

# CUT #094

MEDLEMSBLAD FOR MEDIELÆRERFORENINGEN

DECEMBER 2010



>>SÅ ER DER TEGNEFILM >>ÅRSKURSUS  
>>STAFETTEN: FILM NOIR >>I ØJENHØJDE MED  
FORSKELLIGE MÅLGRUPPER



# CUT#094

## Redaktion

CHRISTINE BOAS DABELSTEEN - Nørre Gymnasium - cd@norreg.dk  
MADS SKRUBBELTRANG - Det Åbne Gymnasium -  
madsskrubbeltrang@hotmail.com  
JEPPE G. JENSEN - Virum Gymnasium - gj@virum-gym.dk  
NEEL SCHUCANY - Roskilde Handelsskole - neel@schucany.dk

## Skribenter i dette nummer

CHRISTINE BOAS DABELSTEEN  
JEPPE G. JENSEN  
NEEL SCHUCANY  
BRIAN PEDERSEN  
KIRSTEN ANDERSEN  
STIG HJARVAD  
LONE ANDERSEN  
MARTIN HOULIND  
STEFAN SØRENSEN  
HENNING BØTNER HANSEN  
HANS OLUF SCHOU

**DEADLINE FOR CUT #095  
1 FEBRUAR 2011**

GRAFISK DESIGNER Lyndsay Jensen  
PRINT Laser Tryk, Århus

## Mediellærerforeningens bestyrelse

Henning Bøtner Hansen, Frederikshavn Gymnasium og hf  
(Formand, fagligt forum)

Kirsten Andersen, Christianshavns Gymnasium  
(EKKO)

Anders Oahl, Det Frie Gymnasium

Klaus Michael Jensen, Silkeborg Gymnasium

Søren Jakobsen, Odsherreds Gymnasium  
(kasserer, pædagogisk samråd, kursus)

Neel Schucany, Roskilde Handelsskole  
(medlemsregistrering)

Mette Wolfhagen Linnebjerg, Sct. Knuds Gymnasium  
(sekretær, fagligt forum)



## Annoncering i CUT

PRISER 1 side - 1000,- kr. ½ side - 550,- kr.

KONTAKT Jeppe G. Jensen, Esrumvej 48, 3000 Halsingør. Tlf. 21 25 49 71.

# POV



**E**n og fyre lærere var samlet på Magleås til et inspirerende kursus, som favnede emner lige fra stopmotion, storytelling til nyhedsindslag, men som altid var det bedømmelsen af elevproduktioner, der kunne få sindene i kog. Vi bliver vist aldrig færdige med at diskutere vurderingskriterier for elevproduktioner. Eksperimenterende film, hvor buddene på karakterer svinger lige fra 02 til 12, giver stof til eftertanke og skærper ens opmærksomhed på at tydeliggøre fagbilagets mål.

Men ud over elevfilmernes kvalitet drøftede vi også, hvor meget det mundtlige forsvar kan rykke ved filmens karakter. Kan en elev, der har lavet en film til 4, nogensinde få karakteren 12. Nej, sagde nogle – jo, sagde nogle andre. Hvis man som udgangspunkt antager, at elevproduktionen kun kan rykke en karakter ved det mundtlige forsvar, kan eleven således kun tale produktionen op til 7. Hvis eleven så laver en blændende præstation i det teoretiske spørgsmål, svarende til 12, vil den samlede karakter blive 10. Ifølge dette regnestykke, vil eleven altså aldrig kunne få 12. Andre mener, at man primært skal tage udgangspunkt i den konkrete eksamenssituation, og at det vil blive rigtigt at have sådanne faste regler.

Når vi mødes om det grønne bord, skal vi måske være opmærksom på, at der er disse to positioner for at afgive karakter.

**Redaktionen**



# STORYTELLING OG EN OPSANG TIL MEDIELÆRERNE

AF NEEL SCHUCANY, REDAKTIONSMEDLEM I CUT, LEKTOR I MEDIEFAG PÅ ROSKILDE HANDELSSKOLE

CUT-redaktionen var selvfølgelig på pletten, da medielærerforeningen holdt årsmøde i november 2010. Årskursets anden dag bød på storytelling med Jonas Wagner, leder af Filmskolens Instruktørlinje. Her bringer vi en beretning fra foredraget, hvor budskabet er, at medielærerne skal nytænke deres undervisning.

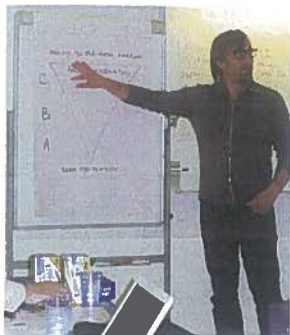
Der er en tendens til, at danskerne, inspireret af Tarantino, laver film, hvor de render rundt i jakkesæt og ser seje ud, eller at de f.eks. laver dårlige Jim Carrey-imitationer. "En fjerdedel af alle ansøgere kommer fra udlandet, og til sidst sidder vi og finder undskyldninger for ikke at tage svenskere ind i stedet for danskere. Jeg kunne nemt tildele alle 6 pladser til svenskere".

Jonas Wagner indledte således med at sige, at den nationale standard for nye danske talenter, er så ufattelig lav, at de efter hvert optag tildeler halvdelen af instruktørlinjens pladser til især svenskere, men også til nordmænd, islændinge og finner. Jonas Wagner læser i den forbindelse ca. 200 ansøgninger igennem, og tendensen er "virkelig bekymrende". **De danske ansøgers film kendetegnes ved at være anekdotiske, copy cats eller parodier på amerikanske film.**

Det, som udmærker de nordiske landsmænd, er, at de udvikler et unikt og personligt filmsprog. De norske ansøgere er stil- og genrebevidste. Islændingenes historier er præget af det store landskab og det lille samfund. Skæve eksistenser i skæve film, og de har udviklet et særpræget filmsprog. Svenskerne skildrer virkelige mennesker i virkelige miljøer. De laver film om det, de ved noget om, nemlig deres hverdag og deres opvækst. Danskerne fortæller historier om noget, de ikke ved noget om, som f.eks. at være gangster à la Tarantinos karakterer.

En af årsagerne til problemet skal findes i, at Danmark ikke har noget at tilbyde unge med filmdrømme, efter de har forladt gymnasiet. I Sverige har man f.eks. højskoler, hvor man kan tage en 3. årig professionsbachelor, som giver ansøgerne gode kompetencer til at kunne søge ind på Filmskolen. De fleste svenskere, der kommer ind på filmskolen, har gået på en sådan højskole.

En anden årsag, til danskernes manglende evne til storytelling, er, at de heller ikke i gymnasiet bliver opdraget til at finde frem til deres eget filmsprog. Vores bekendtgørelse er i høj grad teoretisk funderet. Dens udgangspunkt er, at eleverne analyserer og perspektiverer eksisterende film som afsæt for tilvirkningen af deres egne film, i stedet for som udgangspunkt at blive bevidst om deres indre filmstemme. Det gør, at det bliver andres film, som danner forbillede for elevernes egen



filmproduktion. Medielærerne skal fokusere mere på den personlige vinkel og ikke stille eleven ved siden af produktionen, når filmen er inde i dem selv.

Så man skal vende didaktikken på hovedet. I stedet for at begynde med at introducere dem til filmsproget ved at vise dem en hel masse eksempler fra film, skal man først lave øvelser med eleverne, hvor de laver filmøvelser. Med udgangspunkt i disse små øvelser, skal man evaluere deres optagelser. I denne evaluering skal man tage dem yderst alvorligt: "Du er vild med totaler, interessant – hvorfor det, hvad vil du sige med det..." Ved at tale med dem om deres egne film på denne måde, mener Jonas Wagner, at man tager eleverne på ordet, og de vil stramme gevaldigt op, og frem for alt vil de udvikle et filmsprog ud fra deres egen vurderingsevne, og så har man startet en personlig stemme.

**I stedet for modeller skal vi stilladserer eleverne ved at lave små øvelser. Et eksempel kunne være:**

Det overrasker nok ikke nogen, at Jonas Wagner opfordrede os alle til at smide både aktantmodellen, berettermodellen og treaktsmodellen ud af vinduet. De gør mere skade end gavn og er alligevel outdatede.

15 mns. intro til kamera.

5 min. opgaven udleveres. "Find det sted på skolen, som du godt kan lide, lav et billede af det på en måde du godt kan lide, og sæt dig ind i billedet på en måde du godt kan lide, og fortæl hvad du godt kan lide ved rummet i max. 2 min." Eleven får 20 minutter til at løse opgaven individuelt.

Efterfølgende evaluerer man 45 min., hvor man kommenterer valg af rum, POV, framing etc.

"Eleverne har nu lavet deres første film. De har udtrykt deres lyst, og det, de har lavet film om, er noget, de ved noget om. De har lavet nærbilleder, totaler og fugle-, frøperspektiver. Eleverne er her suveræne eksistenser og kan af princip ikke tage fejl. Men de kan tages på ordet og deres udtryk forpligter". Øvelser bør ofte være individuelle, filmproduktioner er gruppebaserede, og Jonas Wagner opfordrede os til at lave flere individuelle øvelser for at styrke den enkelte elevs filmsprog. Ligeledes mente han, at det var en god idé, at få eleverne til individuelt at udarbejde et manus på 1-2 sider, som de så fik nogle andre elever til at læse op for derved bedre at kunne vurdere deres arbejde.

Efter forskellige øvelser giver det mening at inddrage teori og filmeksempler for at sætte dem i stand til at vurdere deres arbejde i perspektiv med andre film, men nu vil eleverne have et individuelt ståsted at forstå teori og film ud fra.

Nu skal man selvfølgelig huske på, at Jonas Wagner uddanner filmskabere, og det gør gymnasiet jo ikke nødvendigvis. Så ud fra den optik er der en verden til forskel på hans og vores udgangspunkt for at undervise i film.

God arbejdsdag



# Kreativitet på Første klasse

JEPPE G. JENSEN, ADJUNKT PÅ VIRUM GYMNASIUM I MEDIEFAG, REDAKTIONSMEDLEM I CUT

Årskursets første dag handlede om nye tider: animation. Det er jo det uartige barn i mediefag. Nok mest fordi, vi medielærere ikke mener, at det er helt er artsy og finkulturelt nok. Men på årskurset fik vi alle lov til at lege animationsproducenter, og CUTs udsendte blev i hvert fald overbevist: Hans næste undervisningsforløb bliver helt sikkert om animation.

**P**å årskurset blev vi alle understøttet med et lille kamera tilhørende computer og blev en del erfaringer rigere. Man optager mellem 3 og 5 frames pr. billede og rykker så sine animationer MEGET lidt for at opnå den ønskede effekt. Efter længere tids trial-and-error lærte vi at det er utrolig tidskrævende at lave ganske få sekunder, og at der virkelig stilles krav til en god historie og idé.

Gennem en kort introduktion af Hanne Pedersen fra CAP (Center for AnimationsPædagogik) gik vi lystigt i gang med at lave små stop motion-film. I sit arbejde med unge har Hanne Pedersen været med til at grundlægge den visuelle hf ([www.visuelhf.dk](http://www.visuelhf.dk)), hvor der ar-

bejdes med unge, der udtrykker sig gennem animationer og stop motion. Det er forbavsende let at gå til, fordi man bare kan downloade Monkey Jam ([www.giantscreamingrobot-monkeys.com/monkeyjam/download.html](http://www.giantscreamingrobot-monkeys.com/monkeyjam/download.html)) og gå i gang. Er man mere seriøs foreslås programmer som Stop Motion Pro (pc) og IstopMotion (Mac), som er let tilgængelige.



The Animation Workshop, som er det eneste sted i Danmark, hvor man kan studere animation på højt niveau. Workshopen er en del af VIA University College og er meget praktisk anlagt med lange, inspirerende og udfordrende projekter. Workshopen er udstyret med en arbejdsstation med tilhørende hardware og software til de 75 elever.

Der er to linier på workshopen; Karakter-animatør linien og Computer Graphic Artist linien. Karakter-animatør linien er en 3-årig uddannelse med lige fokus på animering og skuespil og meget af undervisningen foretages af udenlandske professorer, animatører og professionelle fra Disney, Pixar og skuespillerskoler, men samtidig også antropologer, psykologer og speech coaches.

I det hele taget er det en prisværdig indstilling til læringsmiljøet idet alle kurser afsluttes med et længere projekt, hvor eleverne trækkes længere og længere ind i en enkelt karakters animation startende med kropssprog og afsluttende med ansigtsmimik.

Der oparbejdes en tillid til såvel 2D som 3D (først på andet år) og papir og blyant er på lige fod med computerne de værktøjer, som eleverne skal gøre sig fortrolige med. Der stilles krav til skuespiller-genet såvel som tegne-genet og ifølge Helga Lassen er elevernes bedste ven deres eget spejlbillede, som konstant må stå for skud i inspirationens tegn.

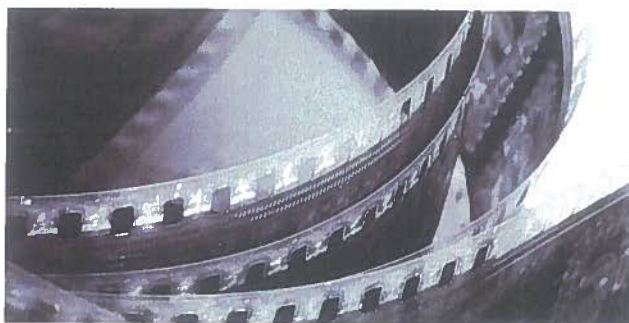
Computer Graphic Artist linien er så hele baggrundsbilledet, hvor den enkelte karakter ikke er i fokus, men det er alt det bagved. Man kan, med inspiration fra to nyere film, sige

at CG Artistens job er det samme som "arkitekten" i Inception og kreatørerne på Pandora i Avatar. Man skal kreere den verden, som karaktererne skal agere i.

Denne linie er meget projekt-baseret, og inspirationen kan findes i alt, hvad vi ser omkring os fra farver over konturer til landskaber. De bliver trænet i at være sminkører, koreografer, lysfolk og production designere og visual artists. Der er lagt stor vægt på design og bevægelse i de rum, som der kreeres. Et projekt kunne være at skabe et rum med et vindue, som sollys skal bevæge sig igennem over en dag.

The Animation Workshop er en professionshøjskole, hvor der tænkes kommercielt såvel som på håndværket. Mere information kan hentes på <http://www.animwork.dk/en/>

En spændende og lærerig første dag blev afsluttet med at vi så vores spæde forsøg med animation, som man må sige er en kunstform, der kræver dedikation, tålmodighed og kreativitet!



## FILMLINJEN.DK



**S**tation Next markerer sit 10 års jubilæum den 2. december 2010 ved at relancere sig i en version 2.0 – det unikke Filmlinjen.dk. Filmlinjen.dk er et web-baseret undervisningsredskab til praktisk filmproduktion i 7.-10.klasser og gymnasier. Websitet er gratis at anvende og kræver ingen forudgående kvalifikationer.

Via Filmlinjen.dk opretter læreren filmholdet, der gennem filmproduktionen får tips og idéer fra professionelle filmfolk gennem videoguides og artikler. Websitet gør det derefter muligt at holde styr på produktionen og effektiviserer filmholdets kommunikation via billeder, video, lyd og tekst. Som afslutning kan eleverne publicere deres film og se andres produktioner."



# Like a duck in a shooting gallery

## TVÆRFAGLIGT – FILM NOIR FORLØB MED MEDIEFAG OG ENGELSK

FRA CHRISTIANSHAVNS GYMNASIUM: BRIAN PEDERSEN, KANDIDAT I MEDIEFAG OG DANSK OG KIRSTEN ANDERSEN, LEKTOR I IDRÆT, GEOGRAFI OG MEDIEFAG



**V**i skal ikke her udfolde et fuldstændigt film-noir forløb, da det er gjort mange gange før, men blot skitsere nogle meningsfulde tværfaglige aktiviteter, der fandt sted i efteråret i en velfungerende 3g (EngA-meB.)

Sammenhængen mellem film-noir og hardboiled fiction er velkendt for de fleste, men sammenhængen kan være svær at folde ud indenfor rammerne af de enkelte fag. Eleverne var meget interesserede i både film noir og hardboiled fiction og herunder mellemkrigstidens depression, hvor de beslægtede genrer opstod.

I engelsk fik eleverne en introduktion til depressionens USA, der gav dem en god forklaringsramme for genrenes tilblivelse og karakterernes psykologi. I mediefag startede vi med at indkredse definere film noir som genre og stil. Vi startede en dobbelttime med en teoretisk gennemgang af Noir.

### MURDER MY SWEET

Vi skabte fælles fodslag for Engelsk og Mediefag ved at tage udgangspunkt i Edward Dmytryk's **Murder my sweet**, der er en adaption af Raymond Chandlers **Farewell my lovely**. Filmen er med mediefaglige øjne en fin repræsentant for den klassiske film-noir med brug af alt fra både first person voice-over til elaborerede clair-obscure teknikker. Filmen er et prototypisk eksempel på den tidlige film-noir som kan fastholde eleverne, når man afsøger genrens grænser.

For at binde Engelsk an til forløbet fra begyndelsen bad vi

eleverne om at bide mærke i de skarptskårne replikker, der er definerende for film-noiren. Vi bad eleverne om at skrive tre replikker ned, som de skulle arbejde med næste gang de havde engelsk. Der var noget at komme efter. Eleverne fandt hver deres favoritter, selv om nogle ord gik renere ind end andre:

Philip Marlowe: A black pool opened up at my feet. I dived in. It had no bottom. I felt pretty good - like an amputated leg.

I engelsk arbejdede eleverne videre med replikkerne i filmen, ligesom de diskuterede de mere plotorienterede sider af filmen. I engelsk havde de som lektie udvalgte kapitler af Raymond Chandlers forlæg "Farewell my lovely". Mens eleverne i engelsktimerne borede sig længere ned i forskellige sider af den hårdkogte kriminallitteratur, afsøgte vi i mediefagstimerne film-noirens forskellige udtryk.

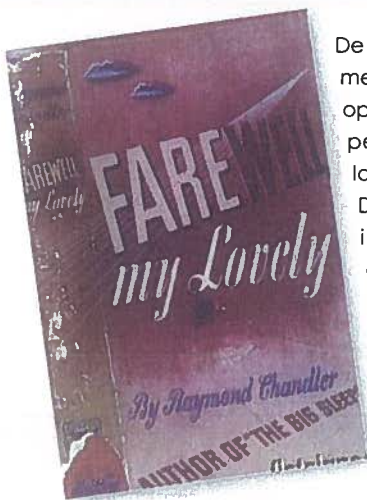
### DEN PRAKTISKE PRODUKTION – SMØGER OG SKARPTSKÅRNE REPLIKKER

Forløbet bygger op til en praktiske produktion, hvor eleverne skal imitere film-noirens stil.

Eleverne havde fået som forlæg, at de skulle bygge deres drejebog på et kapitel fra Raymond Chandlers roman - Farewell, My Lovely fra 1940. Aktivitetens læringspotentiale for begge fag er oplagt. Eleverne tilegner sig det litterære forlæg med henblik på produktion af både replikker og manuskript. Drejebogen laver de i mediefag. Eleverne skal i den efterfølgende produktion ikke kun skrive replikkerne, men nu også sige dem igen og igen foran kameraet.



STAFETTEN



De skulle selv have rekvisitter med. Det gik de meget op i. Det flød med stiletter, perlekæder, tøj, røde læbestifter og hatte i 50'ers stil. De havde en dobbelttime i mediefag til optagelser og en dobbelttime til redigering. Vi lavede grupperne. Holdet gik meget op i at håndhæve den karakteristiske noir stil. Og det var sjovt at se, hvor meget de gik op i lysætning, locations,

skuespil, rekvisitter, dialog og udtale. I det hele taget så knoklede eleverne derudad i de i alt 6 timer.

Og de var alle spændt på at se hinandens film. De færdige film var meget forskellige, men alle viste, at eleverne allerede så tidligt i forløbet havde styr på de væsentligste stilistiske træk ved film noir, og det har helt sikkert været givende for dem der var lidt usikre på emnet, at det blev diskuteret i grupperne, hvad det ville sige at lave en noir film. Nogle lavede en noir "streetfilm", andre en noir detektivfilm og en gruppe en mere romantisk parodisk noir.

### EVALUERING – WIN WIN

Vores erfaring er, at mange ikke obligatoriske tværfaglige forløb ender i parallellforløb uden integrerede aktiviteter. Det er imidlertid vores oplevelse, at det kan give en fantastisk synergieffekt, når fagene kommer tættere på hinanden i konkrete meningsfulde aktiviteter, der ikke kræver alt for stor tilrettelæggelse.

## LITTERATUR TIL FORLØBET

Vores forløb byggede grundlæggende på Schraders velkendte inddeling af noirens udvikling i tre faser: krigstidens (1941-46) "grå melodramaer – romantiske noirs", realistiske gadefilm (1945-49) og (1949-53) "hvor den psykotiske dræber bliver den aktive hovedperson og noiren i sig selv bliver en kompromisløs forvrængning af det industrialiserede og urbaniserede Amerika."

| Filmgenrer<br>Eva Novrup redvall, DFI, 2006 s.12                   | Vi brugte definitionen på stil og samtidig diskuterede vi netop analyse og definition på film noir s. 38-40                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| "Mysteriet om film noir" af B. Langkjær, Kosmorama 223             | <ul style="list-style-type: none"> <li>Det videre arbejde med Murder my sweet tog blandt andet udgangspunkt i denne artikel der er noget akademisk, men til gengæld rummer den en næranalyse af anslaget til Murder, My Sweet, som vi så. Eleverne skulle selv lave en næranalyse af anslaget og derefter sammenligne med Langkjærs næranalyse.</li> <li>Artiklen er hentet fra Kosmoras temahæfte om noir, hvor man også kan finde andre relevante artikler alt efter, hvordan man griber forløbet an</li> </ul> |
| "Den sorte stil" af K. Lorenzi fra tidskriftet Sentura nr. 5, 1999 | <ul style="list-style-type: none"> <li>Kan med fordel anvendes som oplæg til en udvidet definition og stilanalyse af film noir.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Marc Cousin "Filmhistorie".                                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Film noir i den historiske kontekst.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Lars von Triers elementer (Hæftet)<br>- en filminstruktørs arbejde | <ul style="list-style-type: none"> <li>Peter Schepelem</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

### Film i forløbet:

Murder My Sweet, Edward Dmytryk(1944); Touch of Evil, Orson Welles (1958); Kvinden fra Shanghai, Orson Welles, 1947; Forbrydelsens Element: Lars Von Trier, 1984; Animation/kortfilm (MC Kinnan Cannes 2006)



## TV-NYHEDER:

# I ØJENHØJDE MED FORSKELLIGE MÅLGRUPPER

Af Stig Hjarvard, Professor på Institut for Medier, Erkendelse og Formidling, Københavns Universitet

Siden TV 2's fremkomst har nyhedsformidlingen i både DR og TV 2 lagt stadig mere vægt på nærhed som nyhedskriterium. Det gælder fortsat, men DR Nyheder og TV 2 News trækker også i andre retninger.

## MÅLGRUPPER OG KONCEPTER

TV 2 gjorde fra begyndelsen nærheden til sin varemærke, og DR kunne med Christian Nissen som generaldirektør følge efter og gøre Tv-Avisen mere konkurrencedygtig: den skulle også være mere i øjenhøjde med seerne og skabe fascination og identifikation. Nærhed er fortsat i højsædet i tv-journalistikken i DR og TV 2, men hvor den før år 2000 nok snarere var et resultat af ydre organisationsforandringer og enkeltaktørers kæpheste, har jagten på nærhed i forhold til seerne i dag fået en mere systematisk karakter. Nutidens tv-nyheder er i højere grad konceptstyrede, herunder udviklet i forhold til at tiltrække nogle målgrupper frem for andre. Konceptudviklingen og målgruppestyringen peger på, at tv-nyheder i dag er underlagt en række indre, organisationsmæssige krav, hvor mediet styrer journalistikken i højere grad end omvendt.

At være i øjenhøjde med seerne betyder i dag i højere grad at kunne skabe appel hos bestemte segmenter, snarere end at være folkelig i al almindelighed. På såvel DR som TV 2 er de forskellige nyhedsudsendelser udformet forskelligt: Nyhederne kl. 19 lægger mere vægt på fascination og medleven, da flere seere har kort skoleuddannelse, mens Nyhederne kl. 22 har lidt højere informationsniveau, og seerne relativt betragtet har lidt længere uddannelse. Tilsvarende på DR, hvor Tv-Avisen kl. 18.30 er mere indrettet på Birte-segmentet med kort- og mellemuddannelse, og Tv-Avisen kl. 21 prøver at nå René-segmentet med en længere uddannelse.

Selvom DR har bevæget sig et godt stykke i retning af TV 2's nærhedsorienterede nyhedsformidling, er TV 2 dog fortsat førende på dette felt. Det er også tydeligt, når vi ser på, hvordan publikum opfatter de to kanalers nyhedsudsendelser. Som Roger Buch (2010) har dokumenteret, opfatter danskerne TV 2's Nyhederne som førende, når det gælder kvaliteter som underholdning, tilgængelighed, forståelighed og bedste studieværter. Når det gælder indholdsmæssige forhold som saglighed, udenrigsstof og upartiskhed er DR's Tv-Avisen enten lidt foran eller på niveau med TV 2 i seernes vurdering.

“At være i øjenhøjde med seerne betyder i dag i højere grad at kunne skabe appel hos bestemte segmenter”



## PUBLIC SERVICE CLASSIC

DR's forsøg på at konkurrere med TV 2's nyheder i øjenhøjde har i de senere år mødt større modstand både udefra og indefra. Fra politisk hold har DR i forhold til hele programvirksomheden været beskyldt for at være gået for meget i kommerciel retning, og her har især X Factor og tilsvarende underholdningsprogrammer stået for skud. Politikere har efterspurgt flere "klassiske" public service programmer om kultur, information, undervisning osv. Som konsekvens har DR været mere presset til at legitimere sin programvirksomhed som public service institution i forhold til tidligere. Hvor DR under generaldirektør Christian Nissen blev moderniseret med det udtrykkelige formål at tage konkurrencen op og bringe DR tilbage som hovedaktør i mediebilledet, har de seneste års kritik især drejet sig om, at



DR nu fyldte for meget. I takt med at DR-bestyrelsesformand Michael Christiansen har tiltaget sig en mere ledende rolle i DR, og de tidligere topchefer som Lisbeth Knudsen og Lars Grarup har forladt DR, har DR signaleret en lidt snævrere opfattelse af public service forpligtelsen end tidligere. Generaldirektør Kenneth Plummers exit har kun cementeret denne udvikling yderligere.

Denne udvikling har ikke primært handlet om nyhedsformidlingen i DR, men den har skabt et ændret programpolitisk klima, som også påvirker nyhedsformidlingens manøvre muligheder. Med en mere klassisk fortolkning af public service-opgaven er det lidt vanskeligere for DR at konkurrere med TV 2 på nærhedskriteriet. I forbindelse med relanceringen af Tv-Avisen i september 2010 har både Tv-Avisens chef Naja Nielsen og DR Nyhedernes chef Ulrik Haagerup udtalt, at der nu skal skrues lidt ned for de mest tabloide historier fx kriminalstof, og til gengæld vil der blive lidt mere tid til de væsentlige historier. Tv-Avisen skal ikke kun fortælle historier, der er interessante for den enkelte modtager. Som Ulrik Haagerup udtalte til Ekstra Bladet: "Nyheder fra DR skal handle om det, der er vigtigt, både for dig og mig, men også for samfundet og for verden" (EB, 15.9.2010).

Fra DR-Nyheder har der også lydt andre toner i forståelsen af den fremtidige programpolitiske opgave. DR-Nyheders chef Ulrik Haagerup har arbejdet på, at nyhederne også skal rumme flere konstruktive historier frem for den typiske case-historie om endnu en dansker, der er kommet i klemme i systemet (Hesselager, 2008). Herved forstår han ikke, at DR skal bringe flere naive solstråle-historier om livet i Danmark, men idéen er, at journalistikken også skal kunne bruges til at udpege løsninger og positive forandringer, frem for udelukkende at udpege problemer. Faren er naturligvis, at journalistikken ved at fortælle konstruktive nyheder kan blive spændt for en politisk agenda og svinge sin rolle som 4. statsmagt. Men kritiske nyheder kan som bekendt også være til fordel for bestemte politiske aktører.

## TV-NYHEDER FOR POLITIKERE

TV 2 News begyndte i 2006 som en all-round 24 timers nyhedskanal efter udenlandske forbilleder - ikke mindst CNN. Hvor man i de første år prøvede at ramme bredt med både politiske nyheder, magasiner om biler og mode og nyhedshelikopteren til at fange biljagter og gadekampe, har man i de senere år fundet sig en lidt klarere profil. Frem for den helt brede profil går TV 2 News lidt mere efter den politisk interesserede seer, og magasinprogrammerne har derfor også et entydigt politisk-økonomisk fokus: Mogenssen og Kristiansen, Ellemann og Lykketoft, Presseløgen og Finans.

TV 2 News har vundet flere seere efter den noget forkølede start, men er fortsat en niche-kanal, der bruges til at supplere tv-nyhedsforbruget og ikke erstatter de traditionelle



nyhedsprogrammer på DR og TV 2. Til gengæld har TV 2 News haft succes med at få politikerne og andre beslutningstagere i tale. På Christiansborg har TV 2 News (sammen med internetnyheder) bidraget til at ændre medierytmen. Dels kan politikerne selv udtale sig hele tiden til tv-nyhederne, og dels kan de selv følge nyhedsbilledets udvikling dagen lang. Det kan givetvis bidrage til, at der skabes større samspil (og selvsving) mellem tv-nyheder og politik: Politikerne vil føle, at de her kan påvirke nyhedsmediernes dagsorden på et tidligt tidspunkt, og TV 2 News har her fået en kontinuerlig kilde med en fortsat strøm af kommentarer og modkommentarer til at fylde de mange timers nyhedsflow. TV 2 News adskiller sig dermed fra TV 2's Nyhederne ved at være i øjenhøjde med en lidt anden målgruppe: beslutningstagere og andre politisk interesserede.

Trods skiftende tv-studier, digital teknik og nye studieværter er tv-nyhedsformidlingen i Danmark ikke præget af revolutionære forandringer. Der er snarere tale om en gradvis, evolutionær udvikling, hvor nye tendenser får en lidt større plads i nyhedsbilledet på bekostning af andre. Nærhed og andre former for modtagerrettede værdier er fortsat i højsædet i tv-journalistikken ikke mindst på grund af den skærpede konkurrence. Men der foregår en række forskydninger i, hvor langt modtagerorienteringen kan gå, og hvilke målgrupper de enkelte nyhedsudsendelser prøver at komme i øjenhøjde med.

## Litteratur

Roger Buch (2010). "Public hvad for noget?" I Erik Nordahl Svendsen (red.): *Public service – i praksis og fremtiden*. Aarhus: Ajour.

Øjvind Hesselager (2008) "Glade nyheder i en sur tid". <http://journalisten.dk/glade-nyheder-i-en-sur-tid>

Stig Hjarvard er professor ved Institut for Medier, Erkendelse og Formidling ved Københavns Universitet. Han er netop ved at færdigredigere en lærebog om medier til gymnasieskolen: *medieDK* udgivet af L & R Uddannelse.



# Medielærereens år på filmskole i Paris

Af Lone Andersen, adjunkt på Tårnby Gymnasium i mediefag (på orlov i år), studerende på filmskolen ESEC i Paris.

Tænk, at få lov til at dyrke sine egne kreative sider og selv at lave film? De fleste af os medielærere drømmer kun om det. Lone Andersen udlever det rent faktisk. Hun rejste 1. september måned 2010 af sted til Frankrig for at realisere sit ønske om at lave film. Nu er hun studerende på dokumentarlinjen ved filmskolen ESEC i Paris.

**M**edielæreren indeni er i høj grad taget med på filmskolen ESEC i Paris, hvor jeg startede for en måned siden. De første mange undervisningstimer var faktisk primært et forsøg på at holde medielæreren i ro og ikke rejse mig i iver for at overtage undervisningen. Ikke fordi den er dårlig eller utilfredsstillende, men fordi identiteten som lærer efterhånden er stærk.

Jeg modtager nu undervisning i dokumentarfilm-metode og forløbet er struktureret således, at vi ser et hav af dokumentarfilm, som vi diskuterer og som er tænkt som inspiration til det endelige projekt; det vi alle vil, det vi alle venter på: at lave vores første dokumentarfilm.

Iveren er stor og deraf kommer så en anelse utålmodighed, som jeg efterhånden lærer at tøjle: jeg er kommet i tanke om, at dokumentargenren er baseret på måneders, nogle gange års research, pitching, udarbejdelse af manuskript, søgen efter den rette vinkel og opbygning af tillid til de mennesker, som lukker tilrettelæggeren ind i deres liv.

Så meget tid har vi heller ikke på filmskolen ESEC, men vi har nu fået første arbejdsopgave: at finde en historie og en vinkel på et emne, som er udleveret af underviseren. I to mandsgrupper skal vi nu researche på emnet (i mit tilfælde: floden) og prøve at finde vores historie i emnet. Vi har 3 måneder inden vi skal aflevere en appetitlig mappe, der går omkring pitch, treatment, synopsis, manuskript og interviews med de medvirkende.

Da jeg tog afsted hjemmefra, havde jeg forstillinger om, at jeg ville komme tilbage til Danmark med mindst i par dokumentarfilm i tasken, eller nogle dokumentarfilmøvelser. Men jeg begynder at blive klar over, at det, som filmskolen kan tilbyde mig er en forståelse af den arbejdsproces, der ligger bag udviklingen af et solidt manuskript til en dokumentarfilm. Efter jul skal ideen virkeliggøres og eksamenen til næste sommer består i at aflevere dokumentarfilmen.

Akademikeren har sat sig på en skolebænk, der er orienteret mod det praktiske. Det er stærkt provokerende og stærkt dekonstruerende, og sikkert derfor også meget lærerigt!

De diskussioner, der følger efter, vi har set en film, er, (når jeg har fordøjet det franske og nået frem til en nogenlunde forståelse af hvad der foregår, når diskussionen tager fart) på ingen måde at sammenligne med den solide teoretiske viden, man har lært sig som akademiker. Jeg må derfor konstatere, at det at lave dokumentarfilm (i hvert fald som min underviser gør det) ikke handler om at navngive og kategorisere genrerne, men snarere om vinkling og evnen til at strukturere, gerne med dramaturgiske greb, et godt dokumentarmanuskript. Journalistisk research, på en måde som ikke engang journalisterne har tid og mulighed for længere, lader umiddelbart til at være skolens udgangspunkt for vores læring. Jeg noterer mig alt det, jeg har lyst til at videregive til mine egne fremtidige elever. Jeg er stadig lærer i mit forhold til det, jeg ser og lærer på skolen. Mit håb er, at jeg udover at udleve en drøm om at lave film, også vil blive en bedre medielærer med hensyn til det praktiske arbejde i fremtiden.

Til sidst: en anbefaling på en film jeg så forleden: Alexandre Sokurov: The Russian Ark, 2002. Måske I kender den – men her ses altså for første gang i filmhistorien (så vidt jeg ved!) en lang indstilling. Desuden er den besynderligt nok karakteriseret som en dokumentarfilm – på trods af bl.a. omkring 2000 skuespilleres medvirken.





# SÅ ER DER TEGNEFILM!

Af Martin Houliind

Forfatter og adjunkt i engelsk og mediefag,  
Slagelse Gymnasium

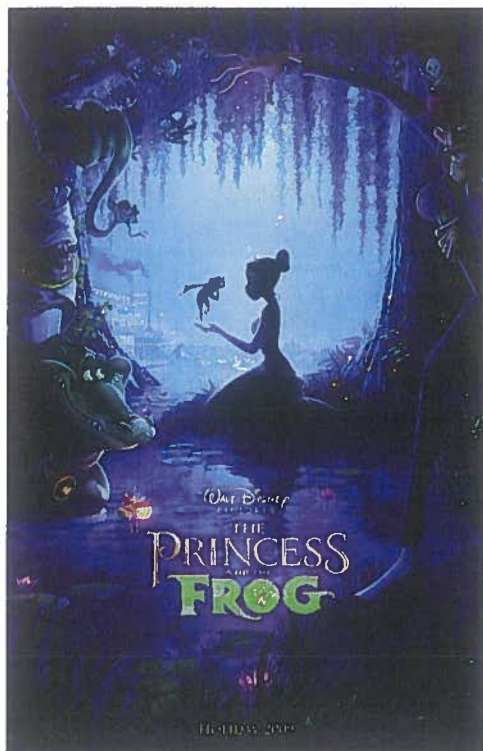
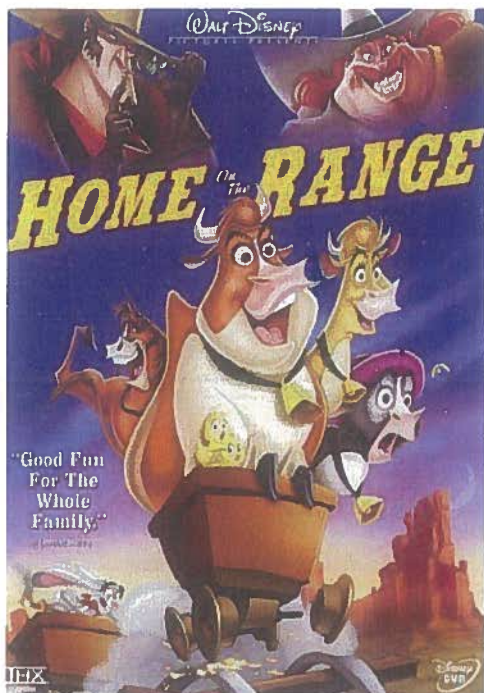


Der er tegnefilm alle vegne i vor medialiserede tidsalder: Først og fremmest i klassisk håndtegnet form på tv's børnekanaler og i biografen, hvor Disney-studierne og Japanske Hayao Miyazaki stadig holder fanen højt. Dernæst selvfølgelig også i mere moderne CGI-form, hvor der næsten ingen grænser er for animationsfilmen/effekternes udbredelse i film og tv-serier; selvfølgelig kan man ikke komme uden om Pixars perlerække af animationssucceser, men selv splatter- og makeup-effekter i gyserfilm animeres ind i postproduktionen. Andre former for computer-animation finder vi i tv-reklamer og tv-kanalers egen-promotion, nyhedsprogrammer, breakers osv. osv. Dertil kommer internettets og pc'ernes voksende visualitet og brug af animation.

Tendensen til flere og større billeder og mere animation vil uden tvivl fortsætte; det er en konsekvens af den store konkurrence billedmedierne imellem, hvor der kæmpes om vores opmærksomhed og kostbare tid i form af opsigts-vækkende og nydelsesfuld underholdning. Det er der ikke noget nyt i; det er den vej udviklingen er gået de sidste godt 100 år.

Her skal det handle om den rendyrkede animationfilm – og endda den håndtegnede af slagsen.





↑ Den meget ringe *Home on the Range* blev spået den sidste håndtegnede film fra Disney-studierne tilbage i 2004. Fem år senere havde *The Princess and the Frog* premiere takket være Pixars John Lasseter.

## Tegnefilmens fortsatte gennemslagskraft

I 2004 stoppede Disney-studierne én gang for alle med at lave de traditionsrige lange tegnefilm; der havde været for mange dyrebare fiaskoer, mens Pixar, Dreamworks og Universal havde haft stor succes med computeranimerede familiefilm (f.eks. *Toy Story* (1995), *Shrek* (2001) og *Ice Age* (2002)). Da Pixar blev slået sammen med de skrantende tegnefilmsstudier i Disney-koncernen i 2006 var det paradoksalt nok Pixars John Lasseter der var ude og proklamere at nu gik Disney tilbage til de traditionelle tegnefilm. Pixar havde i mange år dyrket kortfilmsformatet for at afprøve animationsteknikker og lege med mediets muligheder; nu ville Pixar genåbne Disney-studierne for at lære af håndtegnernes og animatorernes erfaringer. Pixar annoncerede også at Disney-studierne skulle tilbage til lysten til at eksperimentere for at udvikle tegnernes kunnen. Men vigtigst af alt, så slog John Lasseter fast at succes og kvalitet ikke afhænger af om man tegner med blyant eller med computer, men om man har en god historie og kan fortælle den på en medrivende måde. Derfor er den håndtegnede animationsfilm langt fra uddød, og ved at se og analysere de traditionelle tegnefilm åbner mediefag op for en større forståelse for vor tids mest succesfulde underholdning.

## Analyse af tegnefilm

I forhold til spillefilm giver animationsfilmen (traditionel tegnefilm og moderne CGI) mulighed for at filme det umulige; her kan eksperimenteres i det uendelige med den visuelle stil, fortællemetode, plot og karakterer – kun animatorens fantasi og evner sætter grænser. Animation handler da også tit om f.eks. at skabe noget fantasifuldt eller uvirkeligt; at få ting eller karakterer til at forvandle sig eller blot skifte form uden at klippe til en anden kameraindstilling; og at udstyre dyr eller døde objekter med menneskelige træk og taleevne. På disse punkter er animationssproget væsentligt anderledes end det almindelige filmsprog.

Animation og tegnefilm adskiller sig også fra realfilm ved at alle bevægelser på filmen er kunstigt frembragt og ikke affotograferet i virkeligheden. Ved at tegne og optage en-to frames ad gangen og klippe dem sammen kan animatoren skabe noget der minder om virkelige bevægelser. En animator skal ikke kun være god til at tegne – han eller hun skal som minimum også være skuespiller og sætte sig ind i tegnefilmskarakterens psykologi som ligger til grund for karakterens holdning, kropssprog og bevægelsesmønstre.

På alle traditionelle tegnefilm foreligger en kompliceret og langvarig præproduktionsproces som på mange måder er skjult for publikum. Fordi alt er frembragt kunstigt og ikke en simpel affotografering af virkeligheden, skjuler animations/tegnefilmen langt mere af sin egen produktionsproces, end en spille/realfilm gør det.

## Shot-to-shot-analyse

Det er helt oplagt at starte med at holde udkig efter de filmiske virkemidler i en tegnefilm og til en begyndelse basere sin analyse på dem. Men tegnefilmsmediet kommer først rigtig til sin ret, når man inddrager nedenstående tegnefilmiske virkemidler til at belyse f.eks. sammenhængen mel-



lem plottet, tegnefilmsuniverset og den overordnede visuelle stil; forholdet mellem plottet, karakterernes udvikling og karakteranimationen; forholdet mellem skuespillerstemmer og karakteranimationen samt brugen af underlægningsmusik og lyd i kombination med den tegnede billedside.

I en shot-to-shot-analyse af et tegnefilmscitat kan man starte med kort at redegøre for tegnefilmens overordnede visuelle stil og animation, og dernæst fortsætte med en kronologisk, analytisk gennemgang af de filmiske og tegnefilmiske virkemidler. Hvis det er relevant kan man udvælge én af tegnefilmskarakterne og gå i dybden med karakterdesign, -animation, -skuespilsstemme osv. Til sidst kan man runde af med en perspektivering til for eksempel det tegnefilmsstudie, instruktør eller producent, der står bag det udvalgte citat og evt. sætte det i historisk perspektiv.

## De tegnefilmiske virkemidler

Ligesom filmsproget har udviklet sig og er blevet forfinet i løbet af de sidste 100 år, så er der sket en tilsvarende teknologisk udvikling inden for tegnefilmens virkemidler – og denne udvikling og forfining af tegnefilmsproget er meget tydelig og mærkbar. Hvor spillefilmen dybest set var færdigudviklet med introduktionen af kontinuitetsklipping og lydside, så har man til forskellige tider forsøgt at forbedre og forskønne, forsimple og billiggøre processen med at lave tegnefilm. Der har altid været eksperimenteret med nye animationsteknikker, -effekter, -maskiner osv. Go'le gamle Walt Disney sagde meget præcist til sine animatorer at de skulle fortsætte fremad, aldrig hvile på laurbærerne.

Det betyder at tegnefilmens visuelle udtryk er fortsat med at ændre sig igennem filmhistorien, og at der nu om dage er langt flere muligheder for at producere den "perfekte" tegnefilm, end der var i f.eks. 1930'erne, hvor filmene (selvfølgelig!) var mere upolerede. Man bør derfor tage den historiske periode med i sin analyse af en given tegnefilm.

## Karakterdesign

Den enkelte tegnefilmskarakter kan i første omgang beskrives ud fra hvor realistisk designet er. Man skelner mellem **fotorealistisk design**, som er så tæt på virkeligheden som man kan komme, uden at der er tale om realfilm; **ikonografisk design**, som er karakterer med et vist virkelighedspræg, men hvor karakterdesigneren har sat sit eget præg på dem ved at overdrive visse træk; og til sidst det rendyrkede **abstrakte design** som på ingen måde kan relateres til virkeligheden. Disse tre designs skal ses som ét kontinuum med flydende overgange og med mulighed for at kombinere de tre kategorier.

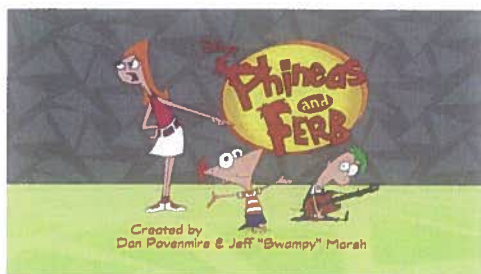
Med til det overordnede indtryk hører tegnefilmskarakterens former: Er de **bløde og organiske**, så karakteren fremstår naturlig og måske børnevenlig, eller er de **kantede eller ujævne** med **skarpe konturer**, så indtrykket er mere syret eller måske ondskabsfuldt?

Langt størstedelen af alle, traditionelle tegnefilmskarakterer er ikonografisk designet – ikke mindst fordi **antropomorfe karakterer** har været meget anvendt med stor succes hos publikum; her tillægges dyr og døde objekter menneskelige træk i form af bl.a. psykologi, mimik, bevægelsesmønstre og talegaver. Netop de antropomorfe karakterer er et område som er helt



↑ "The first duty of the cartoon is not to picture or duplicate real action or things as they actually happen – but to give a caricature of life and action – to picture on the screen things that have run through the imagination of the audience – to bring to life dream-fantasies and imaginative fancies that we have all thought of during our lives or have pictured to us in various forms during our lives."

Walt Disney



↑ I tegnefilms-sitcom'en Phineas and Ferb (2008-) er alle karakterer tydeligt ikonografisk designede — særligt faren Lawrence og moren Linda fremstår som karikaturer — men drengen Phineas' hoved er helt trekantet, hans bror Ferbs hoved er rørførm med øjenæbler i forskellig størrelse, og storesøsteren Candaces hoved er formet som et stort P. Her rykker det ikonografiske design meget i den abstrakte retning, eller man kan sige at der iblandes visse abstrakte elementer. Det matcher perfekt denne sitcoms syrede form for magisk realisme, crazy-comedy og metabevidsthed.

↘ Hos bl.a. Disney støder realistisk design og animation sammen med det fantastiske element at dyr og ting menneskeliggøres — vi genkender os selv i faste karakterer som Mickey Mouse, Anders And og Fedtmule. I de gamle Disney-kortfilm opfører Anders And sig f.eks. yderst kolerisk og sadistisk over for snart sagt alle andre medvirkende, men hans antropomorfe væsen og den overdrevne animation i kombination med bl.a. underlægningsmusik, bevirker at publikum a&oder filmene som satire og sort humor. I "Tea for Two Hundred" (1948) udkæmper den "hvide" Anders And en fysisk udmattelseskamp med en flok lækkersultne, tyvagtige myrer, der minder påfaldende om afrikanske zuluer.







↓ I flere af Hayao Miyazakis tegnefilm leges der med publikums forventning om antropomorfe tegnefilmsskarakterer: *Min nabo Totoro* (1988) handler dybest set om to små piger hvis mor er indlagt på hospitalet, og som ude i naturen finder det bamsede eventyrvæsen Totoro, der hjælper dem igennem den svære tid. Her er det en klar pointe at Totoro-karakteren ikke er antropomorf på den klassiske, amerikanske måde, fordi Miyazaki dermed bevarer en børnevenlig mystik og magisk uforudsigelighed omkring dens natur, dens baggrund og dens formål.



↔ en håndtegnet tegnefilm vil man opnå størst realisme ved at gøre linjerne ensartede, tynde og sørge for at de matcher fyldfarven; tykke, sorte linjer vil omvendt gøre tydeligt opmærksom på tegnefilmens manglende realisme — måske fordi den enkelte tegnefilm gerne vil ramme en postmoderne tone eller tydeligt tilkendegive at målgruppen er små børn. Til højre Nickelodeons gakkede børne-tv-serie *The Fairly OddParents* (2001-); nederst Disneys *The Princess and the Frog* (2009).

unik for animationsfilmen; her nedbrydes virkeligheden helt konkret og på en måde, som man ikke kan gøre i en realfilm.

Karakterdesignet er som oftest udført med **linjer** der markerer omrids af kropsdele og konturer i ansigt f.eks. Kroppens enkeltdele er skabt med **fyldfarve**. Her er der stor variationsmuligheder fra tegnefilm til tegnefilm, men også fra scene til scene. Den enkelte tegnefilm kan bruge linjerne og fyldfarven til at skabe brud i fortællingen, i stemningen, i karaktertræk, i stilen.

Linjerne kan have en **ensartet tykkelse** eller de kan være **blyantsagtige** og **grove**. Linjerne kan desuden være meget **tynde** og **anonyme**, eller de kan være **tykke** og **markante**. Farve- mæssigt kan der være stor spændvidde; linjerne er dog oftest enten helt **sorte**, eller de kan **matche fyldfarven** hos karakterens kropsdele. Til sidst er der også den oplagte mulighed at linjerne er **ikke-eksisterende** - at de helt mangler.

Karakterdesignets fyldfarve kan være udført som **fuldfarvelægning**, hvor én kropsdel har én farve, hvilket kan give et meget fladt og grafisk udtryk. Fyldfarven kan også være mere kompleks med **skyggelægning** og **lysrefleksioner**; skyggerne kan desuden være **endotropiske** (når de falder på karakteren) og **eksotropiske** (når det er karakteren der kaster skygger på omgivelserne). Udover at farvevalget kan analyseres ud fra generel farvesymbolik, kan såvel **kolde farver** som **varme farver** dominere farvevalget - det afhænger af den kontekst som f.eks. tegnefilmsskarakteren eller den enkelte scene indgår i. Derudover kan farverne have både **høj** og **lav farveintensitet**, hvor dæmpede farver kan synes mere grålige, realistiske eller kedelige, mens stærke farver omvendt kan virke meget farveladeagtige og overdrevne.



## Karakteranimation

Det er meget svært at aflæse det kæmpemæssige bagvedliggende forarbejde i den enkelte tegnefilm. Her skal det blot kort nævnes at animationsarbejdet bl.a. omfatter:

Indspilning af tegnefilmskarakterernes stemmer.

- En minutløs planlægning af hver enkelt bevægelse i hver enkelt scene ud fra stemmeoptagelserne og tegnefilms-karakterernes gøren og laden. Denne planlægning fastholdes på et såkaldt **dopesheet** der fungerer som en massiv og altomfattende drejebog for hele tegnefilmen.

- Det indledende tegnearbejde i henholdsvis **nøgletegninger** og **inbetweens**. Chefanimatoren står for de kreativenøgletegninger, der er de vigtige "yderpunkter" i en karakters bevægelse, mens de mellemliggende tegninger udføres af andre, mindre betydningsfulde tegnere - såkaldte in-betweeners.

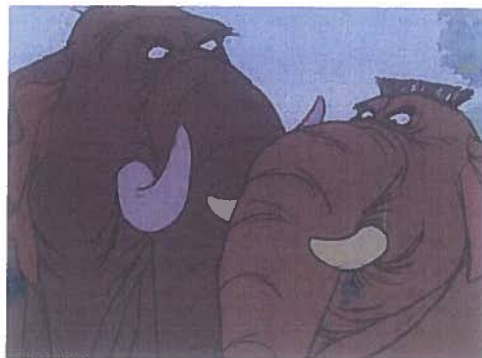
- Så skal alle tegninger rentegnes, farvelægges (evt. af flere omgange, hvis der skal påføres forskellige effekter) og overføres til celluloid (erf. slags transparent plastic) - et stk. **celluloid** pr. karakter, animeret objekt, osv. pr. frame.

- Og til sidst skal det hele lægges sammen i lag ovenpå hinanden med baggrunden nederst og en evt. forgrund øverst i bunken og optages ned på rigtig film.

Al det arbejde har vi som sagt ingen reel adgang til, når vi ser en tegnefilm. Vi kan dog se spor af arbejdet i f.eks. tegnefilmens framerate - altså hvor mange tegninger der er i sekundet. En tegnefilm med en høj framerate (24 billeder/sekundet) vil typisk tage sig flottere ud end én med en lav framerate (f.eks. 8-12 billeder/sekundet). En høj framerate kan gøre bevægelserne mere glidende og realistiske, mens en lav **framerate** i sammenligning kan se hakkende ud - med risiko for at bevidstgøre os om at vi sidder og ser en tegnefilm. For at få den optimale tegnefilm ud af et stramt budget (og tegnefilm er dyre at producere) mikser visse tegnefilmsinstruktører framerate, således at den høje framerate bruges i scener med megen bevægelse og action, mens der i mere stillestående samtalscener bruges en meget lav framerate.

På samme måde kan man godt se om en tegnefilm er lavet med **fuldanimation** eller **minimal animation**. I fuldanimation er der konstant bevægelse indenfor billedrammen; alle karakterernes mimik og/eller kropssprog er i konstant bevægelse, og man kan ikke animere stilstand (hvis en karakter f.eks. sidder musestille) ved at affotografere den samme celluloid-tegning igen og igen - det vil komme til at ligne en **freeze frame**.

Og det er også nærmest definitionen på minimal animation: Her er der meget stilstand i billedet, som vores øjne ikke genkender som realistisk: Visse billige tv-tegnefilmsserier bruger en løsning, hvor hele billedet (inkl. baggrund og karakterer) er én lang freeze frame undtagen mundens bevægelser som er animeret med tre-fire forskellige tegninger. Det giver unægteligt et meget stift udtryk, som kan blødes op, hvis også karakterens øjne er animeret med tre-fire tegninger, der viser at øjnene blinker, eller hvis



↑ Bruger en tegnefilm blyantsagte linjer bliver udtrykket mere kladdeagtigt — kritikerne ville sige sjusket, men det kan også give den enkelte tegnefilm en mere organisk eller autentisk følelse, fordi der her bliver lukket lidt op for den ellers så ukendte tilblivelsesproces. Disney-studierne indførte den såkaldte Xerox-metode i 1960'erne, hvilket betød, at kladdetegningerne blev fotokopieret til celluloid — man sparede den dyre rentegning på celluloid væk. Det gav en noget anderledes visuel stil (mere grafisk, mere grumset) end man var vant til fra Disney, der ikke rigtig matchede de historier om "the American Dream" som Disney stadig gerne ville fortælle. Den gamle tegnefilmsmagi er da også svært at finde i Disney-film fra denne periode. Her *The Jungle Book* (1967).



↑ Fjerner karakterdesigneren så godt som alle linjer, bliver tegnefilmens stil meget mere grafisk og urealistisk; der vil ikke være nogen omkransende linjer til at holde styr på fyldfarven, og den enkelte karakter vil være sammensat af usammenhængende farveflader. I *The Princess and the Frog* (2009) er et af de mange musicaloptrin iscenesat på denne minimalistiske måde, der først og fremmest tydeligt bryder med filmens etablerede visuelle stil men som også markerer at her er der tale om hovedpersonen Tianas drøm om en lykkelig fremtid som restaurantejer.

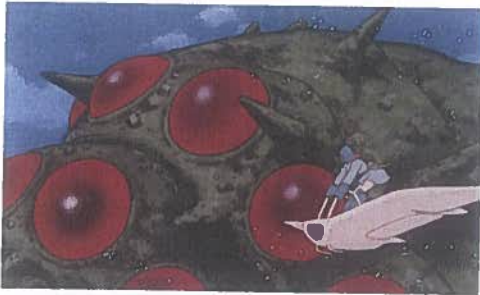


↑ Disney-studierne er i *The Princess and the Frog* (2009) fundet tilbage til den hyperrealistiske stil, som Walt Disney selv arbejdede for at fremme i 1930-40'erne. Her afpasses farveintensiteten og farvernes glød til det naturlige lys i den enkelte scene; Tianas brune hudfarve er i denne scene anderledes end i scener med dagslys eller indendørs belysning. Her ses desuden tydeligt lysrefleksioner fra dets det hvidlige, kølige måneskin og dets det varme, gyldne lys fra vinduet offscreen.





↑ Et mere spektakulært farvevalg finder man i den succesrige tegnefilms-sitcom *The Simpsons* (1989-). Skaberen Matt Groening havde oprindeligt lavet karakterdesignet i sort/hvid, og da de skulle farvelægges fandt animatorerne ud af at det ikke ville fungere med den planlagte kaukasiske hudfarve på grund af børnene Bart, Lisa og Maggies manglende hårgrænse og -farve. Den syrede gule hudfarve passede simpelthen bedre til det syrede karakterdesign, ligesom den gule farve bevirkede at tv-serien i starten af 1990'erne skilte sig tydeligt ud fra mængden og gjorde *The Simpsons* øjeblikkeligt genkendelig, når man zappede igennem kanalerne.



↑ Hayao Miyazakis *Nausicaä of the Valley of the Winds* (1984) foregår i en postapokalyptisk verden, som var vanskelig at animere og bringe til live inden for filmens stramme budget. Flere etableringsbilleder er lavet med snydeanimation, hvor kameraet f.eks. blot tilter op og ned af ét billede; mere problematisk er det når flere scener med råbende eller jublende folkemasser kun er minimalt animeret. Desuden er langt de fleste scener og kameraindstillinger lavet med 8 frames/sekundet og føles meget stive og hakkende. Til gengæld speedes frameraten op til 24 frames/sekund i visse actionscener, hvorved selve skiftet i animationsstilen bevirker at farten og tempoet kommer til at føles ekstra tydeligt. Hvad *Nausicaä...* ikke har i animationsteknisk snilde har den til gengæld masser af i fortælleglæde og karakterudvikling.



↑ Vil man se fuldanimation der stadig kan sætte alle andre tegnefilm til vægs, så se Disney's *Snow White and the Seven Dwarfs*. Flere scener er ekstremt komplekse med mange animationslag og flokke af dyr, der alle er unikt designet og animeret og tilmed bevæger sig ind og ud mellem hinanden, når de f.eks. løber i skoven. Alle udført med nøgletegninger, inbetweens, rentegnet og farvelagt — 24 frames/sekund. Uden brug af computerhjælp. En imponerende bedrift, selv hvis filmen var blevet lavet i vor tid. *Snow White...* havde premiere i 1939!

man laver en relativt simpel panorering eller tilt hen over karakteren – det sidste kræver ikke ekstra animation, men laves under selve optagelsen af tegningerne.

Hvor manuskriptet og replikkerne ofte er en stor hjælp, når en karakter skal udtrykke følelser og skabe fremdrift i en almindelig spillefilm, så er det selve animationen af den enkelte karakter der er allermest vigtig i en tegnefilm. Her skal animatoren forene sine tegneevner med sine skuespiller- evner. Når en tegnefilmskarakter skal bevæge sig fra en dør hen til et bord, kan man ikke bare tegne og animere en fast gangart; den dygtige animator sætter sig i sin karakters sted, således **at karakterens indre sindstilstand eller mål kommer til udtryk i animationen**. En karakters **kropssprog, holdning, tyngde og fart** kan udtrykke alt fra karakterens alder og livssituation over problemer og spekulationer til sorg, stolthed og begejstring.

Animatoren har altid brug for **referencemateriale** når der skal skabes realistiske bevægelser: Den mest ekstreme brug af referencemateriale er **rotoscoping** hvor man optager bevægelserne på rigtig film og dernæst kopierer bevægelserne direkte over på papir og celluloid frame for frame; det bliver animationen faktisk ikke særlig realistisk af – tværtimod: animationen vil i bedste fald se kedelig ud, og i værste fald virke fremmedgørende (og hvis det er rigtig slemt: uhyggelige) på publikum, fordi bevægelserne på én gang er tegnede og dermed urealistiske, men også ser meget realistiske og virkelighedsnære ud. Den dobbelthed kan vores hjerner ikke kopere, og de fleste vil få ødelagt deres filmoplevelse.

Til gengæld kigger mange animatoren på sig selv i et spejl og tegner bevægelserne af; andre observerer mennesker eller dyr, mens der laves hurtige tegninger og notater om bevægelses- mønstre til senere brug. Det væsentlige er imidlertid, at karakteranimationen bliver mere realistisk med **overdrevne bevægelser**. Det vil sige, at animatoren skal erstatte de 100% realistiske bevægelser med overdrevne realistiske bevægelser for at tydeliggøre tegnefilmskarakterens sindstilstand. Med et meget tydeligt kropssprog og mimik kan vi bedre leve os ind i en tegnefilm – måske fordi der er tale om karakterer med tegnet mimik og kropssprog, og ikke rigtige skuespillere der bedre kan nuancere deres skuespil.

Når man taler om disse overdrevne bevægelser, bruger man også begrebet **squash and stretch**. Her vil det se ud som om karakterens krop strækkes og vrides i urealistiske proportioner, når man pauser filmen og kører frem frame for frame; bevægelserne vil dog se helt naturlige ud, når animationen kører med den korrekte framerate. Det klassiske eksempel er animationen af en hoppende bold, der kun vil være kuglerund i sin toposition; på vej ned mod og væk fra jorden vil den være lidt aflang, så bevægelsen tydeliggøres; og når den rammer jorden vil den flade lidt ud - igen for at tydeliggøre bevægelsen.

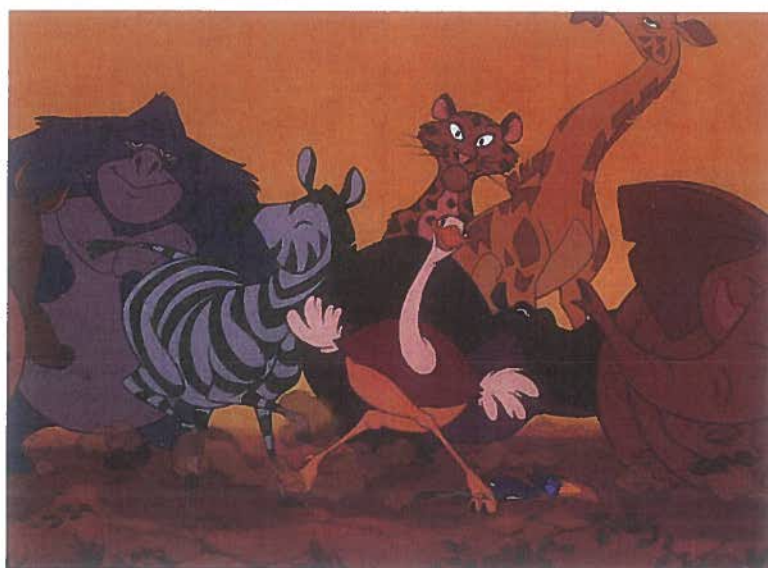
En anden måde animatoren kan overdrive skuespillet på er ved at bruge **anticipation, action og reaction**: En karakters bevægelser og handlinger



udspringer af hvad der foregår i hovedet på karakteren, og for at tydeliggøre dette psykologiske aspekt varsles en karakters bevidste bevægelser og handlinger ofte i karakterens mere ubevidste bevægelsesmønstre (anticipation); herpå følger selve handlingen og den medfølgende bevægelse (action); og til sidst ser vi en eller anden form for reaktion (reaction) hos den pågældende tegnefilmskarakter, en tilskuer eller modstanderen for handlingen. Det gør det lettere for publikum at leve sig ind i tegnefilmskarakterens psykologi - og i sidste instans i tegnefilmens univers og snyde hjernen til at tro at de levendegjorte tegninger er virkelighed.



↑↓ I Disney-tegnefilmen *The Lion King* er størstedelen af baggrundene i den næsten fotorealistiske stil som Disney er kendt for, men i sangnummeret "I Just Can't Wait to Be King", opløser de hyperrealistiske baggrunde sig i både ikonografiske gengivelser men også mere abstrakte mønstre og syrede farver. Sangen er dybest set en diskussion mellem løveungen Simba og fuglen Zazu om ansvaret ved at blive konge over savannen; den lille løveunges verdenssyn dominerer ikke kun baggrunde, men også karakterdesignet — de tidligere så realistisk designede og animerede dyr, forvandler sig i sangen til antropomorfe og ikonografisk-abstrakte udgaver af sig selv og synger kor på Simbas sang og adlyder hans ordrer.



↑↓ I sin første lange tegnefilm *Lupin III: The Castle of Cagliostro* (1979) bruger Hayao Miyazaki tydeligt animationen til at karakterisere filmens to hovedmodstandere: Den dynamiske Lupin III er animeret med overdrevne ansigtsudtryk og kropssprog; han er designet som en nærmest ledeløs og gummiagtig gentlemant, og baggrundsdesignet mimer ofte hans fart og iver ved f.eks. at have iøjnefaldende vinkler og perspektiver. På den anden side har vi den onde Greve, der er minimalt animeret, så han stort set ikke fortrækker en mine eller bruger kropssprog overhovedet; ofte er det kun munden, der bevæger sig, når han taler. På denne måde kommer han til at virke indesluttet, beregnende og i visse scener småpsykotisk, fordi hans kropssprog ikke fortæller, hvad han tænker eller føler. Grevens slot er da også kendetegnet ved at være designet i højtideligt symmetriske — og u dynamiske — supertotale.



↓ Den største animationsmæssige udfordring for Disney-studierne på *Snow White and the Seven Dwarfs* (1939) var arbejdet med Snevide og hendes prins. Hvor de syv dværge og dyrene var designet og animeret i den velkendte hyperrealistiske (overdrevne) stil, som blev Disneys varemærke, var det sværere for tegnerne at få liv i de to menneskelige karakterer. Visse scener med Snevide og prinsen blev udført med rotoscoping i et sidste forsøg på at få dem til at virke realistiske og troværdige, men de minder stadig som personlighedsløse voksdukker. Det er i høj grad alle de andre karakterer, der stjæler vores opmærksomhed, når vi ser tegnefilmen.







↑ Disney-studiernes korte tegnefilm om det ukuelige trekløver bestående af Mickey Mouse, Anders And og Fedtmule dyrker en humor, som i høj grad er drevet frem af karaktererne; filmene skyder aldrig frisk fra hofen med ustyrlige visuelle gags, som vi f.eks. finder dem i Warner Bros.' tegnefilm fra samme periode. Hos Disney udspringer karakterernes bevægelser og handlinger (og dermed plot og humor) af karakterernes psykologi, og for at tydeliggøre hvad karaktererne tænker på, arbejdes der i kortfilmene konsekvent med anticipation, action og reaction. Hermed varsles de humoristiske optrin og udbrud, så publikum suges effektivt ind i filmene. Framegrabs fra "The Whalers" (1938), der viser Anders Ands tankegang via kropssproget (inkl. anticipation, action og reaction) efter pelikanten har hugget en lækker sandwich ud af hånden på ham.



## Baggrundsdesign

En tegnefilms baggrunde defineres som alt det der ikke animeres, men som er placeret bag karaktererne. Ligesom karaktererne kan baggrundene være **fotorealistisk**, **ikonografisk** og **abstrakt** designet, alt efter hvordan det passer med plottet og stemningen i såvel hele filmen som den enkelte scene. Også farvevalget - **kolde** vs. **varme farver** - og **farveintensiteten** er værd at holde øje med.

Baggrunde kan desuden være mere eller mindre **detaljerede**; nogle gange er der tale om et tydeligt **minimalistisk** baggrundsdesign. De kan være flade eller designet i **dybde-perspektiv**; baggrunde med dybdeperspektiv udvider tegnefilmens flade, todimensionelle rum og kommer automatisk til at synes mere realistisk, især hvis det kombineres med karakterer der bevæger sig i dybden af billedet - en animationsform der er mange gange mere besværlig i forhold til f.eks. at animere en stillestående karakter og at få en karakter til at gå fra højre til venstre side af billedet. (Når en karakter i dybden - frem mod eller væk fra kameraet - kan ingen nøgletegninger eller in- betweens genbruges; alle tegninger skal tegnes bunden, fordi karakteren konstant skifter størrelse, hvorved den simple bevægelse faktisk bliver ret tidskrævende at udføre.)

Realismen i dybdeperspektivet kan understreges ved også at bruge **forgrunde** sammen flere forskellige baggrunde og fotografere det hele med et **multiplankamera**; herved får animatoren mulighed for at rykke rundt på de forskellige lag uafhængigt af hinanden, således at det ser ud som om kameraet f.eks. tracker realistisk fremad, kraner op eller ned, eller laver blot laver en tilt eller panorering. Når forgrunde blokerer for dele af eller hele tegnefilmskarakteren kaldes det **blocking**.

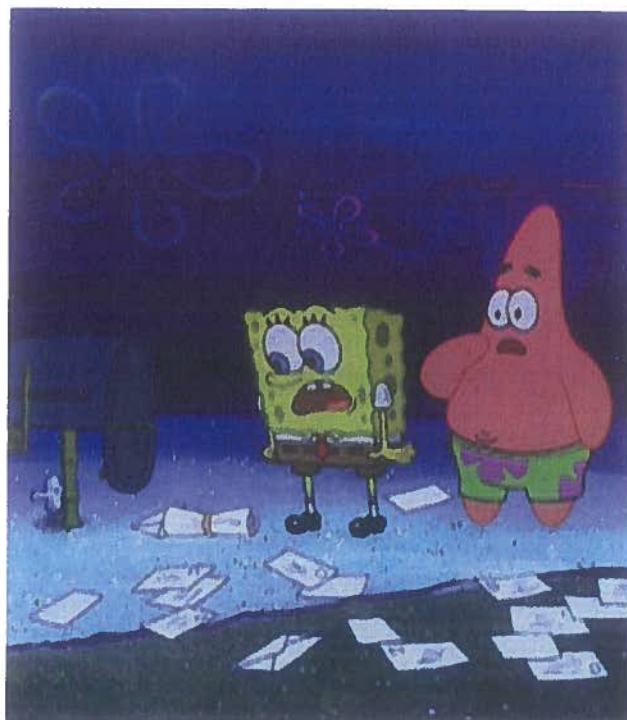
Det er klart at jo flere lag der er i en scene i en tegnefilm, jo mere kompliceret og dyrere bliver den at animere; alle lag skal planlægges og alle bevægelser skal times i forhold til hinanden, så karakterer og forgrunde placeres korrekt i forhold til hinanden.

## Arbejdet fortsætter

Denne introduktion har kun til hensigt at introducere en grundlæggende terminologi til analyse af tegnefilm. Tegnefilm i praksis betjener sig dog af mange teknikker, og særligt i moderne animationsfilm bliver det vanskeligt for almindelige film- og tv-seere at udpege teknikker. Indimellem er det endog vanskeligt at pinpointe mediet, der er brugt (computer, håndtegnet); langt de fleste moderne tv-tegnefilmsserier er skabt i 2D med mus på en computer — i andre tilfælde er computeren blot en støtte for håndtegneren og -anima-



↑↓ Isao Takahatas filmatisering af tegneserien om *My Neighbours the Yamadas* (1999) bærer ikke kun præg af en anderledes fortællestruktur, karakterdesign og brug af farver og linjer — også de udvaskede, minimalistiske baggrunde er med til at understrege det åbne og tilfældige i fortællingerne samt familien Yamadas' lidt udelige dovenskab. Karaktererne og plottet dyrer det flygtige øjeblik til både humoristiske optrin, nostalgiske flashbacks og mere poetiske øjeblikke — det samme gør animationen og baggrundsdesignet. Sammenlign med det farverige, men også minimalistiske og til dels abstrakte, baggrundsdesign i den absurde børne-sitcom *SpongeBob SquarePants* (1999-).







↑ I Hayao Miyazakis nyeste tegnefilm *Ponyo på klippen ved havet* (2008) er baggrundene til dels realistisk designede men med et klart ikonografisk islæt: Huset ovenfor ligner en farveblyants tegning, hvor vægge og vinduer buer, og der er noget galt med perspektivet. Det er som om bygningen og stakittet har et nærmest organisk snit over sig, hvad gør baggrundene på én gang meget børnevenlige, naivistiske og — i denne film — poetiske og nostalgiske. Det matcher fint med valget af de lyse pastelfarver, og det faktum at det magiskrealistiske plot koncentrerer sig om venskabet mellem en lille dreng og en guldfisk der forvandler sig til en lille pige.

toeren. Derfor må man som tegnefilmsstuderende forlade sig på at filmselskaberne vil åbne dørene og afsløre hvordan arbejdet på den enkelte tegnefilm er grebet an og udført. Da mange tegnefilm fra Hollywood er skabt for et børne/familiepublikum, består standard-dvd/blu-ray-udgivelsen som oftest af småfeaturetter, reklamer og simple børnespil. Til gengæld udgiver de samme store Hollywood-selskaber (og Studio Ghibli) gerne "Art of" bøger om deres animationsfilm, der dykker godt og grundigt ned i skabelsesprocessen — ofte med eksempler på concept-tegninger, storyboards og baggrundsdesign med tilhørende kommentarer.

Sådanne værker er et godt sted at begynde, når man kaster sig ud i sine tegnefilmsanalyser. De kan forfine og konkretisere den grundlæggende terminologi, som den er præsenteret på disse sider.

**Tak til animator Lis Nielsen for korrekturlæsning og konstruktiv kritik.**

Denne artikel er en forkortet version af den originale udgave, som kan læses på Filmmagasinet Ekkos hjemmeside [HYPERLINK "http://www.ekkofilm.dk/"](http://www.ekkofilm.dk/) under menuen Feature.

## Læs videre

Martin Houliind, "Alle elsker Walt: Stil, temaer og livssyn i Disneys tegnefilm" i 16:9 nr. 32, juni 2009.

[HYPERLINK "http://www.16-9.dk/2009-06/side05\\_feature2.htm"](http://www.16-9.dk/2009-06/side05_feature2.htm)[http://www.16-9.dk/2009-06/side05\\_feature2.htm](http://www.16-9.dk/2009-06/side05_feature2.htm)

Martin Houliind, "Himmelrummets heltinder: Fantasi, følelser og fællesskab i Hayao Miyazakis magiske tegnefilm" i 16:9 nr. 38, september 2010. [HYPERLINK "http://www.16-9.dk/2010-09/side04\\_feature1.htm"](http://www.16-9.dk/2010-09/side04_feature1.htm)[http://www.16-9.dk/2010-09/side04\\_feature1.htm](http://www.16-9.dk/2010-09/side04_feature1.htm)

Denne artikel er en forkortet version af den originale udgave, som kan læses på Filmmagasinet Ekkos hjemmeside [www.ekkofilm.dk](http://www.ekkofilm.dk/) under menuen Feature.



# NYT! ANMELDELSER AF NYESTE DVD-UDGIVELSER

CHRISTINE BOAS DABELSTEEN, REDAKTIONSMEDLEM I CUT, ADJUNKT I MEDIEFAG OG DANSK, NØRRE GYMNASIUM

*CUT anmelder nu 2-3 af de nyeste dvd/blue ray udgivelser! CUTs anmelder vurderer både filmenes kvaliteter og underholdningsværdi - og ikke mindst om de er velegnede eller inspirerende til medieundervisningen i gymnasiet. CUT vil i denne forbindelse give idéer til og bud på undervisningsforløb, hvor filmene evt. kan indgå. Det samlede antal stjerner gives for en samlet vurdering af filmens kvalitet og velegnet-hed i undervisningen (to ting, som jo alligevel ofte hænger sammen).*

Fantastic mr. Fox

Release DVD 28. 09.2010

Animeret komedieeventyr

SF Film A/S

## Forført af farvestrålende finurligheder

Som i andre af Wes Andersons film (Darjeeling Limited, Hotel Chevalier, Life Aquatic m.fl.) genkender man den skæve, underspillede humor og brugen af et dominerende musiktæppe som baggrund. I denne film er vi til gengæld ikke længere i en realistisk menneskeverden, men i en detaljerig dukke-verden. Den har Wes Anderson skabt sammen med den skarpe børnebogsforfatter Roald Dahl, som er manuskriptforfatter på filmen. Velkommen inden for i et univers af farvestrålende finurligheder!

I Fantastic Mr. Fox følger vi hovedfiguren Mr. Ræv (George Cloony), hans kone Mrs. Ræv (Meryl Streep) og deres søn Ash

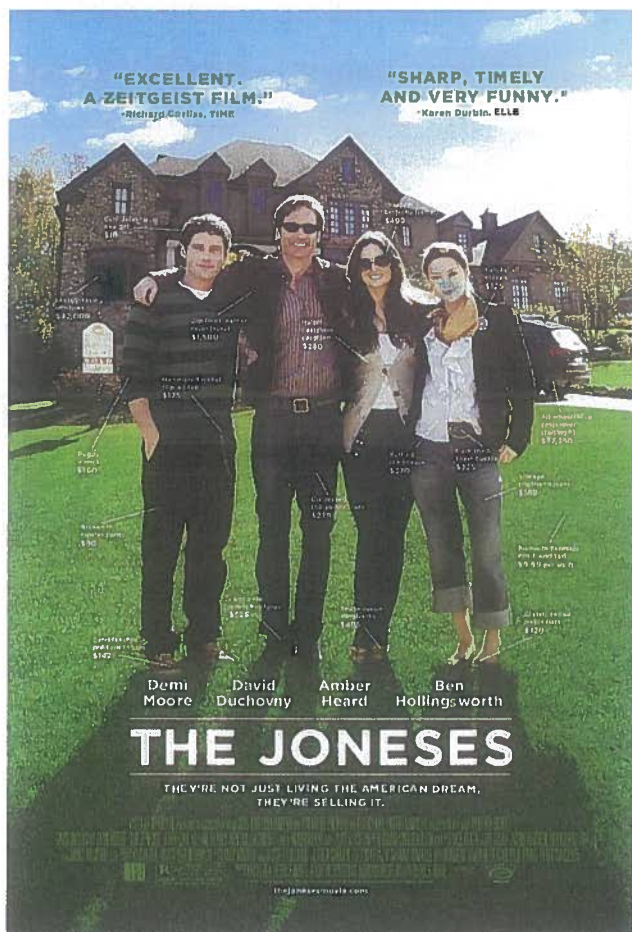


(Jason Schwartzman). De lever et harmonisk familieliv i en nykøbt bolig i en træstamme – lige indtil Mr. Fox ikke kan holde sin gamle passion tilbage længere: Han begynder at gå på kyllinge-kup hos den lokale bonde med sin ven, muldvarpen. På én gang er filmen en old school stop motion dukkefilm med musik, tøj, rekvisitter og dialog, som hører 1950'erne til. Fox-ægteparrets kønsroller er så veldefinerede, at de som karakterer forekommer aldeles outdatede. Eksempelvis når mr. Fox insisterer på at han 'er jager af natur' og den hjemmegående Mrs. Fox husker ham på, at han altså også er 'far og ægtemand'. Men samtidigt er filmen fyldt med postmoderne intertekstuelle referencer til alt lige fra asiatisk æstetiserede still billede-serier af en slåskamp, hvor de implicerede svæver frit oppe i luften - til et Alice i eventyrlandsk fald gennem en tunnel, hvor ting og personer flyver og flintrer fortryllet ned ad.

Fantastic Mr. Fox er oplagt i et forløb, hvor Wes Anderson analyseres som auteur. Man kan med fordel sammenligne karakterer, stil og virkemidler i hans, ellers indholdsmæssigt meget forskellige, film. Derudover ville den også kunne ses i et forløb om postmoderne film, hvor den er et godt eksempel på miks af stilarter og intertekstuelle referencer. Man kunne også lade den indgå i et animationsforløb, hvor den repræsenterer en moderne form for retro-animation. Den er på mange måder filmens retro-modstykke til vor tids Avatar-hyper-animation. Akkurat som vinylpladen og kasettebåndet fastholdes i undergrundsmiljøer midt i en udvikling mod digitalalbums, You Tube mv. inden for musikbranchen.

★★★★★





The Joneses

Release DVD 21.09.2010

Komedie-drama

SF Film A/S

## Konventionel Hollywood-produktion med samfundskritik

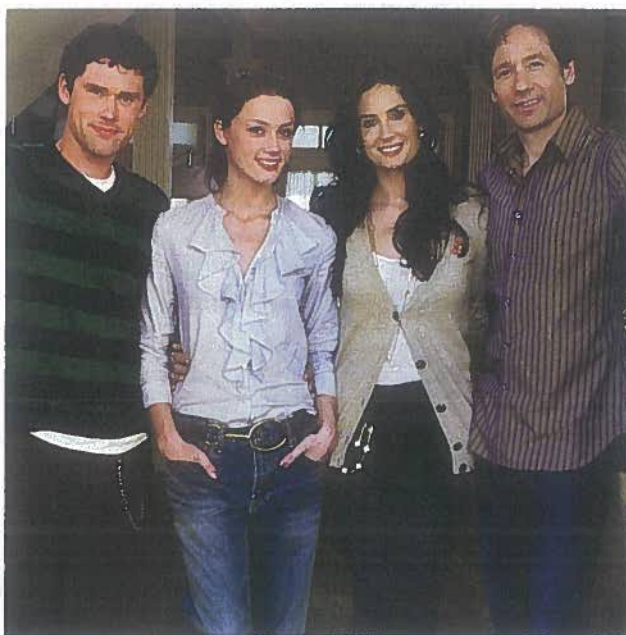
**T**he Joneses er historien om et product placement-projekt, som kører af sporet. Den udadtil perfekte familie, the Joneses, består af fire smukke individer: far, mor og to teenagebørn, som flytter til en amerikansk forstad. Faderen (David Duchovny) får hurtigt golfvenner, moderen (Demi Moore) bliver modeikon for byens kvinder, og deres to teenagebørn bliver hurtigt gymnasiets populære new kids on the block. Hvad deres nye venner ikke ved er, at the Joneses er en falsk familie af fire nøjeregnende forretningsfolk. De fire personer er ikke rigtig i familie- men kollegaer, som arbejder sammen om at sælge tøj, mad, smykker, parfume og golf-gear til deres omgivelser. Familien er med andre ord plastret til med placerede produkter.

Filmen er dossieret med lige dele tragedie og happy end til slut, og moralen er temmelig forudsigelig: Grådighed og cool cash betaler sig ikke – men til gengæld sejrer kærligheden. Dette er selvfølgelig en sympatisk præmis, der samtidigt fungerer som en kritik af det kommercielle Hollywood og det kapitalistiske samfund generelt. Filmen kan hermed læses som en skræmmende science fiction forudsigelse på fremtidens reklamepraksis.

The Joneses æstetiske og audiovisuelle side kaster dog ingen nyskabelser af sig. Filmens karakterer, virkemidler, sprog følger det kommercielle og konventionelle Hollywood: Klassiske kamerabevægelser (eks. håndholdt når der er fare på færde og stativ ved harmoni), kontinuitetsklipping og en ikke-bemærkelsesværdig underlægningsmusik.

The Joneses er generelt mere interessant for dens temaer og præmis end for dens æstetiske forside. Den kan eventuelt bruges i et AT- forløb med f.eks. samfundsfag om forbrugersamfundet og måden vi konstruerer identitet gennem materielle goder. I et samarbejde med religion kunne man hive teoretikeren Twitchell op af hatten, og man kunne tale om forbrugerisme som en ny profan religion, der erstatter tidligere tiders traditionelle trossamfund. Derudover giver filmen også anledning til en generel diskussion af udviklingen inden for filmbranchen, hvor store dele af økonomien er baseret på product placements og accessories, ekstra-materiale og gadgets, som knytter sig til selve værket.

★★★★★





# HVILKEN SLAGS MEDIELÆRER BLIVER JEG MON?

AF STEFAN SØRENSEN, ÅRSVIKAR I MEDIEFAG PÅ NØRRE GYMNASIUM, INSTRUKTØR TIL DOKUMENTARFILMEN

"KASPER SPEZ- DAGEN DERPÅ", 2010, DR PIRAT TV.



En nyuddannet medielærer fortæller om de første erfaringer med jobbet som medielærer. På trods af uoverskuelige begynderforhindringer, er han stadig ved godt mod.

**A**t være gymnasielærer var ikke umiddelbart det, jeg havde sigtet efter i min studietid. Jeg havde i løbet af min overbygning fokuseret mere på at dygtiggøre mig i de praktiske dele af faget. De fleste af mine eksaminer på overbygningen havde været praktiske produktioner, inklusiv specialet. Ligeledes havde jeg studiejobs, hvor jeg lavede videoproduktioner, og havde sideløbende freelancede lidt i samme felt. Derfor havde jeg regnet med at det var i den mere praktiske retning jeg skulle søge, da specialet var afleveret.

Jeg fik dog imidlertid et godt tip om at søge en stilling på Nørre Gymnasium. Så blandt andre ansøgninger røg der altså også én afsted til gymnasiet. Jeg var derefter så heldig at få den ledige stilling, og begyndte på gymnasiet her i august 2010.

Jeg havde ingen undervisningserfaring, da jeg tiltrådte, og jeg var ret spændt på hvordan det skulle blive at stå foran et fyldt klasseværelse. Jeg følte mig ret godt rustet, både fagligt og praktisk, **men selve dét at skulle stå alene på scenen og formidle mig egen viden til 30 unge mennesker ad gangen, var jeg ret spændt på. Hvilken slags lærer bliver jeg mon, funderede jeg.**

Det har dog vist sig, at jeg hurtigt er faldet ind i rollen som mediefaglærer, og helt naturligt har fundet min egen måde at undervise på. Jeg har fået nogle erfaringer, flest gode og par mindre gode, som er med til at forme hvilke metoder, jeg anvender i min undervisning. Med hjælp fra min gode fagkol-

legaer har jeg efterhånden fundet rundt i områder, der ellers kan virke som uoverskuelige størrelser, så som: at bygge et forløb op, at finde ud af hvilket niveau der skulle lægges på de forskellige hold, at time ens undervisning så det ligger indenfor et enkelt modul.

Der ligger en del frihed i læreplanen. Det er både meget appellerende men også en smule skræmmende. Man har som udgangspunkt ikke rigtigt noget at læne sig op ad. Det er omvendt også meget motiverende, at jeg selv skal finde indholdet i mit forløb, så længe eleverne lærer de ting, som læreplanen fastsætter. Det får mig dagligt til at tænke over, hvilke forløb der kunne være spændende at lave i mine klasser, og **jeg har en god undskyldning for at holde mig up to date i en medieverden, som konstant udvikler sig.**

På nogle elever virker det som om, at de var lidt skuffet over at mediefag ikke bare er en stor legeplads, hvor de første dag får udleveret et kamera, en masse film og knasende popcorn.

Men efter at den skuffelse lægger sig hos dem, begynder de teoretiske ting at smitte af på dem. Langt de fleste elever, som jeg har spurgt, siger, at de tænker over, og bruger de værktøjer de allerede har lært i deres daglige brug af medier. De føler sig klogere på at afkode dem, og den viden styrker dem, selvom de også godt kunne tænke sig at slå hjernen fra nogle gange, når de ser en film.

Den praktiske del er jeg af naturlige årsager specielt optaget af, da jeg selv også arbejder med filmproduktion ved siden af mit job som årsvikar. Det er eleverne heldigvis også. Der er meget entusiasme fra deres side, og hos mange elever en god intuitiv føling med mediet. Det er lidt sjovt nu pludseligt at stå på den anden side, hvor jeg skal vurdere elevernes ideer, og prøve at guide dem i mod en mere konventionel og klassisk retning hvad angår deres film. Noget, som jeg tit selv prøver at undgå i mit eget praktiske arbejde.

Både på det teoretiske og det praktiske område har jeg allerede fået en masse ud af at skulle formidle min viden til andre. Det styrker mig rent fagligt mere, end jeg havde forstillet mig. Medieundervisningen tvinger mig til at forsvare og forklare mine udsagn, hvilket samtidig giver mig selv en større forståelse for mit fag.

Jeg er bestemt ikke skræmt væk af den første 1/3 af mit første år som mediefaglærer. Jeg synes nærmere, at jeg har fået blod på tanden, og at jeg ser mange gode muligheder i undervisningen i faget.



# Invitation

## Elevfilmfestival Vest 2010 i Øst for Paradis

### *Kære mediefagslærere og -elever.*

Så afholder vi igen Elevfilmfestival Vest i biografen Øst for Paradis i Århus.

Se trailer med klip fra sidste års deltagere her:

[http://www.youtube.com/watch?v=gGq\\_BJUJqPA](http://www.youtube.com/watch?v=gGq_BJUJqPA)

Send derfor jeres bedste/sjovest/mest interessante elevproduktion (enten C- eller B-niveau) fra sidste år, så den kan deltage i konkurrencen med de andre skoler fra Jylland og Fyn. Udover æren dyster vi om kontante præmier. Lørdagen byder desuden på foredrag af Martin de Thurah.

Festivalen afholdes lørdag d. 22/1 2011 kl. 11-17  
Deadline for indsendelse af produktion er d. 10/1 2011

*En kopi af produktionen sendes på DVD sammen med et par linjers omtale til:*

Risskov gymnasium

Tranekærvej 70

8240 Risskov

Att. Claus Nymann Christensen

Vi opfordrer til, at I både kontakter de gamle mediefagselever og prøver at få så mange nuværende elever med som muligt. Det er de mange elever, der gør det til en rigtig festlig festival.

Vi glæder os til at se jer og jeres elever til visning, præmieoverrækkelse og en hyggelig eftermiddag i Øst for Paradis.

Venlig hilsen

Morten Søding Sørensen, Søren Rørdam Bastholm, Anne Juul Møller,  
Claus Nymann Christensen og Lilian Curran



# BESTYRELSENS BORD

v. Henning Bøtner Hansen, formand for medielærerforeningen og lektor i mediefag, Frederikshavns Gymnasium

## A-NIVEAU

Foreningen har endnu ikke hørt noget som helst fra ministeriet. Selv flere rektorer har forsøgt sig med forespørgsler uden, at det har bidraget en større afklaring. Det sætter selvfølgelig de skoler, som allerede havde planlagt at udbyde en studieretning med a-niveau næste år i en uheldig situation. Bestyrelsen har taget kontakt for at gøre opmærksom på behovet for en her og nu afklaring af ansøgningens skæbne.

## KURSER

41 medlemmer deltog i et vel tilrettelagt årskursus på Magleås Kursuscenter. Animation, storytelling, public service projekt for unge og nye tendenser på medieområdet, præsentation af nye udstyrsmuligheder samt diskussion af eksamen og vurderingskriterier for c- og b- produktioner var det programmet bød på denne gang. Alene diskussionen af eksamensfilm forløb over 4 timer om aftenen på anden dagen, og viste bl.a., at der i kraft af nye udviklingstendenser indenfor elevernes valg af eksamensfilm (f.eks. opbygget op omkring computerspil) stadig er behov for en løbende drøftelse af læreplanskrav og vurderingskriterier. Men det var nogle meget givtige brydninger af synspunkter.

Af kommende kurser kan nævnes kursusudbudet fra Medieskolerne i Viborg med vægt på redigeringskurser i Final Cut Express primo marts, samt udlandskurset til Paris, som er møntet på studieretninger med samfundsfag og mediefag. Allerede nu er der 10-12 tilmeldinger. Dette kursus finder sted i september næste år.

Fagenes dag på Århus Universitet er en dag for de kunstneriske fag billedkunst, drama, musik og mediefag og er bl.a. arrangeret af Institut for Æstetiske Fag og Institut for Informations- og Medievidenskab. Sæt kryds i kalenderen ud for fredag den 14.januar.

Formiddagen er med fælles program og byder bl.a. på et oplæg om det kreative, mens de enkelte fag har lavet hver deres program for eftermiddagen. I mediefag er der 3 meget spændende og aktuelle programpunkter. Jakob Isak Nielsen taler om kamerabevægelsen som analytisk objekt og praktisk redskab, Richard Raskin kommer ind på undervisning i produktion af tv-spots og endelig vil Louis Thonsgaard fortælle om, hvordan viral video som undervisningsområde. Hele programmet vil blive lagt ud på EMU.

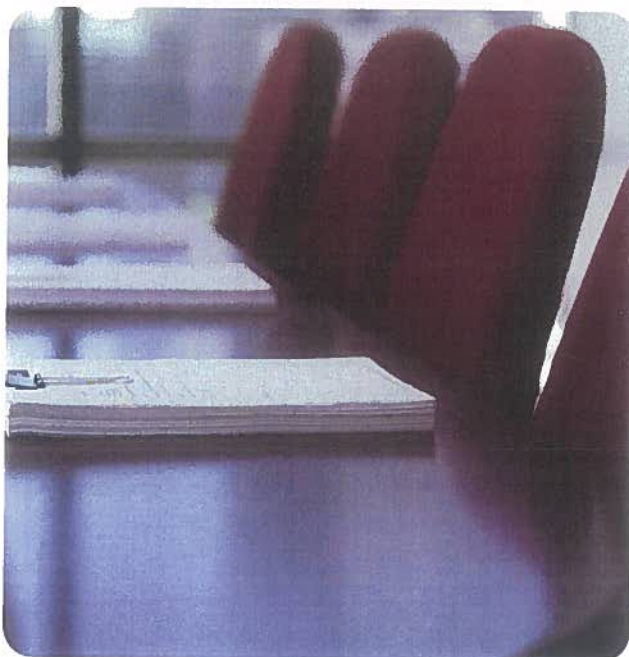
Dagen rundes med en diskussion af udfordringen i det kreative arbejde i mediefaget.

## UDVIKLINGSPROJEKTER OG KOMMENDE OPGAVER

Foreningen søgte ikke om midler til noget udviklingsprojekt i denne omgang. Planen var egentlig at søge til et projekt om udvikling af den skriftlige diskurs, men vi valgte af tidsmæssige grunde at skubbe til det senere. Men det er så absolut et væsentligt fokuspunkt for det videre udviklingsarbejde i faget. Bestyrelsens arbejde har været meget koncentreret om at få overblik over medlemsskaren, at få minimeret antallet, der trods gentagne henvendelser alligevel ikke betaler samt ikke mindst få gjort proceduren med registrering og betaling mere overskuelig og hensigtsmæssig for alle parter.

Kurser har også været et omdrejningspunkt, og dette område kan nyde gavn af, at vi har skaffet mailadresser på flertallet af vores medlemmer, således at kurser kan tilbydes direkte til medlemmerne.

Næste skridt er at få gjort arbejdet i Fagligt Forum, Pædagogisk Samarbejdsudvalg og i forhold til Ekko mere gavnligt i forhold til det daglige foreningsvirke. Bl.a. i form af at bestyrelsen nu formulerer nogle mål for det fremadrettede arbejde. På det netop overståede årskursus blev vidensdeling drøftet. Hvilke fora og platforme kan vi bruge i det daglige for at kunne udnytte hinandens viden? CUT, EMU og skolekomkonferencen dækker nogle behov, men i dag er det nødvendigt at tænke i supplerende tiltag, som kan imødekomme her og nu udveksling.





# MEDIEFAG

## ET INNOVATIONSFAG!

Innovationsbegrebet har fået en høj prioritet i regeringens uddannelsespolitik. Innovation skal tænkes ind på alle niveauer i uddannelsessystemet, og alle fagområder skal formulere strategier omkring innovation. Det sker også i forbindelse med mediefag. v. Hans Oluf Schou, fagkonsulent i mediefag og lektor i mediefag, Vlbj Gymnasium og HF



Innovation, entreprenørskab, iværksætterkompetence og kreativitet er variationer over det samme tema, nemlig at regeringen og mange andre er bekymrede over den udvikling, de mere end aner i en meget nær fremtid, nemlig at Kina, Indien og andre flittige og dygtige lande skal overtage det økonomiske og måske også på sigt det kulturelle førerskab i verden. Vi har jo i en del år bildt os ind, at vi kan flytte produktionen ud til disse lande og så selv beholde den kreative og innovative del i Danmark, fordi vi er bedre til at finde på, og så kan de levere den billige arbejdskraft.

Men sådan hænger det ikke sammen. De flittige lande er ikke bare flittige og billige, de har også masser af dygtige

videnskabsfolk og teknikere, der selv kan komme op med spændende og nytænkende løsninger. Og hvad gør vi så ved det.

Vi skal være langt mere innovative og entreprenørskabende end vi hidtil har været. Og vi skal sikkert også arbejde en del mere og skabe nye løsninger inden for alle sektorer af samfundet. Innovationstænkning skal gennemsyre alle dele af vores uddannelsessystem og vores undervisning. Men hvad står det for, hvad betyder det i den daglige undervisning, og hvor er mediefag i denne sammenhæng.

Et kodeord i forbindelse med innovation er 'merværdi'.



som primært skabes gennem en **udadvendt anvendelsesorienteret praksis**, altså hvor en organisation går i samspil med sin omverden og gennem nye videnskombinationer skaber produkter, der tilføjer en ekstra dimension til produktet og videreudvikler organisationen. Det sker oftest gennem dristigt og eksperimenterende arbejde, hvor organisationen (virksomhed, skole..) giver plads for utraditionelt tænkende grænseoverskridende ildsjæle.

I en undervisningssammenhæng vil det handle om at skabe **forstyrrelse i den vante praksis**, at være lydhør over for det anderledes hos **lærere og elever**, at **oprøve nye tiltag / eksperimenter og at lege med grænser og regler** for det man plejer. Det behøver ikke være store omvæltende eksperimenter og revolutioner, men kan forme sig som små og overskuelige skridt, som så kan evalueres og justeres på vej mod nye skridt.

## INNOVATION OG MEDIEFAG

De kunstneriske fag indeholder elementer af det innovative på forskellige måder. Fagene har en del til fælles, men der er også forskellige tilgange til læring og didaktik.

Mediefag er bygget op omkring et **læringsideal**, hvor vi **integrerer en praksis-produktionsdel og en teori-analysedel**. Vi tror på at den kreative og innovative proces bygges bedst op gennem en kombination af **'forhindringer/benspænd'** og en mere fri proces i forbindelse med skabelsen af egne produktioner. Når eleverne skal i gang med øvelser og større produktioner skal de igennem en **idéudvikling**, som bliver mere og mere selvstændig og 'svær' jo længere de kommer i undervisningsforløbet. De går så at sige gennem flere faser: fra genskabelse til skabelse af nye udtryk (intentionen). Vi forsøger at 'tvinge' det kreative og innovative frem gennem **benspænds- og forhindringsøvelser**. Eleverne idéudvikler i sa-



marbejde med andre – og det skal have konsekvenser i form af et produkt – et forpligtende samarbejde.

Det er **træning i innovativ tænkning**, hvor de bedste **produktioner sammentænker flere muligheder og flere fagområder**. Samtidig ved eleverne at deres produktioner skal formidles til mange andre personer. De skal ikke bare til eksamen. De skal vises på morgensamlinger, på festivals, på skolens hjemmeside, på Youtube og i en del tilfælde er de lavet i samspil med museer eller lokale institutioner og virksomheder.

I innovationsbegrebet ligger et ønske om, at danske elever (og lærere) skal blive bedre til at tænke utraditionelt, til at turde overskride og eksperimenter, til at slå dørene op og arbejde på tværs og ud af huset, og her mener jeg mediefag allerede i sit grundkoncept rummer disse elementer – og at vi har overskredet grænserne flere gange og kan gøre det endnu bedre fremover.

Mediefagsundervisning udvikler **anvendelsesorienterede kompetencer hos eleverne**: samarbejdskompetence, ansvarlighed, kamera- redigerings- og it kompetence, disciplin, logistik, omstillingsparathed og evne til at se nye muligheder i pressede situationer – og igen evnen til at **udvikle ideer til færdige produktioner**.

Mediefag er et innovativt fag og efterhånden som vi får mere plads og bedre muligheder på skolerne er jeg sikker på at vi kan blive endnu bedre til at udvikle dette element ved faget. Og det er ikke mindst vigtigt at organisationen, altså vores skole, spiller med på dette. Ledelsen skal være åben for det utraditionelle, det udfordrende, det eksperimenterende og det anderledes. De mediefaglige ildsjæle skal have plads til **eksperimenter og dermed til at fejle** for ellers kan der vel ikke komme noget ud af det innovative. Så det er uægtelig en udfordring bare at øve sig i den innovative proces, og her er det som sædvanlig en rigtig god idé at vi udveksler erfaringer på tværs af skoler – og med de andre fag på skolerne.