “men hvor får vi dypelse fra!”

“Den har jeg i lommen!” sagde Klods Hans. “Jeg har så meget jeg kan spille af det!” og så hældte han lidt pludder op af lommen.

“Det kan jeg lide!” sagde kongedatteren, “Du kan svare! Og Du kan tale og Dig vil jeg have til mand!”

Men veed du, at hvert ord vi sige og har sagt, skrives op og kommer i morgen i avisen! Ved hvert vindue seer du stå tre skrivere og en gammel oldermænd, og oldermænden er den værste for han kan ikke forstå!” og det sagde hun nu for at gøre ham bange. Og alle skriverne vrinskede og slog en blæk-klat på gulvet.

“Det er nok herskabet!” sagde Klods Hans, “så må jeg give oldermænden det bedste!” og så vendte han sine lommer og gav ham pluddren i ansigtet.

“Det var fint gjort!” sagde kongedatteren, “det kunne jeg ikke have gjort! Men jeg skal nok lære det!”

- Og så blev Klods Hans Konge, fik en Kone og en Krone og sad på en Trone, og det har vi lige ud af oldermændens avis - og den er ikke til at stole på!

FORBEREDELSE / KLODS HANS / STUDIE 1

1. LÆS EVENTYRET - OG AFSNITTET HER I KOPIARKENE IGEN

Efter at I har læst hele eventyret, læs så det aktuelle afsnit fra eventyret igen.

- Fordel de forskellige personer mellem jer: Fortæller / Prinsesse / Bror 1 og 2 / Klods Hans
- Læs nu afsnittet højt, og prøv at dramatisere med jeres stemmer.

2. BESKRIV EVENTYRETS FIGURER

- Beskriv prinsessens udseende og væremåde.
- Beskriv brødrenes udseende og væremåde.
- Beskriv Klods Hans' udseende og væremåde.

3. SE BAGGRUNDSFILMEN 'SLOTTET'

NB: Broen i handlingen er den bro i Studie 1 / FILM-X, der forbinder balkon (venstre side) med tårn (højre). Man kan stå på hhv. balkon og i tårn og gå på broen mellem de to.

- Tal om, hvordan I kan bruge kulisserne i jeres filmscene. Skriv jeres iagttagelser og ideer ned.

4. HANDLINGSMÆSSIG RAMME

Start/ Dialog mellem prinsessen og brødrene/broren.

Baggrundsfilmene varer 1 minut, det er ret kort tid, og derfor bør I sørge for at gøre dialogen mellem prinsessen og Klods Hans' brødre kort. Afsæt ca. 20 sekunder til denne del af handlingen.

NB: I kan vælge at starte filmene, dér hvor Klods Hans kommer ind - så skal I slet ikke have brødrene med. Det er en god idé, hvis I kun er 2 skuespillere!

Midte og afslutning/ Dialog mellem prinsessen og Klods Hans. Giv plads til spillet mellem Klods Hans og prinsessen: Klods Hans kommer ind fra højre. Han ridder på sin gedebuk direkte hen til prinsessen på balkonen. Afsæt ca. 40 sekunder til denne del af handlingen.

FORBEREDELSE / HANDLING

I skal nu samle jeres idéer til filmens handling og skuespillerens udseende, væremåde og replikker.

SKUESPILLERE

Prinsesse/ 1 skuespiller

- Beskriv hendes kropssprog og mimik, når hun taler med brødrene/broren.
- Beskriv, hvordan prinsessen skal reagere (kropssprog og mimik), når hun får øje på Klods Hans. Ændrer hun holdning til ham undervejs i deres samtale? - hvis ja: hvordan kan hun udtrykke det vha. kropssprog, mimik og tonefald?

1-2 brødre/ 1-2 skuespillere

Beslut jer for, om I vil have 1 eller 2 brødre.

- Beskriv deres kropssprog og mimik på vej hen til prinsessen OG på vej tilbage over broen - efter at hun har afvist dem.

Klods Hans/ 1 skuespiller

- Beskriv Klods Hans' kropssprog, mimik og tonefald undervejs i samtalen med prinsessen.

Evt. en skriver/oldermand/ 1 skuespiller

Skriveren/oldermanden kan stå på balkonen lidt bag ved prinsessen. Han skal stå og notere - og alene vha. sin mimik vise, hvad han tænker, når han oplever prinsessens reaktion på bejlerne.

- Beskriv, hvordan han er: Synes han om prinsessen? Hvad synes han om brødrene/broren? Og rynker han mon på næsen af Klods Hans?

Forholdet mellem prinsesse og brødrene/

- Beskriv, hvordan prinsessen skal reagere (kropssprog og mimik), når hun taler med brødrene/broren.
- Prøv at samle dialogen mellem de to brødre og prinsessen til én kort dialog, der udtrykker det samme som dialogen i eventyret.

Tænk i billeder og smid det af dialogen væk, som I kan vise vha. mimik og kropssprog. Omskriv gerne eventyrets dialog til et nutidigt sprog.

Forholdet mellem prinsessen og Klods Hans

- Sammenskriv dialogen mellem prinsessen og Klods Hans. I kan vælge at genbruge det hele eller dele af den. I skal beslutte jer for, om I vil ændre sproget til en mere nutidig stil. Husk at tænke i billeder, og drop måske nogle replikker!
- Hvordan skal afslutningen på filmen være?

FORTÆLLERSTEMME / VOICE OVER

Læs afsnittet fra eventyret igen - læg mærke til alt, fortælleren beretter:

- Hvordan er fortællerstemmen: 1. eller 3. person, og hvilken synsvinkel (prinsessens, Klods Hans' eller neutral)?
- Kan I genbruge hele fortællerstemmen eller dele heraf som voice over til jeres filmscene?

3. persons-fortæller

I kan arbejde med en fortællerstemme, der skal introducere, hvor vi er, og hvad der er ved at ske.

Fortællerstemmen skal sammen med dialogen optages i Lydstudiet - og lægges på filmoptagelsen i Klippecomputeren.

- Skriv en kort indledning i 3. person, der fortæller, hvad der lige Den skal vare max. 10 sekunder.
- Skriv en kort afslutning i 3. person, der lukker fortællingen. Varighed: 5-10 sekunder.

HUSK: I bestemmer selv, om I vil gøre brug af en voice over.

FORBEREDELSE / MANUSKRIPT

I skal nu samle jeres ideer i et manuskript. Vær bevidst om eventyrgenren - hvordan vil I overføre den til film? Vil I lægge op til et melodrama eller måske en komedie? Husk at være tro mod eventyrets handling og tema.

REGI-BEMÆRKNINGER:

Husk at lave plads til højre på papiret til regi-bemærkninger:

Personer/ Hvad de gør, hvordan de ser ud, hvordan de taler. Beslut jer for, om I vil bruge de originale replikker fra eventyret, eller om I vil opfinde nogle nye.

Billede/ Kommentarer til billedudsnit - hvornår I vil bruge optagelser med kamera 1 og hvornår med kamera 2. I Studie 1 er der to kameraer. Kamera 1 optager et totalbillede (hele scenen) i fugleperspektiv. Kamera 2 optager et halvtotal af balkonen. Ved hjælp af klipningen kan I gøre jeres film mere dramatisk og varieret i handling og billedudtryk.

NB: Der er ikke indklip til 'Slottet'/Klods Hans.

Lyd/ Ideer til effektlyd (f.eks. lyd af gang på bro, gedebukken, pludder i ansigtet på skriveren).

Overvej, hvilken type effektlyde I vil bruge for at understrege handling og stemning i jeres filmscene. Skriv det i højre side af manuskriptet under 'regi'.

Musik/ Romantisk, sørgelig, glad m.fl. Der er forskellige typer musik i FILM-X. I skal vælge den type/genre, som I synes passer bedst til jeres filmscenes handling, stemning og stil. I kan først høre musikken, når I er i FILM-X.

EKSEMPEL PÅ GENBRUG AF DET ORIGINALE EVENTYR I ET FILMMANUSKRIFT

TITEL: KLODS HANS

GENRE: EVENTYR

DIALOG

REGI

Fortæller (3. persons-fortæller)

Nu kom Klods Hans, han red på gedebukken lige ind i stuen.

Kamera 1/ total.

Lyd/ gedebuk på bro.

Musik/ let og lystig.

Klods Hans vinker glad med kasketten.

Klods Hans

“Det var da en gloende hede!”

Klods Hans tørrer sig med bagsiden af hånden på panden.

Kongedatteren/prinsessen

“Det er fordi jeg steger hane-kyllinger!”

Kamera 2/ halvtotal (balkon):
Prinsessen kigger spøgefuldt ned på Klods Hans.

Klods Hans

“Det var jo rart det!”

Kamera 1/ total.

Klods Hans ser lidt forvirret ud og ned på sine fødder, men lyser hurtigt op - får en god ide - kiger prinsessen lige ind i øjnene.

Klods Hans

“Så kan jeg vel få en krage stegt?”

Kamera 2/ Prinsessen smiler overrasket til Klods Hans.

FORBEREDELSE / ROLLEFORDELING (4-7 PERSONER)

I skal nu fordele jer på de forskellige funktioner på filmholdet:

1. OPTAGESTUDIE - Funktioner og roller:

1 kameramand

1 instruktør

2-5 skuespillere/ 1 prinsesse, 1 Klods Hans, 1-2 brødre og evt. 1 skriver

2. LYD - Funktioner og roller:

Teknik/ 1 person sørger for den tekniske del - det kan oplagt være kameramanden.

Voice over/ 1 person.

- Fortæller: 3. person - det kan f.eks. være instruktøren.

Replikker/ 2-5 stemmer til de forskellige karakterer - skuespillerne lægger selv stemme til deres karakter: bror/brødre, prinsesse, Klods Hans, evt. en skriver.

Effektlyd/ Evt. 1 person, som laver særlige effektlyde.

3. KLIP - Funktioner:

Atmosfære- og effektlyd/ 1 person, som står for det teknisk-kreative arbejde, mens de andre på holdet hjælper.

Musik/ 1 person, som står for det teknisk-kreative arbejde, mens de andre på holdet hjælper.

4. HELE FORLØBET (1-2-3)

Instruktør/ 1 person sørger for, at alle på holdet bliver hørt undervejs og inden, den færdigklippede film bliver gemt i klippestudiet.

SKUESPIL TIL EGET FILMMANUSKRIFT

- Fordel rollerne mellem jer.
- Øv jer i at sige replikker udenad. Arbejd med stemmebrug, tonefald og mimik.
- Ret jeres manuskript til - og husk, at filmen i FILM-X kun varer 1 minut og 20 sekunder.
- Hvis I skal bruge rekvisitter, der ikke findes i FILM-X, skal I huske at tage dem med selv.

C - STUDIE 2



FYRTØJET

GENRE/ Eventyr, fantasy, gyser, komedie

HANDLING/ Baggrundsfilmene starter med en kameratur/panorering som optakt til jeres filmoptagelse: Man ser ud over et landskab med træer, blomster, en stor busk i forgrunden, et neonskilt med 'Den hemmelige hule' med en pil mod højre: her er trappen op til en platform: en elevator. Her standser kameraturen, og jeres handling kan starte.

Soldaten/soldaterne (skuespiller(e)) kommer ind fra højre med 1-3 kødben under armen: De går op på platformen og sætter sig oven på den lille elevatorhund, der klikker på pilen 'ned', og sådan starter turen ned i dybet! Her kommer I forbi den mindste hund, som sidder og gør arrigt i et mørkt/skummelt lokale med bar-musik. I kan evt. kaste det mindste kødben og skynde jer videre ned i skakten, der er mørk og med flere neonrør. Der standses kort ved den mellemste hund, der gør hidsigt i et lokale med spilleautomater.

Her kan I evt. kaste det andet kødben. Elevatorhunden fører jer videre ned til rytmen af house-musik - og dér i et stort, paladsagtigt rum sidder den største hund med kæmpe, rullende øjne. Den leger med en Zippo-lighter. Der ligger en masse guld ved hundens poter, og I skal kaste det største kødben for at få den store hund til at løbe væk. Og det gør den, så I skynder jer at snuppe guldkæder - og i sidste øjeblik også lighteren - for det var jo den, I skulle huske til heksen! Den store hund kommer løbende tilbage, gør dybt og ondskabsfuldt, og I skynder jer at køre op forbi den mellemste og den mindste hund. Og så er I tilbage på platformen.

Her kører kameraet en kort tur, hvor I ikke kan være på scenen (ca. 5 sek.).

Nu er vi tilbage ved startscenen med busken i forgrunden. Heksen (skuespiller) kommer ind fra venstre, og soldaten/soldaterne går hende i møde. Hun vil have lighteren, og I skal beslutte, om hun skal have hugget hovedet af bag busken - for at I kan beholde både guldkæder og lighter.

VARIGHED/ 2 min.

Se baggrundsfilmene 'Fyrtøjet' på www.film-x.dk

OPTAGELSEN/ I Studie 2 er der to kameraer. Kamera 1 optager et totalbillede (hele scenen) i normalperspektiv. Kamera 3 optager i tilfældig vinkel et halvnært billedudsnit af personen på elevatorhunden. Kamera 3 er derfor bedst egnet til optagelser under elevatorturen. Kameramanden optager først hele handlingen med Kamera 1, bagefter med Kamera 2. De to optagelser klippes sammen i Klip og tilføjes indklip.

LYD/ Der er ikke mikrofoner i studiet.

I Lyd kan I optage voice over, dialog og effektlyd. I Klip er der en del effektlyde til filmen - af bl.a. hundegøen, pengeklirren, heksehyl og sværdhug. Der er desuden forskellige musikstykker.

KLIP/ I Klip er der en del forskellige indklip - af bl.a. de tre hunde (nærbilleder), elevatordunden (nærbillede), elevatorskakten set nedefra (p.o.v.), heksehatten der flyver m.fl.

På www.film-x.dk kan I se eksempler på indklip til 'Fyrtøjet'.

KARAKTERER / SKUESPILLERE/ 1-2 soldater / 1 heks

REKVISITTER/ 3 kødben i tre størrelser / Guldkæder / 1 Fyrtøj (lighter) / 1 Sværd / Grønt klæde til at dække heksens hoved med.

KOSTUMER/ 3 uniformer og hatte i forskellige farver / 1 Heksekappe og heksehat

AFSNIT FRA H.C. ANDERSENS 'FYRTØJET' DER SVARER TIL BAGGRUNDSFILMEN

... Så krøb soldaten op i træet, lod sig dumpe ned i hullet og stod nu, som heksen sagde, nede i den store gang, hvor de mange hundrede lamper brændte.

Nu lukkede han den første dør op. Uh! Der sad hunden med øjnene så store som tekopper og gloede på ham.

“Du er en net fyr!” sagde soldaten, satte ham på heksens forklæde og tog lige så mange kobberskillinger, han kunne have i sin lomme, lukkede så kisten, satte hunden op igen og gik ind i det andet værelse.

Eja! Der sad hunden med øjne så store som møllehjul.

“Du skulle ikke se så meget på mig!” sagde soldaten, “du kunne få ondt i øjnene!”

Og så satte han hunden på heksens forklæde; men da han så de mange sølvpenge i kisten, smed han alle de kobberpenge han havde, og fyldte lommen og sit tornyster med det bare sølv.

Nu gik han ind i det tredje kammer! -Nej, det var ækelt! Hunden derinde havde virkelig to øjne så store som Rundetårn! og de løb rundt i hovedet ligesom møllehjul!

“God aften!” sagde soldaten og tog til kasketten, for sådan en hund havde han aldrig set før; men da han nu så lidt på ham, tænkte han; nu kan det jo være nok! Løftede ham ned på gulvet og lukkede kisten op;

Nej, Gud bevares! Hvor der var meget guld! Han kunne købe for dét hele København og kagekonernes sukkergrise, alle tinsoldater, piske og gyngeheste, der var i verden! Jo, der var rigtignok penge!

- Nu kastede soldaten alle de sølvskillinger, han havde fyldt sine lommer og sit tornyster med, og tog guld i stedet, ja, alle lommerne, tornysteret,

kasketten og støvlerne blev fyldt, så han knap kunne gå!

Nu havde han penge! Hunden satte han op på kisten, slog døren i og råbte så op gennem træet:

“Hejs mig nu op du gamle heks!”

“Har du fyrtøjet med?” spurgte heksen.

“Det er sandt!” sagde soldaten, “det havde jeg rent glemt” og nu gik han og tog det.

Heksen hejsede ham op, og så stod han igen på landevejen med lommer, støvler, tornyster og kasket fulde af penge.

“Hvad vil du med det fyrtøj?” spurgte soldaten.

“Det kommer ikke dig ved!” sagde heksen, “nu har du jo fået penge! Giv mig bare fyrtøjet!” -

“Snik snak!” sagde soldaten, “vil du strax sige mig, hvad du vil med det, eller jeg trækker min sabel ud og hugger dit hoved af!”

“Nej!” sagde heksen.

Så huggede soldaten hovedet af hende. Der lå hun! Men han bandt alle sine penge ind i hendes forklæde, tog det som en bylt på ryggen, puttede fyrtøjet i lommen og gik lige ind til byen.

FORBEREDELSE / FYRTØJET / STUDIE 2

1. LÆS EVENTYRET - OG AFSNITTET HER I KOPIARKENE IGEN

Efter at I har læst hele eventyret, læs så det aktuelle afsnit igen.

- Fordel de forskellige personer mellem jer: Fortæller / Soldat / Heks
- Læs nu afsnittet højt, og prøv at dramatisere med jeres stemmer.

2. BESKRIV EVENTYRETS FIGURER

- Beskriv soldatens udseende og væremåde.
- Beskriv heksens udseende og væremåde.
- Beskriv de tre hunde. Hvordan reagerer soldaten på dem?

3. SE BAGGRUNDSFILMEN

- Tal om, hvordan I kan bruge miljøet i 'Den Hemmelige hule':
Lounge-bar / mindste hund, Casino / mellemste hund og
Gallasal / største hund. Skriv jeres iagttagelser og ideer ned.

4. HANDLINGSMÆSSIG RAMME

Filmens handling starter in medias res, hvor soldaten skal ned forbi hundene for anden gang for at hente guld og fyrtøj. Bagefter skal slaget med heksen stå. Miljøet er moderne, og soldaten / soldaterne skal køre med elevator ned under jorden. Her er det moderne musik, som man kan høre fra de tre hundes huler. Filmen lægger op til en moderne version af det originale eventyr.

FORBEREDELSE / HANDLING

I skal nu samle jeres idéer til filmens handling og skuespillernes udseende, væremåde og replikker.

SKUESPILLERE

Soldat/ 1 skuespiller

- Beskriv soldatens kropssprog og mimik, når han møder de forskellige hunde på turen i elevatoren. Ændrer han væremåde fra sin vej ned i hulen til sin vej op fra hulen?
- Beskriv soldatens sind: er han bange, neutral eller modig?

Evt. 1 lille soldat/ 1 skuespiller

- Beslut jer for, om I vil have 1 eller 2 soldater. Hvis I vælger 2 soldater, skal I beskrive den anden soldat/hjælperens væremåde.

Heks/ 1 skuespiller

- Beskriv heksens udseende, stemme, kropssprog og mimik, da soldaten kommer op fra hulen.
- Beskriv heksens sind: er hun ondskabsfuld, falsk, kærlig, bange eller noget andet?

Forholdet mellem soldat og heks/

- Læs dialogen mellem soldaten og heksen. Tænk i billeder og smid det af dialogen væk, som I kan vise vha. mimik og kropssprog. I kan vælge at genbruge replikker fra afsnittet ordret - eller omskrive det til en mere moderne stil, som passer bedre til miljøet i baggrundsfilm.
- Hvordan skal afslutningen på filmen være?

FORTÆLLERSTEMME / VOICE OVER

Læs afsnittet fra eventyret igen - læg mærke til alt, fortælleren beretter:

- Hvilken synsvinkel har fortælleren?
- Kan I bruge hele fortællerstemmen eller dele heraf som voice over til jeres filmscene?

3. persons-fortæller

I kan evt. arbejde med en voice over, der introducerer handlingen.

HUSK: I bestemmer selv, om I vil gøre brug af en voice over! Voice over skal sammen med dialog optages i Lydstudiet og lægges på filmoptagelsen i Klippecomputeren.

- Skriv en kort indledning i 3. person, der fortæller, hvad der lige er sket, og hvad man nu ser. Den skal være max. 10 sekunder.
- Skriv evt. en kort afslutning i 3. person, der lukker fortællingen. Varighed: 5-10 sekunder.

1. persons-fortæller

En anden mulighed er at lade soldaten eller måske heksen fortælle i 1. person:

- Overfør eller omskriv soldatens tanker (indre monolog) fra afsnittet i eventyret til en voice over (1. person/jeg-fortæller) - eller digt en voice over til heksen. Den kan bruges under elevatorturen ned forbi de tre hunde.

Kombination af 1. og 3. persons-fortælleren

I kan vælge at kombinere de to fortællerstemmer - eller helt undlade dem. I skal afgøre, om I vil lægge jer op ad H.C. Andersens stil med en fortæller eller ej.

FORBEREDELSE / MANUSKRIFT

I skal nu samle jeres ideer i et manuskript. Vær bevidst om eventyrgenren - hvordan vil I overføre den til filmen? Husk at medtænke miljøet i baggrundsfilmene ('Den hemmelige hule' med barer og elevatorskakt). Vær tro mod eventyrets handling og tema.

Husk at lave plads til højre på papiret til *regi-bemærkninger*:

REGI-BEMÆRKNINGER

Personer/ Hvad de gør, hvordan de ser ud, hvordan de taler. Beslut jer for, om I vil bruge de originale replikker fra eventyret, eller om I vil opfinde nogle nye.

Billede/ Kommentarer til billedudsnit og indklip. I Studie 2 er der to kameraer: Kamera 1 optager et totalbillede i normalperspektiv. Kamera 3 optager i tiltet/skæv vinkel et halvnært billedudsnit af personen på elevatorhunden. Kamera 3 er derfor bedst egnet til optagelser under elevatorturen. I Klippecomputerne er der forskellige korte indstillinger, 'indklip', som I kan vælge mellem og klippe ind i jeres film. Ved hjælp af klipningen kan I gøre jeres film mere dramatisk og varieret i handling og billedudtryk. De forskellige indklip lægger op til, at I skal arbejde med at bevare kontinuitet i jeres handling. Dvs. at når I klipper fra et sted i handlingen i jeres film, skal I klippe til det samme sted i handlingen i det valgte indklip. I

kan f.eks. bruge indklip til at vise, hvad soldaten ser: et point of view af den store hund. På den måde skaber I sammenhænge ved hjælp af klipningen.

På www.film-x.dk kan I se eksempler på indklip til 'Fyrtøjet'.

Lyd/ Overvej, hvilken type effektlyde I vil bruge for at understrege handling og stemning i jeres filmscene. Ideer til effektlyd: lyd af gøende hunde, klirrende mønter, sværdhug.

Musik/ Der er forskellige typer musik i FILM-X. I skal vælge den type/genre, som I synes passer bedst til jeres filmscenes handling, stemning og stil: f.eks. uhyggelig, dramatisk, optimistisk/heroisk osv. I kan først høre musikken, når I er i FILM-X.



EKSEMPEL PÅ GENBRUG AF DET ORIGINALE EVENTYR I ET FILMMANUSKRIFT

TITEL: FYRTØJET

GENRE: EVENTYR

DIALOG

REGI

Soldaten

“Hejs mig nu op du gamle heks!”

Kamera 3/ halvnær: soldat, som kigger op.

Indklip/ p.o.v.: soldatens blik op gennem elevatorskakten.

Heksen

“Har du fyrtøjet med?”

Kamera 1/ total: soldat v. hund. Råber ihærdigt.

Soldaten

“Det er sandt!”

“det havde jeg rent glemt”

Kamera 1/ total: soldaten tager fyrtøjet, og skynder sig op med elevatoren.

Lyd/ atmosfære: elevator og hunde og barmusik.

Indklip/ største hund gør arrigt.

Lyd/ dyb gø-lyd.

Filmen panorerer til landskabet i total, hvor heksen kommer ind fra venstre, soldaten ind fra højre.

Soldaten

“Hvad vil du med det fyrtøj?”

Kamera 1/ total af soldat og heks. Soldaten er overlegen.

Musik/ spændingsmusik.

Heksen

“Det kommer ikke dig ved!”

“Nu har du jo fået penge!

Giv mig bare fyrtøjet!”

Heksen er arrig, vrisser.

Heksen rækker hånden ud efter fyrtøjet. Soldaten går tilbage.

Soldaten

“Snik snak!”

“Vil du strax sige mig, hvad du vil med det, eller jeg trækker min sabel ud og hugger dit hoved af!”

Heksen

“Nej!”

Kamera 1/ total: heks og soldat. *Soldaten ryster på hovedet og gemmer fyrtøj og guldkæder bag sin ryg.*

Trækker truende sværdet frem mod heksens hoved.

Musik/ dramatisk.

Heksen råber, trækker sig væk - dukker sig bag busken.

FORBEREDELSE / ROLLEFORDELING (4-6 PERSONER)

I skal nu fordele jer på de forskellige funktioner på filmholdet.

1. FILMOPTAGELSE - funktioner og roller:

1 kameramand

1 instruktør

2-4 skuespillere: 1-3 soldater, 1 heks

2. LYD - funktioner og roller:

Teknik/ 1 person sørger for den tekniske del - det kan oplagt være kameramanden.

Voice over/ 1-2 stemmer til voice over: Fortæller: det kan f.eks. være instruktøren, soldaten eller heksen.

Replikker/ 1-4 stemmer til de forskellige karakterer - det er oplagt, at skuespillere selv lægger lyd på deres karakter, men det er ikke et krav: 1-3 soldater, 1 heks.

Effektlyd/ Evt. 1 person, som laver særlige effektlyde.

3. KLIP - funktioner:

Billedsiden/ 1 person med ansvar for klipningen/billedsiden står for det teknisk-kreative arbejde, mens de andre på holdet kommenterer.

Atmosfære- og effektlyd/ 1 person, som står for det teknisk-kreative arbejde, mens de andre på holdet hjælper.

Musik/ 1 person, som står for det teknisk-kreative arbejde, mens de andre på holdet hjælper.

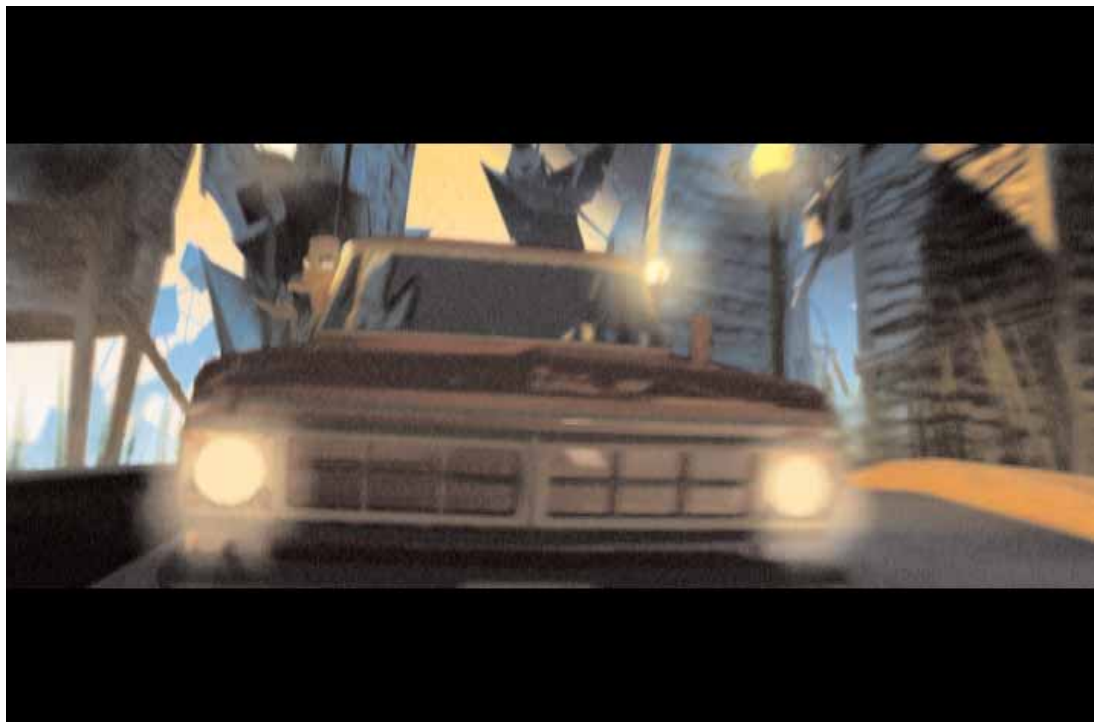
4. HELE FORLØBET (1-2-3)

Instruktør/ 1 person sørger for, at alle på holdet bliver hørt undervejs og inden, den færdigklippede film bliver gemt i klippestudiet.

SKUESPIL TIL EGET FILMMAUSKRIPT

- Fordel rollerne mellem jer.
- Øv jer i at sige replikker udenad. Arbejd med stemmebrug, tonefald og mimik.
- Ret jeres manuskript til - og husk, at filmen i FILM-X kun varer 2 minutter.
- Hvis I skal bruge rekvisitter, der ikke findes i FILM-X, skal I huske at tage dem med selv.

C - STUDIE 3



DEN GRIMME ÆLLING

GENRE/ Eventyr, action

HANDLING/ Baggrundsfilmene foregår på en mørk gade omgivet af skæve højhuse. En ond and kigger ind ad bagruden på den lille Morris Mascot/den grimme ælling - og dét er startskuddet til, at der skal trædes på speederen. Inde i bilen sidder ællingen (skuespiller) bag rettet, og der er plads til en person (skuespiller) ved siden af - f.eks. ællingens mor. På bagsædet kan der sidde 1-2 personer (skuespillere) - måske nogle af ællingens søskende?

Forlygterne bliver tændt i en ladvogn bag Mascotten, og ællingen er snart nødt til at sætte farten op for ikke at blive indhentet! Anden bagved håner og stresser Mascotten, og der bliver kørt rigtig stærkt. Mascotten får til sidst så meget fart på, at den bumper hen ad vejen, hægter anden bagved af, får svanevinger og letter op mellem højhusene - op mod den natsorte himmel - og oplyses af månen i bagruden.

VARIGHED/ 1 min. 50 sek.

Se baggrundsfilmene 'Den grimme ælling' på www.film-x.dk

OPTAGELSEN/ Handlingen optages med ét kamera: halvnært billedudsnit frontalt/lige på personerne i bilen (normalperspektiv).

LYD/ Der er mikrofon i studiet. Det betyder, at alt, der bliver sagt i bilen, kommer med på filmens lydspor. I Klip er der en del effektlyde til filmen - af bl.a. biler, bilhorn, anderap, vingesus m.fl. Der er desuden forskellige musikstykker.

KLIP/ I Klip er der en del forskellige indklip - bl.a. forskellige udsnit og perspektiver af Mascotten set udefra, af forfølgeren og af Mascotten, der letter.

Se indklip på www.film-x.dk

KARAKTERER/SKUESPILLERE/ 1 bilfører (f.eks. den grimme ælling) / 1-3 medpassagerer - f.eks. 1 ællingemoder og 1-2 søskende
NB: den onde and / forfølgeren er en del af baggrundsfilmene (man kan ikke spille denne rolle).

KOSTUMER/ 3 gule kapper med hætter til medpassagererne
1 lodden kappe til ællingen / bilens fører

REKVISITTER/ Morris Mascot: bilen, som skuespillerne sidder i / den grimme ællings ydre.

AFSNIT FRA H.C. ANDERSENS 'DEN GRIMME ÆLLING' DER KAN BRUGES I BAGGRUNDSFILMEN

"... Og så kom de ind i andegården! Der var en skrækkelig støj derinde, thi der var to familier, som sloges om et ålehoved, og så fik dog katten det.

"Se således går det til i verden!" sagde ællingemoderen og slikkede sig om snabelen, for hun ville også have ålehovedet. "Brug nu benene!" sagde hun, "se, at I kan rappe jer, og nej med halsen for den gamle and derhenne!

Hun er den fornemste af dem alle her! Hun er af spansk blod, derfor er hun svær, og ser I, hun har en rød klud om benet! Det er noget overordentlig dejligt og den største udmærkelse, nogen and kan få; det betyder så meget, at man ikke vil af med hende og at hun skal kendes af dyr og mennesker!

- Rap jer! - ikke ind til bens! En velopdragen ælling sætter benene vidt fra hinanden ligesom fader og moder! Se så! Nu med halsen og sig: rap!"

Og det gjorde de, men de andre ænder rundt om så på dem og sagde ganske højt: "Se så! Nu skal vi have det slæng til! Ligesom vi ikke var nok alligevel! Og fy, hvor den ene ælling ser ud! Ham vil vi ikke tåle!" Og straks fløj der en and hen og bed den i nakken.

"Lad ham være!" sagde moderen, "han gør jo ingen noget!"

"Ja, men han er for stor og for aparte!" sagde anden, som bed, "og så skal han nøfles!"

"Det er kønne børn, moder har!" sagde den gamle and med kluden om benet, "alle sammen kønne, på nær den ene, den er ikke lykkedes! Jeg ville ønske hun kunne gøre den om igen!"

"Det går ikke, Deres Nåde!" sagde ællingemoderen, "han er ikke køn, men han er et inderligt godt gemyt og svømmer så dejligt som nogen af de andre, ja, jeg tør sige: lidt til! Jeg tænker, han vokser sig køn, eller han

med tiden bliver noget mindre! Han har ligget for længe i ægget, og derfor har han ikke fået den rette skikkelse!” og så pillede hun ham i nakken og glattede på personen.

“Han er desuden en andrik,” sagde hun, “og så gør det ikke så meget! Jeg tror han får gode kræfter, han slår sig nok igennem!”

“De andre ællinger er nydelige!” sagde den gamle, “lad nu, som om I var hjemme, og finder I et ålehoved, så kan I bringe mig det!”

Men den stakkels ælling som sidst var kommet ud af ægget og så så fæl ud, blev bidt, puffet og gjort nar af, og det både af ænderne og hønsene.

“Han er for stor! Sagde de alle sammen; og den kalkunske hane, der var født med sporer og troede derfor, at han var kejser, pustede sig op som et fartøj for fulde sejl, gik lige ind på ham og så pludrede den og blev ganske rød i hovedet.

Den stakkels ælling vidste hverken, hvor den turde stå eller gå, den var så bedrøvet, fordi den så så styg ud og var til spot for hele andegården.

Således gik det den første dag, og siden blev det værre og værre. Den stakkels ælling blev jaget af dem alle sammen, selv hans søskende var så onde imod ham, og de sagde altid:

“Bare katten ville tage dig, dit fæle spektakel!” og moderen sagde:

“Gid du bare var langt borte!” og ænderne bed ham, og hønsene huggede ham, og pigen, som skulle give dyrene æde, sparkede til ham med foden.

Da løb og fløj han hen over hegnet; de små fugle i buskene fór forskrækket i vejret.

“Det er, fordi jeg er så styg,” tænkte ællingen og lukkede øjnene, men løb alligevel af sted; så kom den ud i den store mose, hvor vildænderne boede. Her lå den hele natten, den var så træt og sorrigfuld.

... Men det ville blive alt for bedrøveligt at fortælle al den nød og elendighed, den måtte prøve i den hårde vinter - den lå i mosen mellem rørene, da solen igen begyndte at skinne varmt; lærkerne sang - det var dejligt forår!

Da løftede den på én gang sine vinger, de bruste stærkere end før og bar den kraftigt afsted; og før den ret vidste det, var den i en stor have, hvor æbletræerne stod i blomster, hvor syrenerne duftede og hang på de lange, grønne grene lige ned imod de bugtede kanaler!

Oh, her var så dejligt, så forårsfrisk! Og lige foran, ud af tykningen, kom tre dejlige, hvide svaner; de bruste med fjerene og fløj så let på vandet! Ællingen kendte de prægtige dyr og blev betaget af en forunderlig sørgmodighed.

“Jeg vil flyve hen til dem, de kongelige fugle! Og de vil hugge mig ihjel, fordi jeg, der er så styg, tør nærme mig dem! Men det er det samme! Bedre at dræbes af dem, end at nappes af ænderne, hugges af hønsene, sparkes af pigen, der passer hønsegården, og lide ondt om vinteren!” og den fløj ud i vandet og svømmede hen imod de prægtige svaner.

Disse så den og skød med brusende fjer hen imod den. “Dræb mig kun!” sagde det stakkels dyr og bøjede sit hoved ned mod vandfladen og ventede døden - men hvad så den i det klare vand! Den så under sig sit eget billede, men den var ikke længer en kluntet, sortgrå fugl, styg og fæl, den var selv en svane.

Det gør ikke noget at være født i andegården, når man kun har ligget i et svaneæg!

FORBEREDELSE / DEN GRIMME ÆLLING / STUDIE 3

1. LÆS EVENTYRET OG AFSNITTET HER I KOPIARKENE IGEN

Efter at I har læst hele eventyret, læs så de aktuelle afsnit fra eventyret igen.

- Fordel de forskellige personer mellem jer: Fortæller / Ællingemoder / Søskende / Gammel and / Den grimme ælling.
- Læs nu afsnittet højt, og prøv at dramatisere med jeres stemmer.

2. BESKRIV EVENTYRETS FIGURER

- Beskriv ællingens udseende og væremåde.
- Beskriv ællingemoderens væremåde.
- Beskriv søskendes udseende og væremåde.
- Beskriv den gamle ands væremåde.

3. SE BAGGRUNDSFILMEN

- Tal om, hvordan I kan overføre dele fra eventyret til filmscenen. Scenen er en bilforfølgelsesscene, hvor bilen, skuespillerne sidder i, kan være den grimme ælling. Det er derfor oplagt at lade bilens fører være hovedpersonen: den grimme ælling. Hvem skal være med i bilen: ællingemoderen og ællingens søskende? *Måske har I en helt anden idé?!*
 - Skriv jeres iagttagelser og ideer ned.
- Anden, der forfølger ællingen, findes der indklip af, hvor man ser den i halvnært billedudsnit.

4. HANDLINGSMÆSSIG RAMME

Baggrundsfilmene er meget actionpræget / det ydre drama. Jeres udfordring består i at få skabt en god dialog inde i Mascotten - i overensstemmelse med jeres fortolkning af H.C. Andersens eventyr. Hvem skal personerne være, hvad skal de sige til hinanden? Skal Mascotten lette til sidst eller ej?

5. SKUESPILLERE: 2-4 personer

Hvis I har lavet en helt ny version af eventyret, skal I naturligvis placere de forskellige figurer herfra i Morris Mascotten. Husk at studiet lægger op til, at I arbejder med dialog, som det bærende i jeres

filmfortælling. (Derfor bør der være min. 2 personer / skuespillere i Mascotten).

6. MILJØBESKRIVELSE

Beskriv miljøet i baggrundsfilm: byen, gaden, forfølgerne. Sammenlign beskrivelsen med miljøet i eventyrets andegård. Hvilke elementer går igen, og hvilke er så anderledes, at det kræver en nyfortolkning af det originale eventyr?

7. TEMATIK

‘Den grimme ælling’ handler om at være anderledes; om ikke at føle sig hjemme; om at blive mobbet; om at miste selvværd/troen på sig selv. Men også om at finde sin identitet; om at modnes; om at anerkende sig selv og sin kultur. Diskutér, hvor i jeres hverdag og i dagens danske samfund I kan finde lignende problemstillinger.

8. GENRE / MODERNISERING AF EVENTYRET

Baggrundsfilm afviger en del fra eventyret - både i miljø og stil. I kan frit arbejde med at modernisere det originale eventyr til f.eks. en filmisk actionscene. Det er vigtigt, at I bevidst bearbejder og bruger centrale elementer fra det originale eventyr.

- I kan bevare de originale replikker/det gammeldags sprog og på den måde holde fast i H.C. Andersens sproglige tone. Samtidig er miljø og stil i baggrundsfilm, indklip og lydeffekter moderne - denne sammensætning kan give en spændende effekt.
- I kan vælge at modernisere hele eventyret - også dialogen. Prøv at genskrive eventyret eller den scene, baggrundsfilm lægger op til, til et nutidigt drama. Arbejd med at ‘oversætte’ replikker fra eventyret til et nutidigt sprog.

9. DIALOG

Jeres filmoptagelse bliver optaget med lyd. Dvs. at alt, skuespillerne siger, kommer med på filmen. Jeres handling og dennes dramatik skal altså i høj grad fremgå af personernes dialog. Derfor er det vigtigt, at I omsætter eventyret til direkte tale. I kan vælge mellem tre muligheder:

- 1 Brug de originale replikker fra eventyret til jeres dialog.
- 2 Omskriv de originale replikker til et moderne sprog, der passer til jeres tolkning af eventyret.
- 3 Skriv helt nye replikker til de personer, der skal være i bilen, ud fra jeres nyfortolkning af eventyret. Husk at der skal være overensstemmelse med den tematik, som det originale eventyr lægger op til.

FORBEREDELSE / MANUSKRIFT

I skal nu samle jeres ideer i et manuskript - husk at lave plads højre på papiret til regi-bemærkninger:

REGIBEMÆRKNINGER

Personer/ Hvad de gør, hvordan de ser ud, hvordan de taler. Beslut jer for, om I vil bruge de originale replikker fra eventyret, eller om I vil opfinde nogle nye.

Billede/ Kommentarer til billedudsnit - hvornår I vil bruge jeres filmoptagelse, hvornår I vil bruge indklip. Skriv idéer til indklip ned. I Studie 3 er der ét kamera: halvnært billedudsnit frontalt/lige på personerne i bilen (normalperspektiv). I Klippecomputerne er der forskellige korte indstillinger, 'indklip', som I kan vælge mellem og klippe ind i jeres film. Ved hjælp af klipningen kan I gøre jeres film mere dramatisk og varieret i handling og billedudtryk. De forskellige indklip lægger op til, at I skal arbejde med at bevare kontinuitet i jeres handling. Dvs. at når I klipper fra et sted i handlingen i jeres film (f.eks. et halvtotalebillede), skal I klippe til det samme sted i handlingen i det valgte indklip. I kan f.eks. bruge indklip til at vise, hvad personerne i bilen ser: et point of view. På den måde skaber I sammenhænge ved hjælp af klipningen.

På www.film-x.dk kan I se eksempler på indklip til 'Den grimme ælling'.

Lyd/ Overvej, hvilken type effektlyde I gerne vil bruge for at understrege handling og stemning i jeres filmscene. Ideer til effektlyd: f.eks. bilmotorer, brag fra sammenstød, ande-rap.

Musik/ Der er forskellige typer musik i FILM-X. I skal vælge den type/genre, som I synes passer bedst til jeres filmscenes handling, stemning og stil - f.eks. trist, actionpræget, let osv. I kan først høre musikken, når I er i FILM-X.

FILM-X

EKSEMPEL PÅ GENBRUG AF EVENTYRETS DIALOG I ET FILMMANUSKRIFT

TITEL: DEN GRIMME ÆLLING

GENRE: EVENTYR

DIALOG

REGI

Ond and (effektlyd):

“Rap rap!”

Kamera/ Forfølgeranden

kigger arrigt ind ad ællingens bagrude og løber hen til dens bil. Ællingen kigger nervøst i bakspejlet.

Indklip/ Mascot set oppefra.

Ællingemoder

”Rap jer! – ikke ind til bens!

En velopdragen ælling sætter benene vidt fra hinanden

ligesom fader og moder!

Se så! Nu med halsen og sig: rap!”

Kamera/ De to søskende bliver gennet ind på bagsædet.

Ællingemoderen taler irriteret til dem, mens hun sætter sig.

Søskende

“Se så! Nu skal vi have det slæng til!

Ligesom vi ikke var nok alligevel!”

De to søskende kigger arrigt på ællingen, som ser nervøst ud gennem forruden.

Indklip/ p.o.v. af gaden foran dem.

Ællingemoder

“Lad ham være!, han gør jo ingen noget!”

Kamera/ Ællingemoderen vender sig tyssende mod de to.

Indklip/ halvnært billedudsnit af ond and/forfølger, som kører op ved siden af ællingen.

Effektlyd/ rap rap!

Musik/ action.

Søskende

*"Og fy, hvor den ene ælling ser ud!
Ham vil vi ikke tåle!"*

Ællingemoder

*"Han er ikke køn, men han er et
inderligt godt gemyt
af de andre, ja, jeg tør sige: lidt til!"*

Søskende

*"Bare katten ville tage dig, dit fæle
spektakel!"*

Ællingen

(direkte tale/tænker højt)

"Det er, fordi jeg er så styg"

Ællingemoder

*"Jeg tænker, han vokser sig køn,
eller han med tiden bliver noget
mindre!"*

*Han har ligget for længe i ægget,
og derfor har han ikke fået den
rette skikkelse!"*

Kamera/ *Ællingen kigger ud til
siden, men forstår, at det er
ham selv, de to søskende taler
nedsættende om, ikke den onde
and ved siden af. Ællingen dukker
sig nervøst. Mascotten kommer
op i fart.*

Indklip/ *Mascotten og forfølge-
ren set udefra.*

Lyd/ *bilmotorer.*

Kamera/ *Ællingemoderen ser
kærligt på ællingen, beundrer
og svømmer så dejligt som nogen
hans kørsel. De to søskende
kigger ud af bagruden.*

Indklip/ *p.o.v. ud af bagruden
af forfølgeren. Bilerne kører nu
stærkt, slingrer.*

Kamera/ *Ællingen ser sig selv
i spejlet, lukker øjnene.*

Kamera/ *Ællingemoderen ser
drømmende frem for sig.*

*Vender sig forklarende om mod
de to på bagsædet. Imens kører
ællingen vildt stærkt, med for-
følgeranden lige i hælende.
Han kører op bag i ællingen.*

Søskende

“Han er for stor!”

Kamera/ *De to søskende er lidt bange og nærmest råber til ællingen.*

Indklip/ *to biler støder sammen.*

Kamera/ *Ællingen slår en kolbøtte i luften, men fortsætter.*

Lyd/ *højt brag, da den lander.*

Ællingemoder

“Gid du bare var langt borte!”

Kamera/ *Ællingemoderen er rystet og taler forskrækket til ællingen.*

Indklip/ *p.o.v. af gaden foran dem.*

Kamera/ *Den onde and hænger fast på bagruden af ællingen.*

Ællingen

(direkte tale/tænker højt)

“Jeg vil flyve hen til dem, de kongelige fugle! Og de vil hugge mig ihjel, fordi jeg, der er så styg, tør nærme mig dem!”

Indklip/ *Ællingen set bagfra med den onde and på slæb. Ællingen basker med svanevingerne.*

Musik/ *action.*

Ællingen

(direkte tale/tænker højt)

“Dræb mig kun!”

Kamera/ *Ællingen ser angst frem for sig. De to på bagsædet klammer sig til hinanden.*

Ællingemoderen holder bange hænderne for sit ansigt.

Indklip/ *ællingen letter op mellem højhusene.*

Kamera/ *Ællingen ser sig i bakspejlet og får øje på månen, forstår at den kan flyve - smiler.*

Musik/ *drømmemusik.*

FORBEREDELSE / ROLLEFORDELING (4-6 PERSONER)

I skal nu fordele jer på de forskellige funktioner på filmholdet:

1. OPTAGESTUDIE - funktioner og roller:

1 kameramand og ryste bil

1 instruktør

2-4 skuespillere

2. KLIP - funktioner:

Billedsiden/ 1 person med ansvar for klipningen/billedsiden står for det teknisk-kreative arbejde, mens de andre på holdet kommenterer.

Atmosfære- og effektlyd/ 1 person, som står for det teknisk-kreative arbejde, mens de andre på holdet hjælper.

Musik/ 1 person, som står for det teknisk-kreative arbejde, mens de andre på holdet hjælper.

3. HELE FORLØBET (1-2-3)

Instruktør/ 1 person sørger for, at alle på holdet bliver hørt undervejs og inden, den færdigklippede film bliver gemt i klippestudiet.

SKUESPIL TIL EGET FILMMANUSKRIFT

- Fordel rollerne mellem jer.
- Øv jer i at sige replikkerne udenad. Arbejd med stemmebrug, tonefald og mimik.
- Ret jeres manuskript til - og husk, at filmen i FILM-X kun varer 1 minut og 50 sekunder.
- Hvis I skal bruge rekvisitter, der ikke findes i FILM-X, skal I huske at tage dem med selv.

C / ANIMATION



Slotsbaggrund til egne figurer / A4

H.C. ANDERSEN EVENTYR

RAMME

I ANIMATION kan I arbejde med tegne-flyttefilm. I finder selv på en handling ud fra de valgte figurer og baggrunde og laver jeres film ved hjælp af stop motion (12 fotos pr. sekund film).

I kan arbejde med de eventyrbaggrunde og -figurer, der er i FILM-X, eller I kan vælge at arbejde med jeres egne. I kan mixe baggrunde og altså lade en del af jeres handling foregå på en baggrund, en anden del på en anden baggrund. Sørg for at vælge bevidst mellem de forskellige muligheder (farver, tegnestil, perspektiv m.m.).

Kameraet i ANIMATION kan zoome, sådan at I kan tage nærbilleder af jeres figurer. I FILM-X kan I indspille dialog, voice over og effektlyde til jeres tegnefilm i lydstudiet LYD. Når I optager filmen, er det derfor en rigtig god ide at øve figurernes replikker og en evt. voice over undervejs, sådan at der er tilpas tid til dem. I klippecomputeren KLIP kan I klippe jeres film, tilføje/synkronisere jeres lydoptagelser fra LYD samt tilføje musik og effektlyd.

EVENTYRBAGGRUNDE OG FIGURER I ANIMATION

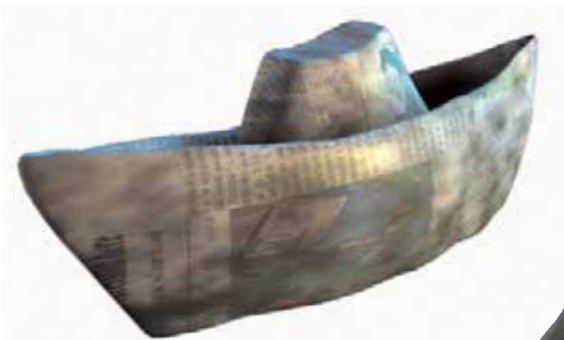
Den standhaftige tinsoldat

I kan optage en scene fra 'Den standhaftige tinsoldat': Hvor tinsoldaten kommer sejlene i rendestenen i avisbåden, mens en rotte irriterer ham. Hvis I vil have danserinden med i filmen, skal I selv tegne hende og medbringe hende til FILM-X.

Figurer og rekvisitter i FILM-X: tinsoldat, rotte, avisbåd.



'Den standhaftige tinsoldat'
Animationsbaggrund / A4
Figurer og rekvisitter / naturlig størrelse



Fyrtøjet

I kan optage en scene fra 'Fyrtøjet' - eller rettere: tilføje en scene til det originale eventyr. I kan bruge baggrunde af landskabet over jorden med træ og busk, skilt med pil til 'Den hemmelige hule', hvor de tre hunde bor. Find på en handling til de to hunde, der er kommet op i det fri.

Figurer og rekvisitter: to identiske hunde, et stort kødben.



'Den standhaftige tinsoldat'
Animationsbaggrund / A4
Figurer og rekvisitter / naturlig størrelse



Eventyrslottet

I kan optage en scene fra et valgfrit eventyr. Det kunne oplagt være fra 'Klods Hans', 'Kejserens nye klæder', 'Tommelise' eller måske 'Snedronningen'.

I skal selv tegne jeres figurer hertil, så der er fri mulighed for at vælge, hvilke typer I vil have med i jeres handling: trolde, hekse, uheldige helte, konger, dronninger og prinsesser.



Slotsbaggrund til egne figurer / A4
Figurstørrelse til brug på slotsbaggrund
- tegn egne figurer i samme størrelse



EGNE BAGGRUNDE OG FIGURER / MEDBRINGES TIL FILM-X

Der er frit valg - I kan vælge at forberede alt hjemmefra, sådan at I kan omsætte jeres favoriteventyr til tegnefilm! Hent inspiration ved at læse udvalgte H.C. Andersen-eventyr og se de film, der allerede er lavet på baggrund af nogle af hans eventyr (spørg jeres lærer). I kan vælge at arbejde med papirklip - ligesom H.C. Andersen selv. Hent inspiration i hans eventyr, tegn og klip figurer, rekvisitter og mønstre i hvidt eller lyst papir - og optag jeres film på den sorte baggrund i FILM-X.

FORBEREDELSE / ANIMATION

- Læs det valgte eventyr. Beslut jer for den scene i handlingen, I vil omsætte til tegnefilm.
- Vælg de personer/figurer, der skal have en rolle i jeres film og beskriv dem (udseende og væremåde).
- Skriv en dialog til jeres figurer.
- Tegn evt. egne baggrunde og figurer. Baggrunde skal være i A4-lavformat, evt. matlaminerede. Figurer skal passe til størrelsesforholdene på baggrundstegningen (A4-lavformat). Husk at tegne figurer set fra forskellige vinkler og med forskellige ansigtsudtryk - afpasset jeres handling. Få inspiration til jeres film ved at se filmatiseringer af kendte H.C. Andersen-eventyr - bl.a. 'Klods Hans', 'Fyrtøjet', 'Den standhaftige tinsoldat', 'Tommelise' og 'Snedronningen'.

Uanset hvad I vælger: Husk at være realistiske - vælg én scene fra et eventyr - for det tager tid at lave tegnefilm!

TAK TIL

Anette Øster

Center for Børnelitteratur, Danmarks Pædagogiske Universitet

Regitze Oppenheim

Projektleder 'FILM-X i H.C. Andersens klæder'.

Flemming Kaspersen

Redaktør / Centyer for Børne- og Ungdomsfilm

Undervisningsmaterialet er skrevet af Anne Bertram, Skoletjenesten

FILM-X

FILM-X



Skoletjenesten



DET DANSKE FILMINSTITUT



MED STØTTE FRA
H.C. ANDERSEN 2005,
DANMARK & BIKUBENFONDEN

THE KINGDOM OF DENMARK
THE BIKUBEN FOUNDATION