

LESBRIEF BIJ WICKED FILM ASSIGNMENT

Toekomstfantasieën

Maak een video van maximaal 3 minuten over hoe mensen technologie gebruiken over 100 jaar.



Bekijk om te beginnen deze film met de klas.
Hierin legt Isa de opdracht uit.

Betekenis en doel van de opdracht

Leerlingen halen inspiratie uit, en maken kennis met verschillende toekomstbeelden via futuristische kunst en filmfragmenten. Ze werken samen, verbeelden een idee en laten met filmische middelen zien hoe ze zich hebben verdiept in de leefomgeving, maatschappelijke thema's (en taal) van de toekomst (100 jaar van nu).

Lesdoelen

- De leerlingen kunnen een handheld camera of iPad bedienen en filmmateriaal monteren (korte instructie)
- Leerlingen kunnen een eigen toekomstbeeld visualiseren in storyboard en film
- Leerlingen nemen verbeeldingskracht, actuele thema's, toekomstige problemen en oplossingen mee in vormgeving (bijv. milieu, robots, technologie)
- Leerlingen beheersen verbeeldingskracht en creatief denken

Benodigheden

- 4 iPads met montage-apps (zoals iMovie)
- Groot scherm voor het tonen van kunst, filmfragmenten en instructies
- Schetspapier
- Prints van het werkblad Storyboard
- Verkleedkleding en rekvisieten zoals aluminiumfolie, oude elektronica, glanzende materialen

Kaders

- De video duurt 2 tot 3 minuten
- In de film komen elementen van futuristische vormgeving van leefomgeving en kleding (en taal) voorbij
- Elke film bestaat uit minimaal 3 gemonteerde videofragmenten

Lesopbouw

- Twee lessen van **60 minuten** of een les van **120 minuten**.

Deel 1 (60 minuten)

Introductie (5 minuten)

Docent introduceert de hoofdvraag '*hoe leven mensen over 100 jaar?*'

Inspiratie (10 minuten)

Korte uitleg over hoe filmmakers en kunstenaars toekomstbeelden maakten. Laat bijv. zien:

- De tekeningen *Homes of the Future* (1961) van Charles Schridde, voor een reeks advertenties voor Motorola.
- De kunstserie *En l'an 2000* (1899) over wetenschappelijke vooruitgang in het jaar 2000. Met tekeningen van o.a. Jean-Marc Côté.
- De verzamelkaarten *Zukunftsfantasien / Vision of the Future* (1930) uitgebracht door fabrikant Echte Wagner.

Ga met de klas in gesprek: *Wat valt op (kleuren, technologie, vormgeving)? Welke toekomstverwachtingen kloppen en welke niet?*

Brainstorm (15 minuten)

Verdeel de leerlingen in groepen. Elke groep gaat brainstormen over antwoorden op vragen over de toekomst: Hoe wonen mensen? Hoe reizen mensen? Wat voor kleding dragen mensen? Hoe communiceren mensen (nieuwe taal)? Welke problemen van nu, zijn in de toekomst al opgelost, en hoe zijn die opgelost (bijv. technologie)? De antwoorden schrijven of tekenen de leerlingen op papier.

Ontwerp (30 minuten)

Leerlingen schetsen 3 tot 6 frames in het werkblad Storyboard. Ze verzamelen wat ze nodig hebben voor het filmen (kleding en rekwisieten). Ook kiezen ze een filmlocatie in of rond school.

Deel 2 (60 minuten)

Filmen (30 minuten)

Leerlingen filmen met de iPads de scènes die ze in hun storyboard hebben uitgewerkt (minimaal 3). Hierbij ligt de focus op beeldtaal en het visualiseren van hun toekomstbeeld met behulp van de rekwisieten.

Monteren (10 minuten)

Leerlingen zetten de filmfragmenten achterelkaar.

Klassikaal presenteren (15-20 minuten)

Elk groepje vertoont de gemaakte film. Als leraar start je het filmgesprek in de klas: *Hoe zie je dat deze personages in de toekomst leven? Welk probleem of welke ontwikkeling is er te zien? Hoe heeft de filmgroep dit goed laten zien? Bij een nieuwe taal of fictieve woorden: wordt duidelijk wat het betekent?*

Tip: Reflectie

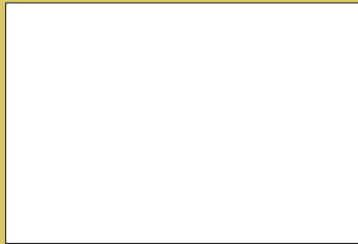
Vraag na afloop aan leerlingen wat hen opviel bij het bedenken van hun toekomstbeeld. Waar werd veel over gesproken, welke ideeën kwamen al snel naar voren? En wat was er leuk, en wat lastig, aan het samen filmen?

Filmtip: Big Hero 6 (2014)

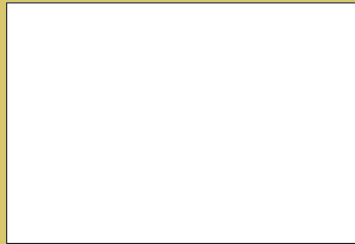
Hiro Hamada is een wonderkind en robotica-expert. Met zijn beste vriend, robot Baymax, sluit Hiro zich aan bij een team van onervaren misdaadbestrijders om de stad San Fransokyo te redden van een ramp.

Hoe gebruiken mensen technologie over 100 jaar?

Maak een storyboard waarin je in 6 frames laat zien hoe mensen over 100 jaar leven. Wat voor kleding dragen de mensen? Praten mensen ook anders? Welk probleem kunnen mensen over 100 jaar hebben, bedenk ook een oplossing voor het probleem.



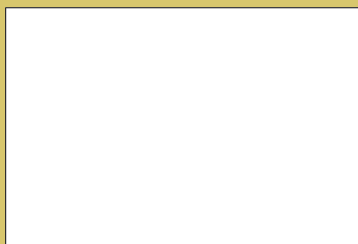
Frame 1 : laat hier de **de ruimte** zien. Leven de mensen onderwater? In de ruimte? of op aarde?



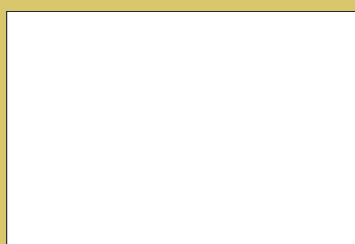
Frame 2 : laat hier **voorwerpen** en **personage** zien. Wat dragen mensen? Hoe praten zij? Zijn voorwerpen anders?



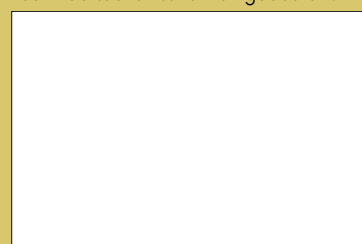
Frame 3 : Laat hier een **gebeurtenis** zien. (overleg goed met je groepje) Welk technologisch **probleem** of **oplossing** zou in de toekomst kunnen gebeuren?



Frame 4: Laat hier zien **hoe** de personages **reageren** op het technologische probleem of oplossing.



Frame 5: Laat hier zien hoe **personages** technologie gebruiken om het probleem op te lossen. (of hoe het probleem is opgelost door technologie)



Frame 6: Laat hier zien hoe het verhaal **stopt, is afgelopen**. Hoe is het probleem opgelost? Is de **toekomst beter/slechter** geworden? Wat doen de personages?

lllll

Hoe gebruiken mensen technologie over 100 jaar?

Maak een storyboard waarin je in 6 frames laat zien hoe mensen over 100 jaar leven. Wat voor kleding dragen de mensen? Praten mensen ook anders? Welk probleem kunnen mensen over 100 jaar hebben, bedenk ook een oplossing voor het probleem.



Frame 1 : laat hier de **de ruimte** zien. Leven de mensen onderwater? In de ruimte? of op aarde?



Frame 2 : laat hier **voorwerpen** en **personage** zien. Wat dragen mensen? Hoe praten zij? Zijn voorwerpen anders?



Frame 3 : Laat hier een **gebeurtenis** zien. (overleg goed met je groepje) Welk technologisch **probleem** of **oplossing** zou in de toekomst kunnen gebeuren.



Frame 4: Laat hier zien **hoe** de personages **reageren** op het technologische probleem of oplossing.



Frame 5: Laat hier zien hoe **personages** technologie gebruiken om het probleem op te lossen. (of hoe het probleem is opgelost door technologie)



Frame 6: Laat hier zien hoe het verhaal **stopt/is afgelopen**. Hoe is het probleem opgelost? Is de **toekomst beter/slechter** geworden? Wat doen de personages?

lllll