



Undervisningsopplegg til Ekstramateriale

Oppgave 1

Spørsmål:

(Individuelt arbeid)

- 1) Hva slags jobber/yrker tror du finnes på et filmsett?
- 2) Plukk ut 5 av disse og forklar hva deres ansvar er.
- 3) Hvilke virkemidler kjenner du til i "filmspråket"?
- 4) Ble noen av virkemidlene du nevnte brukt i PUNKTERT, IVER eller RAMP?
- 5) Hvilken effekt har de forskjellige virkemidlene?
- 6) Hvorfor bruker vi både totalbilder og nærbilder i en film?

Oppgave 2

Tema: Film og tegneserier. Se først filmen "Rampestreker".

(Gruppearbeid)

- 1) Velg en stripe fra en tegneserie dere liker og kjenner godt. Film stripa og bruk hverandre som skuespillere. Hver tegneserie-rute skal være et nytt "klipp".
- 3) Samle alle klassens filmer på en DVD eller en felles PC. Sett opp prosjektor eller TV, og lag en filmpremiere på skolen for andre elever. Eller vis filmene på for eksempel en foreldrekveld.

Oppgave 3

Tema: Eventyr og drama

(Gruppearbeid)

- 1) Hva er sjangertrekkene i et eventyr?
- 2) Velg et eventyr dere liker godt. Velg en eller flere scener fra eventyret. Dramatiser for klassen.

Se filmene PUNKTERT og bakom-filmen RAMPESTREKER som blant annet tar for seg karakterer og oppbygging av en historie.

- 3) Se på hvordan historien i eventyr er bygd opp, sammenlignet med film? Hva er likt/ ulikt?
- 4) Hvordan er filmen PUNKTERT bygd opp?
- 5) Hva er likt/ ulikt mellom karakterene i et eventyr kontra en film. Sammenlign karakterene i PUNKTERT, IVER eller RAMP med eventyret du valgte i oppgave 2.
- 6) I eventyr er det ofte en moral - en leveregel som kan trekkes ut av en fortelling - som ligger til grunn, dette kaller vi et budskap. Finnes det et slikt budskap i PUNKTERT, IVER eller RAMP?



Oppgave 4

Tema: Filmtriks. Se filmen "Triks".

- 1) Hva er et filmtriks?
- 2) Kom med eksempler på filmtriks fra IVER og RAMP.
- 3) Lag deres egne filmtriks ved å filme 2-5 "klipp" etter hverandre i kamera. Bruk enten ballscenen i IVER eller lag en scene selv. Tenk enkelt, ikke gjør det for avansert. Husk ingen skal skade seg, vær forsiktig. Det viktigste er ikke å ha det voldsomste stuntet, men å kunne vise trikset.
- 4) Vis filmsnuttene til klassen og diskuter hva som fungerte og ikke fungerte.

Oppgave 5

Jobb først alene og svar på spørsmålene:

- 1) Skriv ned noen setninger om hvordan du tror det er å være skuespiller.
- 2) Hvilke egenskaper tror du en skuespiller bør ha?
- 3) Tror du det kreves ulike egenskaper hos en skuespiller på teater enn i film? Hvis ja, hvilke?
- 4) Hva slags utfordringer kan en møte som skuespiller?

Jobb i par. Sammenlikn svarene deres:

- 5) Se filmen "I Rampelyset".
- 6) Diskuter likheter og ulikheter i deres egne svar og hva som blir sagt i ekstramaterialet.
- 7) Dramatiser en audition (husk å filme), og la alle prøve seg som regissør og skuespiller.

Oppgave 6

Tema: Intervju. Se filmen IVER og filmen "I Rampelyset" i ekstramaterialet.

Jobb først alene.

- 1) Tenk deg at du skal intervju en valgfri skuespiller (for eksempel Anders Baasmo Christiansen). Hvilke spørsmål bør du stille?
Lag minst 10 spørsmål du ville stillet skuespilleren, husk det skal ikke være ja/nei svar.

Jobb i par.

- 2) Gå sammen og finn ut bakgrunnsinformasjon om en skuespiller. Bruk for eksempel internett, aviser og ukeblader.
- 3) Be partneren din spille rollen som skuespilleren du skal intervju. Dersom du har muligheten; film eller bruk båndopptaker under intervjuet. Etterpå bytter dere roller.
- 4) Skriv ferdig intervjuet. Husk å skrive en sammenhengende tekst, ikke bare spørsmålene og svarene.



Oppgave 7

Mimelek/ Improvisasjon:

På en audition får skuespilleren forskjellige oppgaver. Se for deg at du er en skuespiller på audition. Oppgaven din er å overbevise regissøren om at du klarer å spille forskjellige roller.

Del basisgruppa/klassen i grupper på 4. En på gruppa trekker lapp. Han/ hun er den eneste som skal se lappen. Han/ hun har 1 minutt på seg til å mime stikkordet. Det er ikke lov å snakke. De andre i klassen skal gjette hva han/ hun spiller. Alle gruppene inkludert gruppa til den som mimer kan gjette. Riktig svar gir 1 poeng. Gruppa med flest poeng vinner.

REGISSØR	SKUESPILLER	OSCAR	KAMERA
FOTOGRAF	BADEVAKT	SYKKELPUNKTERING	
BILJAKT	SMINKØR	KOMPONIST	STUP
FORELSKELSE	MANUS	SKATEBOARD	BALL

Oppgave 8

Ta utgangspunkt i et maleri fra nasjonalromantikken. Du kan for eksempel bruke et av maleriene til J. C Dahl, Tideman og Gude. Filmatiser en moderne versjon av bildet.

Oppgave 9

Lag en film

Gruppearbeid.

Før dere går i gang bør dere ha sett alt ekstramaterialet på DVD-en *RAMP!*. Her er det mange gode tips å hente. Se også ordliste for vanskelige ord og uttrykk.

Tenk deg at filmen skal bli maks 3 minutter.

1) Idemyldring/ brainstorming.

Alle forslag til hva filmen skal handle om skrives ned. Husk at ingen ideer er dumme! De beste ideene er ofte de litt rare. Kom helst med flere forslag, for å ha noe å velge mellom. Husk at det skal være mulig å filme ideen selv. Den må for eksempel kunne filmes på skolens område og ikke koste noe å lage.

2) Skriv et synopsis.

Synopsis er et kort handlingsreferat; kan sammenlignes med omtalen av filmen som du ofte finner bakpå et DVD cover, men slutten skal være med.

Husk:

- *Hvem, hva, hvor, hvorfor og hvordan?*
- Hva skal filmen handle om?
- Hvem er hovedkarakteren og hva vil hun eller han?
- Hva er hovedkonflikten?



- Hvilke andre karakterer skal være med?
 - Hvor skal handlingen foregå?
 - Hvordan skal filme ende?
- 3) Skriv manuset med scenebeskrivelser og dialog. Manuset skal ha en innledning, midtdel og avslutning. Husk at filmspråket fortelles med bilder og handling, begrens derfor dialogen mest mulig!
 - 4) Tegn storyboard/ bildemanus til filmen. Hvert bilde skal være et klipp i filmen. Tenk at dette er filmen fortalt som en slags tegneserie.
 - 5) Skyt filmen med skolens videokamera, eller bruk filmfunksjonene på mobiltelefonen din.
 - 6) Last dette inn i et redigeringsprogram på en datamaskin. Klipp det sammen til en ferdig film, og jobb med lydeffekter og musikk. Hvis et redigeringsprogram ikke er tilgjengelig på din skole, må alle scenene filmes etter hverandre på kamera.