

Filmarbejde i skolen - fra kamera til tablet og nye arbejdsformer?

Ole Christensen, lektor, Professionshøjskolen UCC

Thilde Emilie Møller, Ph.d. stipendiat, Afdelingen for film og medievidenskab, Københavns Universitet

Udgangspunkt

Den teknologiske og mediemæssige udvikling udfordrer skolens praksis, hvilket også gælder arbejdet med levende billeder og film i skolen. Levende billeder og film er overalt og ofte som elementer i nye og sammensatte multimodale udtryk. Det stiller helt nye krav til skolen og lærerne, men tilgangen til film og levende billeder er oftest tilfældig og vilkårlig og er præget af lokale ildsjæle (dansklærere og medievejledere). Udvikling af filmmediets særlige æstetik og formsprog forsømmes, og der mangler en fælles begrebsbrug og en mediepædagogisk praksis, der kan sikre, at levende billeder og film indgår som en naturlig del af skolens curriculum. I bedste fald fungerer arbejdet med levende billeder og film som et supplement til den almindelige undervisning og som et krydderi i skolehverdagen.

Samtidig har skolen været præget af en snæver teknologiforståelse, hvor fokus i mange år har været på artefakter og genstande og ikke så meget på kontekst og relationer. Der er indkøbt digitalt udstyr i skolen ud fra en formodning om, at det "nok" kan gøre en forskel og "nok" kan kvalificere undervisningen. Ofte har det dog ikke været afprøvet i en pædagogisk praksis, og sjældent er det indkøbt for at understøtte bestemte dele af en læreproces. Der er tale om teknologier, der er designet som "hver mands eje" og som primært er udviklet og designet til privat brug. Ved vi, hvad disse tablets kan bruges til i en pædagogisk kontekst?

Teknologi- og medieudviklingen skærper behovet for at stoppe op og vurdere den enkelte ressource i en pædagogisk praksis. Det er ikke nok blot at indkøbe en genstand eller en artefakt, fordi den blot kan digitalisere, hvad der før var analogt. Der skal fokus på, hvorvidt den kan bidrage med nye praksisformer i skolen. Ikke mindst nye lærings- og arbejdsformer, der i langt højere grad favner den samfundsmæssige- og mediemæssige udvikling i dag.

Vi er især optaget af teknologier og digitale ressourcer, der kan medvirke til udvikling af en filmpædagogisk praksis, hvor elever i langt højere grad får føling med filmmediets æstetik og formsprog, lærer at udtrykke sig i film og udvikler filmanalytiske kompetencer. Vi er samtidig optaget af enkle og funktionelle produktionsværktøjer, der understøtter det mediefaglige arbejde og medvirker til udvikling af nye samarbejdsformer.

I skolen skal arbejdes med udvikling af ny produktions- og refleksionsformer, der i højere grad imødekommer samfunds- og medieudviklingen. Der skal udvikles læringsrum og -former, som

sætter fokus på at lære eleverne at arbejde eksperimenterende med et fagligt stof og lærer dem at indgå i eksperimenterende (og forpligtende) fællesskaber. Filmarbejde og filmproduktion er af stor betydning i den forbindelse.

Vores fokus på tabletten med udgangspunkt i elevernes filmproduktioner bunder blandt andet i en nysgerrighed omkring fakta og myter om iPad i undervisningen. Mange skoler og daginstitutioner har investeret i netop iPad uden først at være undersøgende på, hvad sådan en dims kan og ikke kan i en pædagogisk praksis. Og det er blandt andet det, vi undersøger. Ved at udnytte elevernes intuitive tilgang til teknologien og fokusere på det faglige indhold, filmmediets æstetiske virkemidler, ser vi på, hvordan eleverne arbejder med filmmediet og hvordan tabletten som produktionsværktøj præger elevernes forståelse af og arbejde med levende billeder og film i skolen.

Filmarbejde i dansk på mellemtrinnet

Konkret er fokus rettet mod brugen af iPad og filmværktøjet iMovie (en App) i danskundervisningen på mellemtrinnet.

I fem klasser arbejdede vi med levende billeder ud fra en tanke om at tage udgangspunkt i elevernes intuitive tilgang til teknologi og i de simple og lette produktionsmetoder, som teknologien i dag tilbyder. Vi var ikke interesserede i at afslutte forløbene med længerevarende, finpudsede film og anvende den traditionelle måde at producere film på i skolen: Manuskript, storyboard, optagelse og redigering. Vores målsætning var at gøre eleverne opmærksomme på og bevidste om, hvordan forskellige virkemidler kan påvirke filmudtrykket for derigennem at gøre eleverne mere refleksive i deres tilgang til levende billeder, som de dagligt er omgivet af. Hvad medvirker farvevalg og billedperspektiv til i en reklamefilm? Hvilken effekt har musikvalget i en fiktionsfilm? Hvilken betydning har klipperytmen i en musikvideo? Gennem flere korte produktionsøvelser på iPad med hver sine benspænd efterfulgt af fælles visninger af produktionerne i klassen, blev eleverne udfordret i at skabe udtryk med fokus på billedæstetik. I den forbindelse er iPaden velegnet til at lade eleverne eksperimentere, se optagelserne, eksperimentere igen, rykke rundt, slette, korte ned osv.

En pige optager en scene sammen med tre af sine gruppemedlemmer og har opdaget, at det er muligt at tilføje lydeffekter på optagelserne. Det vil hun mægtig gerne, men de andre er imod, for de vil hellere lægge deres energi i optagelserne og få dem færdige. Der opstår en diskussion og en kamp om at holde iPaden. Et andet gruppemedlem får tilkæmpet sig iPaden og gør klar til at optage. Det ender dog med, at pigen, der oprindeligt havde iPaden, hæver stemmen og får talt iPaden tilbage til sig. Hun fortsætter optagelserne uden at eksperimentere med lydeffekter. Konflikten varer et par minutter og gruppen har netop gennemgået en mindre kaotisk proces igangsat af de mange muligheder, teknologien åbner op for.

Gruppen anvender hyppigt muligheden for at se sine optagelser straks efter at have skudt dem. Alle gruppens fire medlemmer stimler om bag iPaden for at afgøre, om de er tilfredse med optagelserne. I fællesskab bliver de ofte enige om at tage scenen om. Billedet er rystet, skuespillet dårligt, lyden ikke klar eller lyset for skarpt. iPaden fungerer altså både som kamera og som monitor. Det hænder også tit, at gruppen er utilfredse med rækkefølgen på de enkelte

indstillinger, hvorfor de rykker rundt på scenerne. Dette gør de også, mens de er ude på optagelse. Eksemplet illustrerer, hvorledes tabletten lægger op til, at eleverne arbejder sammen på nye måder, og at optagelse og redigering udøves i samme fase.

Forløbet viser os betydningen af at være opmærksomme på, hvad den enkelte teknologi og det enkelte program (App) kan i forhold til en bestemt læreproces eller bestemte dele af læreprocessen. I dette eksempel har fokus været på filmarbejde i dansk på mellemtrinnet. Vi har anlagt et mediedidaktisk perspektiv på læreprocessen, det vil sige en belysning af, hvorledes tabletten og en App kan understøtte bestemte dele af en læreproces. I dette tilfælde har vores fokus været på udvikling af en mere sansebaseret tilgang til filmarbejdet og udvikling af nye (sam)arbejdsformer.

Vores erfaringer med iPaden fra disse forløb viser, at en tablet kan udfordre den gængse måde at arbejde med filmproduktion på. Den både forsimples processen og skaber samtidig rum for mere sansebaserede læreprocesser, der dog umiddelbart kan virke noget kaotiske og vanskelige at styre.

Vores iagttagelser viser samtidig, at et produktionsperspektiv på levende billeder med iPad også kan bidrage til at skabe en bevidsthed hos eleverne om mediets potentialer og begrænsninger. iPad'en gør det muligt at tilføje lydeffekter og musik on location, og iPad'en åbner op for at alle i gruppen kan se optagelserne og derefter vurdere om, der er brug for justeringer. Eleverne kommenterede også løbende nogle af iPad'ens begrænsninger, for eksempel at den er tung og kluntet at optage med, og at app'en iMovie ikke har zoom-funktion. Eleverne blev nødsaget til at gå tæt på objektet/subjektet, hvis de ville vise det i nærbillede. Hvilken læring og forståelse omkring medier via filmproduktion sker i forbindelse hermed?

Her er det oplagt at inddrage media and information literacy som i disse år er omdrejningspunkt for meget debat vedr. børn og unge, medier og uddannelse. Begrebet omhandler blandt andet det at have indblik i, hvordan medierne fungerer og hvordan de skaber mening. At have en stemme i de demokratiske processer i dagens samfund, drejer sig i høj grad om også om at have et godt kendskab til, hvordan forskellige medier kan anvendes til kreativ udfoldelse - netop at producere og skabe sit eget indhold og at udtrykke sig på mange forskellige måder gennem ord, lyd og billeder (Carlsson, 2014). Filmproduktion som udgangspunkt for formidling og forståelse af levende billeder kan i den forbindelse være et led i den unges udvikling af media and information literacy. Anvendes en tablet til en sådan arbejdsproces vil filmskaberens få en slags læring og forståelse omkring medier og levende billeder, hvorimod billedet måske vil anderledes ud, hvis en anden teknologi anvendes. Vigtigst er det at være sig bevidst om de forskellige teknologiers potentialer og udfordringer, når undervisningen designes.

Filmarbejde – før og nu

Tidligere var filmarbejde i skolen tilrettelagt som en mere lineær og progressiv læreproces, hvor der først blev udarbejdet et manuskript (indholdet) samt et storyboard (filmfortællingen), før eleverne fik lov til at optage. En indvending har ofte gået på, hvorvidt elever var i stand til at

skrive/tegne sig til en filmproduktion, når de endnu ikke kendte til de filmiske virkemidler og filmens sprog. Det er i hvert fald en kendsgerning, at mange film – og videoproduktioner i forbindelse med elevers projektopgave i udskolingen sjældent har kvalificeret arbejdet, men mere fungeret som et krydderi og et supplement. Teknisk og håndværksmæssigt har de ofte været for dårlige.

Tabletten lukker op for helt nye typer af læreprocesser, når der arbejdes med filmproduktion i skolen. Det er der ingen tvivl om. På den anden side kan man også indvende, at det virker unaturligt at stå og filme med en skærm (tablet), fremfor med et videokamera med søger og zoom. Vi kan i den forbindelse undre os over, hvorfor der aldrig er blevet udviklet et videokamera til pædagogisk brug, der kan det samme som en tablet – og som samtidig er rettet mod filmproduktion i en pædagogisk kontekst. Det vil sige opbygget således, at man på en enkel måde har mulighed for at optage og redigere i lyd og billeder undervejs i læreprocessen – og samtidig designe meget mere differentierede læringsforløb.

Nogle vil måske mene, at der samtidig er en tendens til, at iPad og iMovie gør processen mere overfladisk, da man ikke på samme måde dvæler ved udtrykket, som de mere traditionelle værktøjer lægger op til. Før optog du først dit råmateriale, lagde det efterfølgende over på computeren, kiggede det igennem, for til sidst at vælge ud og vælge fra – og evt. slette dele af det for at optage noget nyt. Metoden er velkendt i forbindelse med professionel filmproduktion. I forbindelse med pædagogiske produktioner er det vores erfaring, at denne produktionsform ikke har været særlig udbredt, men mere har været en intention fra lærerens side. I praksis har det været vanskeligt at få elever til at slette deres optagelser og optage om. Dermed har det også været vanskeligt at udvikle elevernes filmfaglighed og deres filmanalytiske blik.

Nye produktions- og refleksionsformer

Brugen af tablets udfordrer grundlæggende vores forestilling om, hvad der kendetegner professionelle og pædagogiske produktionsformer. Fokus i professionelle produktionsformer var tidligere alene rettet mod produktet (resultatet), hvorimod pædagogiske produktionsformer især satte fokus på processen (roller og relationer). Disse nye produktionsformer udfordrer samtidig en mere traditionel forståelse af sammenhængen mellem øvelse (penne prøver), intern produktion (rettet mod produktionsgruppen) og ekstern produktion (med en ekstern målgruppe).

Det er vores erfaring, at tabletten især er velegnet til introducerende forløb, til penneprøver, hvor elever skal lære filmsproget at kende og lære at udtrykke sig via levende billeder: perspektiv og billedudsnit, statisk og bevægelse, hurtig og langsom klipning mv. Den er en måde at eksperimentere med det visuelle på – og ikke så meget fokusere på slutproduktet. Her handler det ikke så meget om at lave en lækker film, som kan vises på forældremødet, men mere: hvilke filmiske virkemidler virker og hvordan, når vi er ude at optage? Hvad betyder det, at vi klipper det hurtigt? Hvad kan det, at vi lægger lyd eller musik på? –at komme ud og eksperimentere med billedmediet, uden at vi skal fokusere på slutproduktet (som vi så ofte kommer til...). Måske handler det ikke så meget om filmproduktion, men hvad de audiovisuelle medier kan i en pædagogisk kontekst. Og det er et vigtigt første skridt.

I sådanne forløb er de fælles visninger i klasserummet af afgørende betydning. Det er her eleverne via lærerens vejledning bliver skarpe på, at et nærbillede netop mellem indstilling tre og fire havde fortalt en helt anden historie. Det er her kommentarerne fra klassekammeraterne lukker op for en samtale om, at det ikke er helt så let at formidle via levende billeders æstetik og formsprog. En gruppe viser sin korte filmsekvens i klassen, men klassekammeraternes kommentarer vidner om, at det er svært at forstå historien, når man ikke har været med ude på optagelserne: Hvorfor taler de indisk? Hvorfor er billedet så rystet? Hvor befinder vi os henne? Gruppen ærgrer sig over klassekammeraternes spørgsmål og føler sig nødsaget til at kommentere filmen som en slags voice-over, mens den vises i klassen. I den forbindelse er det vigtigt, at læreren vejleder eleverne i, hvorledes de kunne have fortalt via filmsproget, så de ikke følte sig nødsaget til at forklare filmens handling, mens filmen blev vist i klassen.

Ny viden – ny praksis?

Der er i dag stigende opmærksomhed mod udvikling af læringsformer og –rum, der i højere grad imødekommer samfunds- og medieudviklingen. Medialiseringen er blevet et samfundsmæssigt vilkår, der grundlæggende udfordrer pædagogisk praksis (Hjarvard, 2013). I den forbindelse kan fokus med fordel rettes mod betydningen af at inddrage digitale ressourcer i undervisningen og eksperimentere med læringsformer på tværs af tid, sted og rum – der i højere grad giver eleven en mere aktiv og udfarende rolle i undervisningen (The Partnership for 21st Century Skills, 2013).

I den forbindelse er vi optaget af at udvikle en bred teknologi- og medieforståelse, der flytter fokus fra artefakt (genstanden) til konteksten (relationerne). Hvis vi skal undgå uhensigtsmæssig massive indkøb af diverse teknologier, er vi nødt til at vide, hvad disse teknologier kan og ikke kan i en læringskontekst. Målet er at få ny viden om de enkelte teknologiers affordances. Dvs. hvorledes den enkelte teknologi indgår i en konkret brugssammenhæng samt hvilke dele af læreprocessen, den understøtter. Først og sidst drejer det sig om undervisningens design (Selander, S. & Kress, G., 2010).

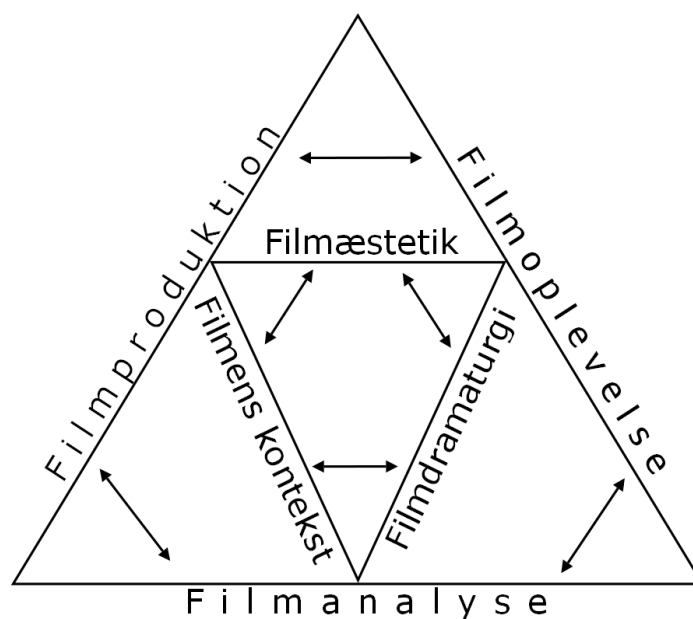
I et projekt kaldet Netbook 1:1 blev elevers digitale produktion i faglige og tværfaglige læringsforløb undersøgt. Resultaterne viser, at digital produktion særligt kvalificerer og styrker læring i forhold til fem områder.”1) de digitale mediers multimodalitet giver eleverne læringstilgange, som eleverne selv kan udfolde, 2) eleverne undersøger, forhandler og forbedrer løbende produktionen i selvstændige processer, 3) eleverne mobiliserer en drivkraft, som kendes fra legen og udvikler ejerskab til produktion, 4) eleverne gør sig umage og bliver ambitiøse med produktionen og med fremlæggelse for en målgruppe, 5) undervisningen differentieres ’af sig selv’” (Sørensen, 2014:135). Konklusionen må her være, at digital produktion kan tilføre undervisningen merværdi.

Vi er særligt interesserede i områderne, der omhandler de digitale mediers multimodalitet samt undervisningens organisering. De audiovisuelle medier, herunder filmen, rummer via kombinationen af billede, lyd og bevægelse det multimodale – og det er en dåseåbner for elevernes selvvirksomhed og for nye læringstilgange. Det er interessant. Samtidig beskrives det, at undervisningen ”differentieres af sig selv”. I den forbindelse skal det yderligere undersøges, hvorledes elevernes forskellige læringsforudsætninger spiller sammen med de organiseringsformer, de digitale ressourcer umiddelbart lægger op til.

Sociale, kulturelle, køns- og aldersmæssige forhold spiller en særlig rolle i forbindelse med børns og unges digitale mediebrug. Det peger mange undersøgelser på. Det skal derfor nærmere undersøges, hvilken betydning de teknologiske og mediekulturelle forudsætninger har, når der designes læreprocesser, der er elevbaserede og hvor fritidens uformelle mediebrug indgår som ressource. Det er samtidig en kendsgerning, at elever har meget forskellige tilgange til og forståelse af egenproduktion i en pædagogisk praksis. Vi er i den forbindelse undersøgende på, hvorvidt dele af digital produktion kan understøtte dele af læreprocessen i relation til forskellige "typer" af elever og ikke mindst hvilken rolle, læreren skal have i den forbindelse.

Udvikling af en mediepædagogisk praksis

Først og fremmest skal der udvikles filmfaglighed, som sikrer, at filmarbejdet både fungerer i et mediedidaktisk og et mediepædagogisk perspektiv. Det vil sige en tilgang og forståelse, der sikrer, at arbejdet om og med film udvikles og designes som læreproces. I den forbindelse er vi inspirerede af Martin Brandt Pedersens "filmpædagogiske trekant", der belyser, hvorledes vi kan forstå og arbejde med film i en pædagogisk praksis:



(H.C. Christiansen, 2010, s. 132)

Der kan lokaliseres en filmfaglig trekant, som belyser forhold omkring filmæstetik, filmdramaturgi og filmens kontekst. Der er tale om nogle grundlæggende filmfagligheder, som sikrer en fælles begrebsbrug og som er basal, når man selv skal udtrykke sig i filmsprog. Den filmdidaktiske trekant sætter fokus på forholdet mellem filmanalyse, filmproduktion og filmoplevelse. central i udvikling af en multimodal læringsforståelse. Endelig kan lokaliseres en overordnet Filmdidaktikken er filmpædagogisk trekant, der sikrer udvikling af et helhedsperspektiv på filmarbejdet.

I forlængelse heraf foreslår vi, at filmarbejdet udvikles og designes i forhold til nogle konkrete læringsmål, der belyser, hvad den enkelte elev skal lære. Dvs. i et mediedidaktisk perspektiv, der

rummer valg af teknologi og begrundet disse valg (teknologiforståelse). Samtidig – og det er en pointe – skal der anlægges et overordnet mediepædagogisk perspektiv, der rummer nogle principper, som sikrer et mere overordnet blik på forholdet mellem kultur, medier og læring, mellem uformelle og formelle læringskontekster, mellem leg og læring – og ikke mindst på udvikling af æstetiske læreprocesser.

Filmarbejde i skolen skal både udvikles med et mediepædagogisk sigte (overliggeren) og som et mediedidaktisk design (tæt på praksis), der sikrer, at arbejdet om og med medier gensidigt befrugter hinanden – og udvikles over tid. I denne tid er fokus i for høj grad rettet mod det enkelte skolefag og det didaktiske projekt. Vi er fortalere for, at filmarbejde OGSÅ udvikles med en mediepædagogisk tilgang og dermed med et kultur- og dannelsesperspektiv. Det kan sikre, at filmarbejde i skolen ikke blot bliver et supplement eller blot understøtter den eksisterende praksis, men også får mulighed for at udfordre skolens curriculum. Ikke blot reduceres til et værktøj i en bestemt skolefaglig sammenhæng, men som samtidig lukker op for helt nye multimodale produktions- og refleksionsformer i skolen – på tværs af klasser, fag og alderstrin. Det er af afgørende betydning for udvikling af læringsrum og –former i det 21. århundrede.

Ressourcer:

Carlsson, Ulla (2014): *Varför är medie- och informationskunnighet så viktigt? En introduktion.*

In: Carlsson, Ulla (red.): *Medie- och informationskunnighet i Norden.* Göteborg: NORDICOM.

Christiansen, H.C et al (2010): *Læring med Levende billeder.* København: Samfundslitteratur

Hjarvard, Stig (2013): *The Mediatization of Culture and Society.* London and New York: Routledge.

Selander, S. & Kress, G. (2010). *Design för lärande – ett multimodalt perspektiv.* Stockholm: Norstedts

Sørensen, Birgitte Holm (2014): *Digital produktion i et læringsperspektiv.* In: Carlsson, Ulla (red.): *Medie- och informationskunnighet i Norden.* Göteborg: NORDICOM.

The Partnership for 21st Century Skills (2013): *Framework for 21st Century Learning.* Lokaliseret (15.06.14) på: <http://www.p21.org/>