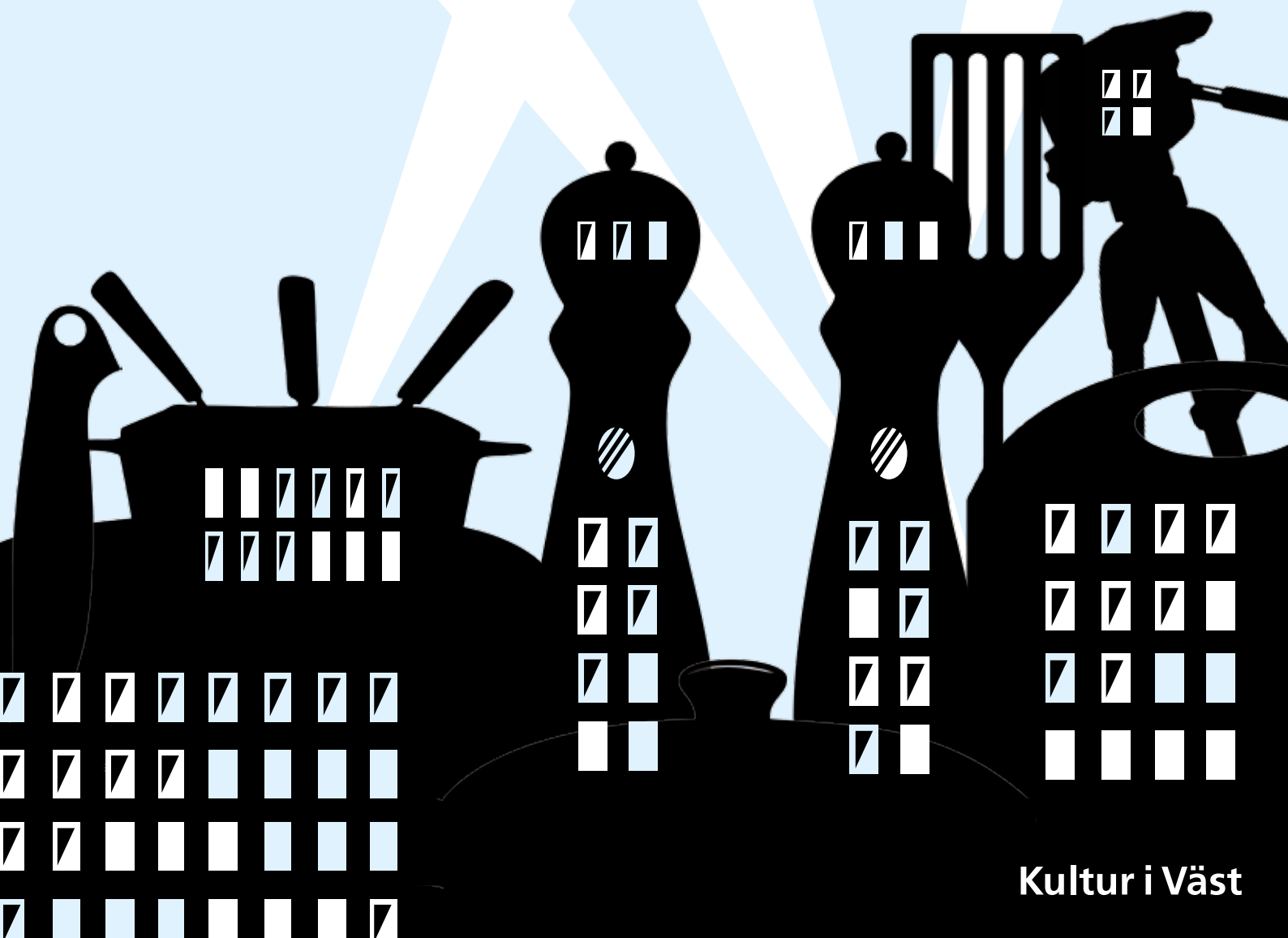



ANIMATIONS- KOKBOKEN

Filmrecept för kreativa





Texten är skriven av Jenny Luukkonen på uppdrag av
filmkonsulenterna på Kultur i Väst
AD/grafisk form: Kerstin Strömberg
Foto: Marie Ullert och photospin.com
Illustrationer: Kerstin Strömberg och photospin.com
Kultur i Väst 2016

ANIMATIONS- KOKBOKEN

Filmrecept för kreativa



Kultur i Väst är en av Västra Götalandsregionens kulturförvaltningar och vi får vårt uppdrag från kulturnämnden. Grunden i vårt arbete handlar om att stärka konsten och kulturen, samt att öka kunskapen om de positiva effekter kulturen har i samhället. För att kunna åstadkomma det, samarbetar vi med andra aktörer, regionalt, nationellt och internationellt. Läs mer på kulturivast.se

Filmkonsulenterna på Kultur i Väst

- arbetar för att öka medvetenheten om filmens betydelse för barn och unga
- arbetar för att stärka strukturer och möjligheter för barn och unga att skapa film
- utvecklar och stöttar visningsmöjligheter i skola, på biograf och på andra arenor
- arbetar för att öka kompetensen hos kommuner, organisationer, skolor och andra, genom metodutveckling, kurser, fortbildningar och seminarier.
- deltar i, stärker och utvecklar regionala, nationella och internationella nätverk

Aperitif

Animation kan vara precis hur enkelt som helst. Det handlar bara om att rikta en kamera mot ett objekt och genom flera sammansatta bilder skapa en illusion av rörelse. Animation kan vara hur komplicerat som helst också. Man kan förfina sin teknik, metodik och sitt uttryckssätt i all oändlighet. Här kan man dra en parallell till matlagning. Man kanske närmar sig köket med en enklare uppgift, som att koka ett ägg. I nästa steg provar man att göra en omelett. Med mer kunskap och erfarenhet kan man förfina sin äggrätt hur långt som helst. Kanske hamnar man till slut i ett Guide Michelin-kök, med fryst, skummad champagnedoftande äggvita.

Animation är ett skapande där grundförutsättningen är att det finns en kamera. Det kan vara en stillbildskamera, surfplatta eller filmkamera. Sedan gör man som Cajs Warg – man tager vad man haver i skafferiet. Du kan jobba med vilket material som helst: lera, färg, leksaker, frigolit, kartong, papper, frukt, möbler eller saft. Du kan förändra bilden genom att flytta, klämma, rita, äta, pressa, måla, lägga till eller ta bort. Kroppar kan trotsa tyngdlagen, du kan ge liv åt streckgubbar, berätta historier där dockor har huvudrollen, eller skapa nya världar.

Animation är användbart i många sammanhang. Barn och unga är en målgrupp man kanske tänker på rent spontant, men animation fungerar överallt där man vill berätta något – stort och viktigt eller litet och vardagsnära. Alla kan göra animationer, det gäller bara att anpassa receptet till målgruppen. I den här animationskokboken bjuder vi på recept på hur man kan sätta ihop sitt animationsprojekt, vad man kan tänka på tillsammans med olika målgrupper, lite tips kring teknik och massor av inspiration.

Nu är det bara att sätta igång!



Innehållsförteckning

- 1.** Dags att laga film
- 2.** Måltider för olika sammanhang
- 3.** Utrustad för animation
- 4.** Det som ska få liv
- 5.** Att göra en animation – från start till mål
- 6.** Förberedelser för dig som leder grupper
- 7.** Checklista
- 8.** Förrätter
- 9.** Huvudrätter
- 10.** Extra tillbehör
- 11.** Serveringsförslag
- 12.** Tipslista
- 13.** Mallar

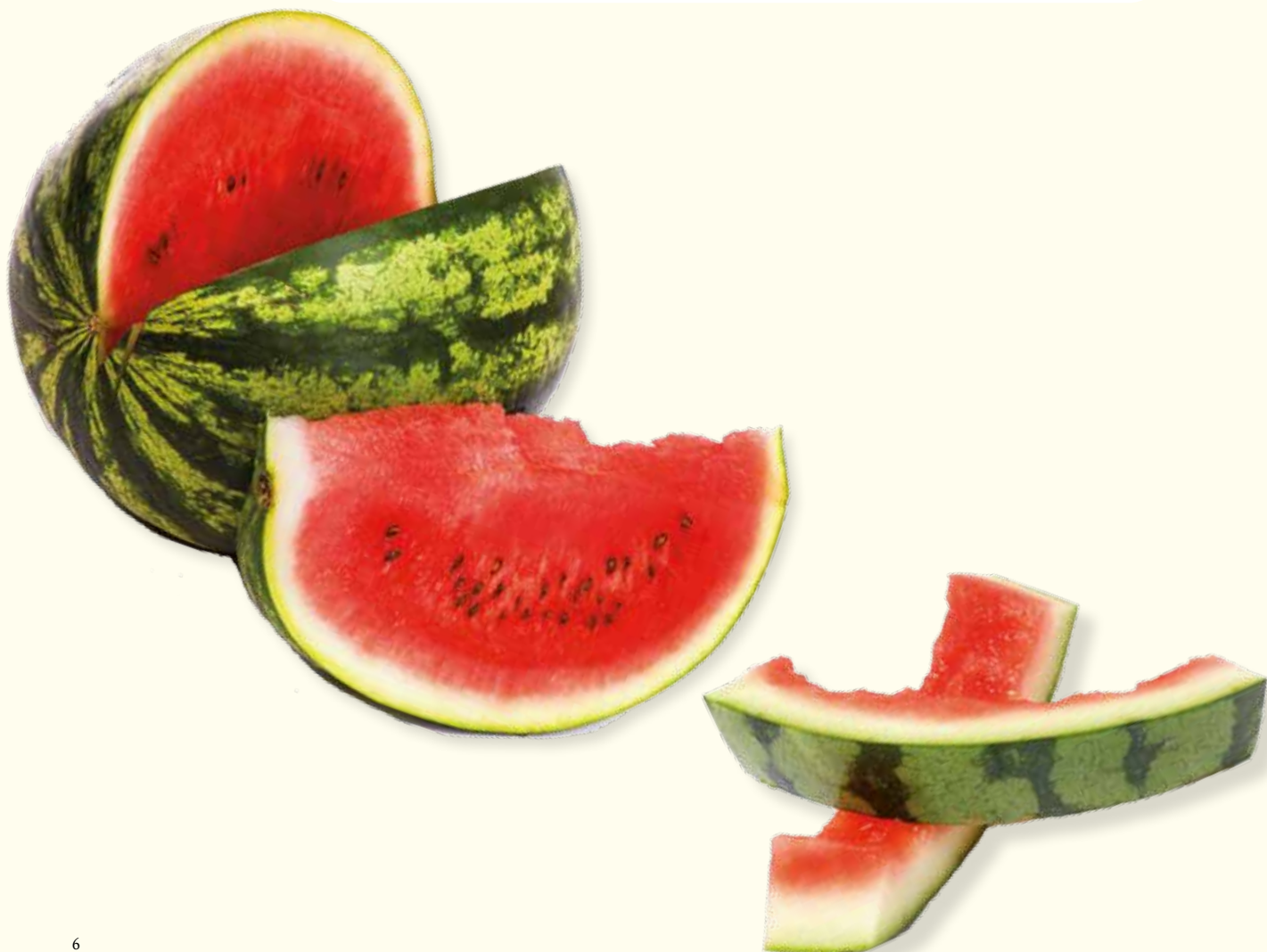
1. Dags att laga film

Precis som när du lagar en rätt efter recept finns alltid friheten att byta ut ingredienser, låta saker ta lite längre tid eller använda andra redskap än de som föreslås. I den här animationskokboken fungerar det på samma sätt, här får du förslag på hur du kan göra både enkla och svåra animationer, men du har alltid möjligheten att göra som du själv vill eller anpassa recepten efter dina förutsättningar. Grunden är kameran och nyfikenheten.

I anslutning till recepten finns ett gäng tillbehör som det är fritt fram att använda sig av, oavsett på vilken nivå du jobbar. Själva animeringen är kärnan men det är tillsammans med ljud, musik, text och scenografi som den filmiska känslan uppstår. Se dessa tillbehör som kryddningen till din film, det som gör att det ser ut och smakar extra gott.

Slutligen får du olika idéer på hur du kan servera och presentera animerade verk. När du låter andra njuta av dina alster, kan det ge både bekräftelse och inspiration till fler äventyr inom animation.

Missa inte heller listan längst bak med tips på filmer, resurser och mallar.



2. Måltider för olika sammanhang

Animation fungerar bra för de allra flesta. Berättelserna kan bli precis så komplexa eller enkla som du själv bestämmer. Är du bara tydlig med syftet och ramarna för ditt animationsprojekt kan du skapa allt från en personlig aptitretare till en stadig middag enligt tallriksmodellen.

Genom animation får man möjlighet att utforska sig själv på många olika sätt. Det kan till exempel handla om att

- sammanfatta något man lärt sig
- få hjälp att minnas saker man upplevt
- berätta om en händelse eller företeelse
- jobba med berättande och med språk
- skapa en bild av en framtidsvision
- utvärdera någonting
- lyfta nya perspektiv kring ett förlopp eller en händelse

Processen är viktig inom all skapandeverksamhet. Det fina med animation är att arbetet resulterar i något som kan visas, diskuteras och kan skapa dialog med andra.

Barn och unga

Med förskolebarn passar det bra att animera tillsammans, ett jobb som kräver samarbete – att ge och ta. Här får barnen möjlighet att träna på att ta för sig eller backa lite. Temat man väljer för sin animation kan också ge ingångar till att jobba med viktiga och kanske känsliga teman som vänskap, kärlek, sorg eller ilska.

I skolan kan man använda animation till exempel i samband med redovningar eller när man vill skapa underlag för diskussion. Berättelsen kan beröra ett skolämne eller flera, projektet kan spänna över lång tid, kanske ett helt läsår, eller vara ett kortare inslag i undervisningen.

Animation kan också användas som ett verktyg för att göra unga delaktiga i beslut som tas i skolan eller i samhället. Till exempel kan de med hjälp av animation få berätta om hur de önskar att deras fritidsgård ska se ut, inför en ombyggnation.

Vare sig man jobbar med svenska eller något annat språk kan man ha stor nytta av animation. Genom att rita, fotografera eller ladda hem bilder och göra berättelser till bilderna får barn och unga möjlighet att på ett kreativt och lustfyllt sätt utveckla sitt ordförråd och sin förmåga att berätta.

Äldre

Arbetar man med äldre, till exempel på ett seniorboende är animation ett utmärkt sätt att arbeta med personliga minnen. Här kan deltagarna använda egna bilder eller bilder från museer och bilddatabaser. Berättelsen kring bilderna kan läsas in och knyta ihop historier om ett långt liv, ett speciellt minne eller en värdefull historia om hembygden.





Personer med funktionsvariationer

Anpassar man tekniken efter deltagarnas förmåga kan de allra flesta berätta en historia genom animation. Finns det inte möjlighet att uttrycka sig i tal eller skrift, så kan bilden föra berättelsen framåt, och man kan använda musik för att förstärka känslan i filmen.

Personer med annat modersmål än svenska

Både barn och vuxna som håller på att lära sig svenska kan genom animerad film få möjlighet att berätta om sig själva och sin historia, samtidigt som filmskapande också ger tillfälle att jobba med språket.

I kommunen

Vill man påverka den lokala utvecklingen i sin närmiljö kan man uttrycka sina åsikter genom animation. En kommun som vill öka delaktigheten, kan genom animation få många små korta berättelser som lyfter olika perspektiv, till exempel inför ett beslut som rör många människors vardag.

Inom vård och omsorg

Animation kan också användas i terapeutiskt syfte. Genom att berätta om upplevelser som varit smärtsamma kan man hitta kraft att lämna händelser bakom sig och gå vidare.

På arbetsplatsen

Förutom att animation är lustfyllt och kan fungera som friskvårdsaktivitet eller vara ett roligt inslag på en kick-off, är det ett bra verktyg för att till exempel belysa olika perspektiv inför en omorganisation, att utvärdera ett projekt eller jobba med teambuilding.



3. Utrustad för animation

Animation kräver inte särskilt mycket utrustning. En kamera som kan ta bilder är det enda du verkligen behöver. En dator med ett program där man kan redigera sin animation kan vara bra att ha, liksom ett stativ för att hålla kameran still och en mikrofon om man vill kunna spela in dialog och egen musik. Och inte att förglömma – fantasi!

Kamera

Du kan använda allt från en helt vanlig mobiltelefon eller iPad till en filmkamera med animationsfunktion. I dag kan man också köpa en kamera väldigt billigt på något av de stora teknikvaruhusen.

Dator/surfplatta med redigeringsprogram

Med hjälp av ett redigeringsprogram kan du påverka de enskilda bilderna i en dator, genom att till exempel lägga på effekter. Vilken typ av dator du har avgör ibland vilket program du kan använda men det finns enkla redigeringsprogram för både Mac och PC. HUE Animation är ett av få redigeringsprogram som fungerar alla typer av datorer. Det är enkelt och går att ladda hem gratis från internet. Andra enkla program är annars iMovie (Mac) och MovieMaker (PC). Dessa ingår ibland i startpaketet när ni köper en dator – kolla om du kanske redan har det! Om du använder dig av iPads eller liknande finns det redigeringsprogram att ladda ner som en app.

Stativ

Att kameran är stilla är viktigt för att kunna skapa illusionen av rörlig bild. Ett stativ är därför bra att ha, så kameran står stadigt. Ett helt vanligt stativ för kamera brukar fungera eftersom de flesta kameror har likadana fästansordningar, men det kan vara bra att testa först. Det finns även smidiga små bordsstativ med böjbara ben som inte kostar särskilt mycket. Dessa är ofta billigare och smidigare än vanliga stativ och man fästa dem i bordet med häftmassa för att undvika att de flyttar på sig. Krisar det kan man alltid bara tejp fast kameran på något tungt och stadigt. Se bara till att du kommer åt alla knappar och att du inte tejpas för något viktigt. Använder du mobil eller surfplatta finns det särskilda stativ för dessa om man vill köpa.

Mikrofon

Vill du spela in dialog, en berättarröst eller egen musik behöver du kanske en mikrofon. Vissa datorer har en inbyggd mikrofon men bäst är att ha en extern mikrofon som man kopplar in, eftersom ljudet sällan blir bra med datorns egna. Bra ljud gör mycket för helhetsintrycket i animationen, och är relativt enkelt att få till. Billiga mikrofoner finns att köpa på de större kedjorna som säljer elektronik, och du spelar in ljudet direkt i redigeringsprogrammet. Om du spelar in ljudet direkt på mobilen eller surfplattan så se till att prata med lagom ljudvolym nära mikrofonen, att det är tyst runt omkring och att det inte ekar för mycket i rummet.



4. Det som ska få liv

Här hittar du de vanligaste teknikerna för att skapa de figurer eller former som ska vara huvudkaraktärer i din film.

Cut-out-animation

Här klipper man ut figurer och objekt i papper. Det behövs ett stativ som gör det möjligt att filma rakt ner mot ett bord. Man flyttar nämligen runt sina pappersfigurer enklast på en horisontal yta. Använd gärna häftmassa för att hålla figurerna på plats. Ett bra exempel på hur cut-out ser ut är tv-serien South Park, som dock är datoranimerad.

+ Det är lätt att skapa olika effekter och illusioner, till exempel att något flyger över himlen. Om man orkar pilla lite kan man skapa stor uttrycksvariation hos sin karaktär med cut-out-tekniken.

— Cut-out kan kräva precisionsarbete med sax vilket inte passar alla.

Leranimation

Som man kan ana är det lera man arbetar med här. Beroende på ambitionsnivå kan man tillverka mer eller mindre detaljerade karaktärer och objekt. Bra exempel på leranimation är filmerna om Wallace och Gromit, Pingu-filmerna samt Moms on fire av Johanna Ryfel.

+ Leranimation passar många, allt från de med begränsad motorik till de som gillar att utföra pilliga uppgifter. Det är också lätt att förändra karaktärer i lera, antingen genom att ändra själva figuren, eller bara byta ut detaljer som ögon eller mun.

— Det är svårt att exempelvis få objekt att flyga. Leran, lite beroende på vilken typ man använder, kan också bli för mjuk om den hanteras för mycket, vilket kan resultera i att figurer faller isär.



Dockanimation

Detta liknar i mångt och mycket leranimationen men här tillverkar man i stället en docka av valfritt material, gärna med rörliga delar och med möjlighet att byta ut detaljer om man vill kunna variera uttrycket hos sin karaktär. Precis som med animation i stort så är det ambitionen som styr nivån, i det här fallet gäller det att fundera över hur mycket tid man vill lägga på tillverkningen av sin docka. Ett exempel på dockanimation är långfilmen *The Fantastic Mr Fox* av Wes Anderson.

+ Fördelen med dockanimation är att det går att skapa stabila figurer som är tacksamma att jobba med.

— Det kan vara tidskrävande att skapa dockor som kan röra sig tillräckligt obegränsat för att man ska kunna uttrycka det man vill.

Objektanimation

Detta är kanske den enklaste formen av animation i det avseendet att man inte måste tillverka några egna karaktärer utan i stället utgår från befintliga objekt, så som leksaker, porslinsfigurer, fotografier eller andra vardagliga ting.

+ Man sparar tid genom att utgå från redan existerande figurer som man kan bygga en berättelse kring.

— Objekten är begränsade i sina uttryck vilket kan få konsekvenser för handlingen. Här kanske man får jobba mer med musik, ljud och dialog.

Legoanimation

Att arbeta med lego är en variant av objektanimationen och har drag av att vara både statisk och formbar – det finns färdiga figurer att arbeta med plus att man har byggklossar som ger viss frihet att skapa objekt och miljöer. Exempel på legoanimation återfinns ofta i musikvideor, bland annat White Stripes video till låten *Fell in love with a girl*, gjord av Michel Gondry. Företaget bakom Lego har en egen animationsapp, *LegoMovie Maker*, och ordnar dessutom filmtävlingar där det går att hitta flera bidrag på Youtube.

+ Man kan enkelt skapa en enhetlig miljö och stabila konstruktioner. Det behöver inte heller vara särskilt precisionskrävande.

— Figurerna har begränsad rörlighet och det kan kräva ganska mycket lego beroende på hur ambitiösa deltagarna är.



5. Att göra en animation – från start till mål

Det enklaste sättet att göra animation är genom stop-motion. Med denna teknik kan man skapa intressanta, roliga och vackra filmer utan att behöva ha skådespelare eller en massa utrustning. Det enda du behöver är en kamera och något att förflytta. Med hjälp av en dator eller app kan du även redigera, lägga till effekter, spela in ljud och lägga upp filmen på internet. Här får du en liten översikt av processen.

Inför animeringen

Välj om du vill jobba med lera, göra dockanimation eller skapa huvudkaraktärer till din film på något annat sätt. Fundera också över vad syftet med animationen är, och titta på var ambitionsnivån ska ligga – helt enkelt hur mycket tid du kommer att ha. Införskaffa material och testa din idé. Ska du jobba med dator så kolla också att kameran och datorn fungerar, både var för sig, och tillsammans.

Bildmanus

Vill du bara prova på animation går det bra att hoppa över arbetet med ett bildmanus. Ska du däremot berätta en historia eller förmedla ett budskap är det en viktig del. Bildmanus är ett verktyg som hjälper dig att se om något saknas i berättelsen eller om något är överflödigt. Ett bildmanus är som ett vanligt manus där man kan redogöra för repliker och handling men där man knyter an till vilka bilder man vill använda för att berätta sin historia. Utifrån ett bildmanus kan du också lättare räkna ut hur lång tid det kommer ta att göra din animation och vad du behöver för utrustning och material. Exempel på bildmanus och en mall hittar du på sidan 39.

Animera – stop-motion

Själva animeringen görs genom att du tar en bild av ditt objekt, förändrar sedan objektet något och tar en till bild – detta är alltså stop-motion. När man ser alla bilder efter varandra ser det ut som att objektet rör på sig. Detta är så klart en illusion som beror på att ögat är lite trögt och uppfattar de enskilda bilderna som om de sitter ihop. Ju mindre förändringar du gör mellan varje bild desto mjukare och mer trovärdig blir objektets rörelse.

In i redigeringsprogrammet

Vill du redigera eller lägga på ljud till din animation behöver du en dator, alternativt en redigeringsapp till din surfplatta om du använder den för att ta bilder. Koppla in din kamera i datorn och lägg in bilderna i det animationsprogram som finns tillgängligt. Klipp i materialet, spela in dialog eller lägg på musik i bakgrunden. Har du inte tillgång till en dator eller om du helt enkelt inte vill redigera, kan du koppla kameran till en tv och spela upp animationen precis som den är.

Ut ur redigeringsprogrammet

Exportera din film så den går att visa på olika sätt. Bränn den till DVD eller lägg på ett USB-minne – det är självklart att alla som varit delaktiga i filmen vill ha en egen kopia att visa.

Servera

Dags att visa upp resultatet! Ordna filmvisning, skicka in till olika filmfestivaler eller posta en DVD till någon ni verkligen tycker ska se den. Man kan också lägga upp sin film på internet, via exempelvis Youtube eller Vimeo så att den blir lättillgänglig för alla även i framtiden. I slutet av kokboken hittar du länkar dit.



6. Förberedelser för dig som leder grupper

Innan du sätter igång med att animera kan det vara bra att fundera på hur stor gruppen skall vara och vilka material som passar deltagarnas förutsättningar bäst. Hur många man kan vara i en filmgrupp kan variera ganska mycket beroende på hur man lägger upp det. Ska deltagarna själva redigera i eller på surfplatta är det bättre att jobba i mindre grupper, då man inte får plats så många framför en skärm. Ska ledaren sköta redigeringen kan gruppen vara lite större, men helst inte bestå av fler än fem personer om alla ska känna sig delaktiga och aktiva.

Man kan också dela upp arbetsuppgifterna inom gruppen. På så sätt kan alla få ett ansvarsområde: en kan tillverka objektet, en kan göra scenografi och bakgrunder, en kan röra objektet, en kan ansvara för att ta bilden, och så vidare. Man kan också rotera arbetsuppgifterna så alla kan få prova lite av allt.

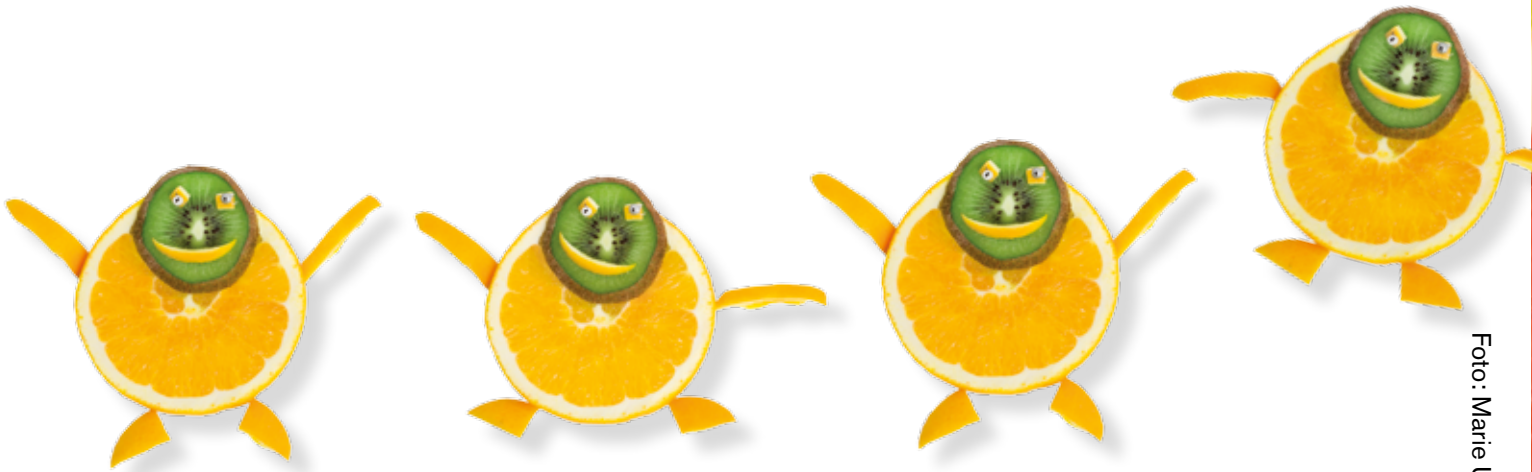


Foto: Marie Ullnert

Syfte och mål

Innan ni börjar filma, fundera igenom varför gruppen ska arbeta med animation. Vill dina deltagare berätta något, förändra något eller handlar det bara om att ha roligt? Ett uttalat syfte gör det enklare att skapa rätt förutsättningar för arbetet. Animation tar tid, varje sekunds animerad film kräver normalt 25 stillbilder. Det går att låta varje bild visas längre än 0,04 sekunder som det alltså brukar vara och på så sätt minska antalet stillbilder per filmsekund, men då blir rörelsen i filmen heller inte lika realistisk. Ibland är det viktigt, ibland kanske det inte gör så mycket. Tänk på att anpassa syftet till deltagarnas ambitioner. Gör hellre en kort film som ni hinner klart med, än att resultatet blir halvfärdigt.

Berättelsen

Vad ska filmen handla om? Antingen kan deltagarna få bestämma helt fritt men för ovana animatörer kan det vara bra att få en ram att hålla sig inom. På så sätt kan man undvika att deltagarna tar på sig för stora projekt, samtidigt ger du kreativiteten hjälp på traven. Ha ett tema, låt deltagarna beskriva ett ögonblick eller begränsa antalet sidor i manuset.

Testa tekniken innan

Det är bra att själv testa tekniken innan gruppen sätter igång att animera. Ta lite bilder, få koll på hur man lägger in i datorn, se hur programmet fungerar och vad som kan vara bra att tänka på när deltagarna väl ska testa. Ofta brukar det vara bra att också prova själv hur mycket man kan röra på objektet mellan varje bild för att det ska bli bra. De förrätter som finns beskrivna här i kokboken fungerar bra som testövningar för dig som ledare.

Ljuset

För att få till en snygg animation är det väldigt viktigt att se till att ljuset förblir detsamma i varje bild. Se till att ni gör er animation i en miljö där ni kan kontrollera ljuset. Använd gardiner och persienner för alla fönster, placera en lampa så ni har tillräckligt med ljus där ni tar bilderna och var noga med att inga skuggor kommer med. Försök också undvika lysrörsbelysning, särskilt om ni använder webbkamera. De kan skapa fula ränder i bilden.



7. Checklista

Innan du ger dig in bland recepten, kolla så att du inte missat någon av förberedelserna. Alla punkter i listan behöver inte vara relevanta för just dig eller din grupp men vi drar checklistan en gång till, för säkerhets skull.

Har du kollat att:

- det finns en kamera, mobil eller surfplatta med gott om plats på minneskortet
- kameran går att fästa på stativet
- det går att föra över bilderna från kameran till datorn
- det finns ett redigeringsprogram för film och animation på datorn eller surfplattan
- det finns ett definierat syfte och mål med animationen
- materiel i form av papper/lera/objekt eller liknande finns för själva animationen
- ett tema eller riktlinjer för berättelsen finns för deltagarna att spåna utifrån
- mall för bildmanus finns till alla deltagare
- det finns en mikrofon som passar till datorn för dialog/voice over

8. RECEPT / FÖRRÄTTER

Flytta ett objekt



INGREDIENSER:

VALFRITT OBJEKT, EXEMPELVIS EN STOL, EN LEKSAK, EN PENNA, ETT PAR GLASÖGON ELLER EN KOPP

Välj ett objekt och hitta en passande yta där du kan filma. Har du ett litet objekt räcker det med ett vanligt bord, är det ett större objekt behöver du kanske lite golvyta. Placera kameran på ett avstånd där ni kan flytta runt ert objekt ganska mycket och samtidigt ha det i bild. Ju mindre ni flyttar det mellan varje bild, desto mer levande kommer det att se ut i den färdiga animationen. Låt en stol göra piruetter eller låt en legogubbe gå på promenad. I en grupp kan deltagarna turas om att flytta objektet och sköta kameran.

Om du vill kan du lägga till fler objekt efter hand och låta deltagarna ansvara för ett var. Man kan också bestämma sig för en historia eller händelse som ska utspela sig mellan objekten för att göra det hela lite mer avancerat.



Foto: Marie Ulinert

Fikamagi



INGREDIENSER:

ETT GLAS MED FÄRGAD DRYCK, EXEMPELVIS SAFT ELLER LÄSK

ETT ELLER FLERA SUGRÖR

VALFRITT: NÅGOT GOTT OCH ÄTBART, TILL EXEMPEL EN BULLE ELLER GODISBITAR

Fyll ett glas med färgstark saft, juice eller läsk och placera framför kameran. Låt deltagarna dricka upp lite i taget med hjälp av ett sugrör, det ger sen illusionen om att vätskan försvinner likt magi! Om ni vill kan ni flytta runt på glaset samtidigt eller ha med flera glas med olika färg på drycken. Man kan även fylla på mer dricka i glaset, dricka lite och fylla på mer – det ser väldigt rytmiskt ut och kan bli väldigt fint om man kombinerar med musik i redigeringen.

Passa på att ha ett fikastund samtidigt som ni filmar genom att ha med något gott att äta också. Låt deltagarna ta ett varsitt bett på en bulle eller ät upp en chokladkaka ruta för ruta.

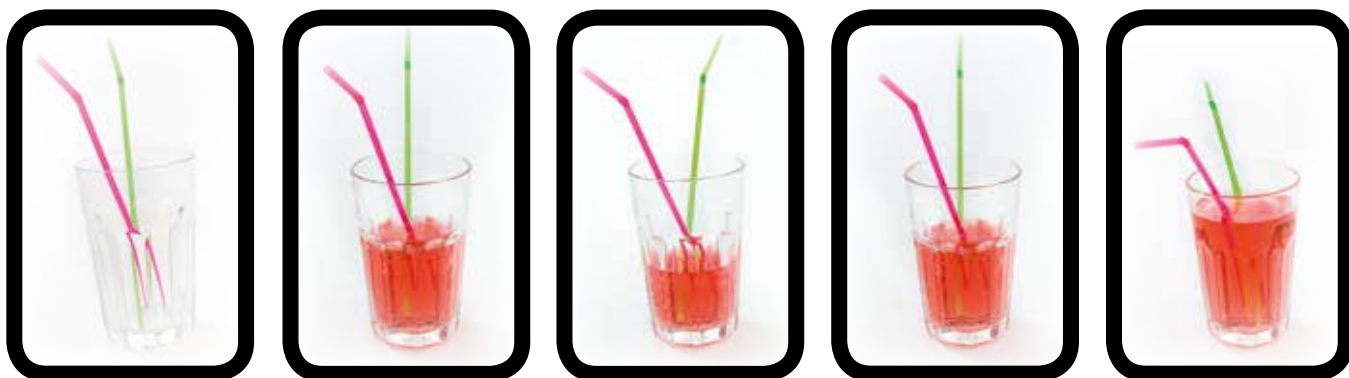


Foto: Marie Ullnert

9. RECEPT / HUVUDRÄTTER



Kungen i cut-out

INGREDIENSER:

PAPPER

SAX

HÄFTMASSA

LIM

PENNOR

EVENTUELLT SKRIVARE / KOPIATOR

Välj en verklig person som alla i gruppen känner till, exempelvis kungen eller någon kändis, och skriv ut en bild på personen. Om du vill att personen ska kunna röra sig åt olika håll i filmen, skriv även ut en spegelvänd version av bilden. Klipp ut personens ansikte och skapa en kropp genom att klippa ut armar, ben och torso i papper. Sätt ihop alla delar med hjälp av häftmassa, på så sätt blir det stabilt men du kan fortfarande röra dem. Har du inte tillgång till dator eller skrivare får du försöka göra ett så bra porträtt som möjligt. Du kan också klippa ut ett ansikte på en kändis ur till exempel en veckotidning.

Välj en miljö där din karaktär ska befinna sig, det kan vara ett speciellt rum i en bostad, till exempel köket, eller en helt annan miljö som en park, eller rymden. Miljön kan du sedan skapa på lite olika sätt. Du kan:

- Skriva ut miljön som en bild, minst i A3-format, eller sätta ihop flera bilder till en stor
- Tillverka en egen miljö genom klippa ut föremål och limma fast dem på ett stort papper
- Rita eller måla miljön direkt på ett papper.

Ju större yta desto lättare är det att arbeta med figuren. Tänk på att inte använda glansigt papper, det kommer reflektera ljus från lampan.

Slutligen ska du bestämma vad kungen ska göra i miljön du har valt och hur berättelsen ska sluta. Kanske ska kungen baka en tårta i köket, kanske ska han hoppa hopprep i parken eller sväva planlöst i rymden. Klipp ut och rita alla föremål som behövs, exempelvis skålar, slevar och ingredienser om han ska baka en tårta. Nu är du redo att avnjuta animeringen!

TIPS!

Vill du göra mer avancerade figurer, skapa fler rörliga delar, som händer och fötter, och variera ansiktsuttrycken genom att ha olika ansiktsbilder av samma person eller klipp ut olika munnar och ögon som ni kan växla mellan. Du kan också lägga till fler karaktärer – kanske Silvia kommer förbi och ska provsmaka tårtan?

TIPS!

Med denna teknik filmar du ovanifrån, ner på en bordsyta där er bakgrund och karaktärer ligger, alltså behöver du ha tillgång till ett stativ av något slag. Ett billigt tips är att snickra ihop en båge som ni kan placera på bordet, i mitten kan du tejpa fast ett bordsstativ där ni fäster kameran och vänder neråt. Vet du med dig att du kommer att vilja jobba mer med cut-out så kan du investera i en så kallad "animationslåda" eller en reprotlåda som fotografer brukar använda sig av. Med en sådan får man full kontroll över ljuset och kan lätt montera kameran.





Bitar av framtiden

INGREDIENSER:

VÄLDIGT MÅNGA LEGOBITAR
LEGOPLATTOR ATT BYGGA PÅ
SKISSPAPPER
PENNOR
HÄFTMASSA
EVENTUELLT LEGOGUBBAR

Sätt dig tillsammans med en grupp och visionera kring hur det kommer se ut i framtiden. Finns det flygande bilar? Finns det träd? Hur höga är husen? Låt deltagarna göra skisser på hur deras stad har förändrats. Bygg sedan upp staden i lego.

Låt nu deltagarna skapa var sin karaktär som finns i framtiden, det kan vara de själva när de är äldre eller en påhittad figur. Antingen använder ni er av färdiga legogubbar eller så bygger ni egna av legobitar.

Bestäm sedan tre saker som deltagarnas karaktärer ska göra i framtiden, det kan vara allt från att äta maten som finns där eller upptäcka nya djur som uppstått genom evolution. Nu är det bara att sätta igång med animeringen!

TIPS!

Ljud är ett bra sätt att skapa en futuristisk känsla. Använd effekter som finns i redigeringsprogrammet, ladda ner från internet eller skapa egna. Ni kan också lägga på musik som ni tycker passar in på temat framtid. Läs mer i avsnittet Extra tillbehör på sidan 27.

TIPS!

Lego är ganska stabilt att jobba med vilket gör att man kan fästa saker på sina byggnationer utan att de går sönder. Skapa illusionen av något som flyger förbi exempelvis ett hus genom att fästa figurer och objekt i stadsmiljön med häftmassa!

Ett dockspel



INGREDIENSER:

STÅLTRÅD

TEJP

PAPPER

FÄRG / PENNOR

HÄFTMASSA

Låt alla deltagare göra ett självporträtt i form av en docka. Den kan vara gjord av olika typer av material, ett förslag är att först göra en stomme av ståltråd och sedan skapa formen på kroppen med hjälp av tejp och papper. Sy kläder, limma fast hår gjort av garn eller måla direkt på dockan med färg eller pennor. Här är det ambitionen som styr.

Nu ska dockorna dansa! Försök få dem att röra sig så som deltagarna själva skulle göra, skapa en gemensam koreografi eller härma någon specifik dans eller stil. Detta är ett bra sätt att skapa förståelse för hur man gestaltar människors rörelser så det ser naturligt ut. Dockorna fäster ni på bordet med hjälp av häftmassa – se till så de har ordentliga fötter att stå på (om ni inte filmar ovanifrån som med cut-out-tekniken).

Vill ni jobba vidare med dockorna? Låt deltagarna använda sina självporträtt till att berätta små historier om sig själva eller fantisera om sin framtid.

TIPS!

Vanlig tejp kan vara svår att jobba med, använd hellre papperstejp, eller allra helst textiltejp när ni skapar era dockor, den är mer elastisk.

En lerig förvandling



INGREDIENSER:

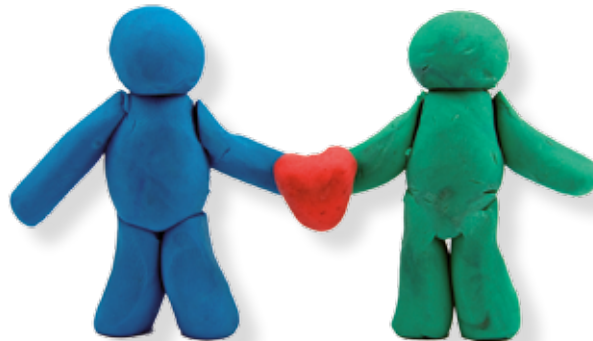
LERA (PLASTELIN ÄR ATT FÖREDRA DÅ DET ÄR LÄTTARBETAT MEN KAN BEHÖVA KNÅDAS TILL ORDENTLIGT FÖRST)

SKISSPAPPER

PENNOR

VALFRITT: SMÅ VERKTYG ATT BEARBETA LERAN MED, EXEMPELVIS BLOMPINNAR OCH KNIVAR

Låt deltagarna bestämma en figur att utgå ifrån, exempelvis ett monster. Låt dem skissa fram monstret på ett papper och sedan skapa det med hjälp av lera. Bestäm en annan figur som monstret ska förvandlas till, till exempel en kanin. Låt deltagarna själva bestämma vad det är som gör att monstret förvandlas till en kanin. Kanske äter monstret en magisk morot som den hittar på marken? Genom att forma om leran lite grann i taget ser vi hur långa öron växer fram från besten som till slut blir ett gulligt djur.



Deltagarna kan även gestalta andra förvandlingar som sker på riktigt i naturen, till exempel hur en larv förvandlas till puppa och sedan till en fjäril, man kan också skildra ett litet barn som växer upp och successivt blir en gammal människa.

TIPS!

Lera är ett bra material att jobba i, därför att det är lätt att forma om sina objekt och skapa rörelse och förändring. Ibland rör den sig däremot lite för lätt och för att undvika att behöva laga ögon och händer som blivit tillstötta av misstag kan man tillverka känsliga delar av hårdare material, till exempel vanlig keramiklera som fått torka, eller bränd cernit-lera. Man kan också använda andra material än lera för vissa detaljer, ögon till lerfigurer kan man till exempel göra av en pärla eller en makaron.

Time lapse – tiden flyger



INGREDIENSER:

NÅGOT SOM LÅNGSAMT FÖRÄNDRAS: SAKER SOM SMÄLTER, SOLEN SOM RÖR SIG ÖVER HIMLEN ELLER EN BLOMMA SOM VÄXER ELLER VISSNAR

Att filma en time lapse handlar om att visa hur något förändras över tid och kräver lite tålamod. Det är ett bra sätt att belysa tidens påverkan och går att koppla till fenomen som finns omkring oss. Fundera på under hur lång period du vill filma – vill du bara ägna några timmar så ställ fram en bit glass eller en isbit på ett fat och fånga hur det smälter genom att ta en bild i minuten tills det bara är vätska kvar. Vill du lägga en hel dag på animationen så kan du placera kameran vid ett fönster och ta en bild var femte minut för att visa på hur utsikten förändras med ljuset. Är du riktigt tålmodig kan du följa hur en blomplanta växer till sig genom att ta en bild varje dag i ett halvår.

TIPS!

För att det ska bli riktigt bra är det viktigt att inte flytta på objektet eller kameran under tiden ni jobbar med animationen, så se till att du placerar er någonstans där objektet och kameran kan få vara ifred under en lång tid.



Re-make

INGREDIENSER:

EN BERÄTTELSE ATT HA SOM FÖRLAGA, KANSKE FRÅN EN BOK ELLER FILM
OLIKA OBJEKT SOM KAN AGERA SOM KARAKTÄRERNA I BERÄTTELSEN
BAKGRUNDER OCH SCENOGRAFI (OM PLATSERNA SOM KARAKTÄRERNA
BEFINNER SIG PÅ ÄR VIKTIGA FÖR BERÄTTELSEN)

Antingen kan du välja att återskapa en hel berättelse eller bara en scen eller ett stycke ur den. Tänk på att animation tar väldigt lång tid så välj gärna en berättelse som inte är så lång och förenkla gärna så mycket det går. Karaktärerna kan skapas av olika material eller spelas av färdiga figurer så som dockor, leksaksgubbar eller urklippta figurer från tidningar och fotografier. Gör gärna ett litet manus där du beskriver vad som händer och om karaktärerna ska göra eller säga något särskilt, det kan hjälpa dig att animationen att bli så lik originalet som möjligt.

TIPS!

Kolla in animationsserien Re-enacted by bunnies som du hittar på Youtube. Där ser du olika långfilmer komprimerade till 30 sekunder och alla karaktärer spelas av animerade kaniner. En utmärkt inspiration för att göra Re-make!



10. Extra tillbehör

Bakgrunder / Scenografi



INGREDIENSER:

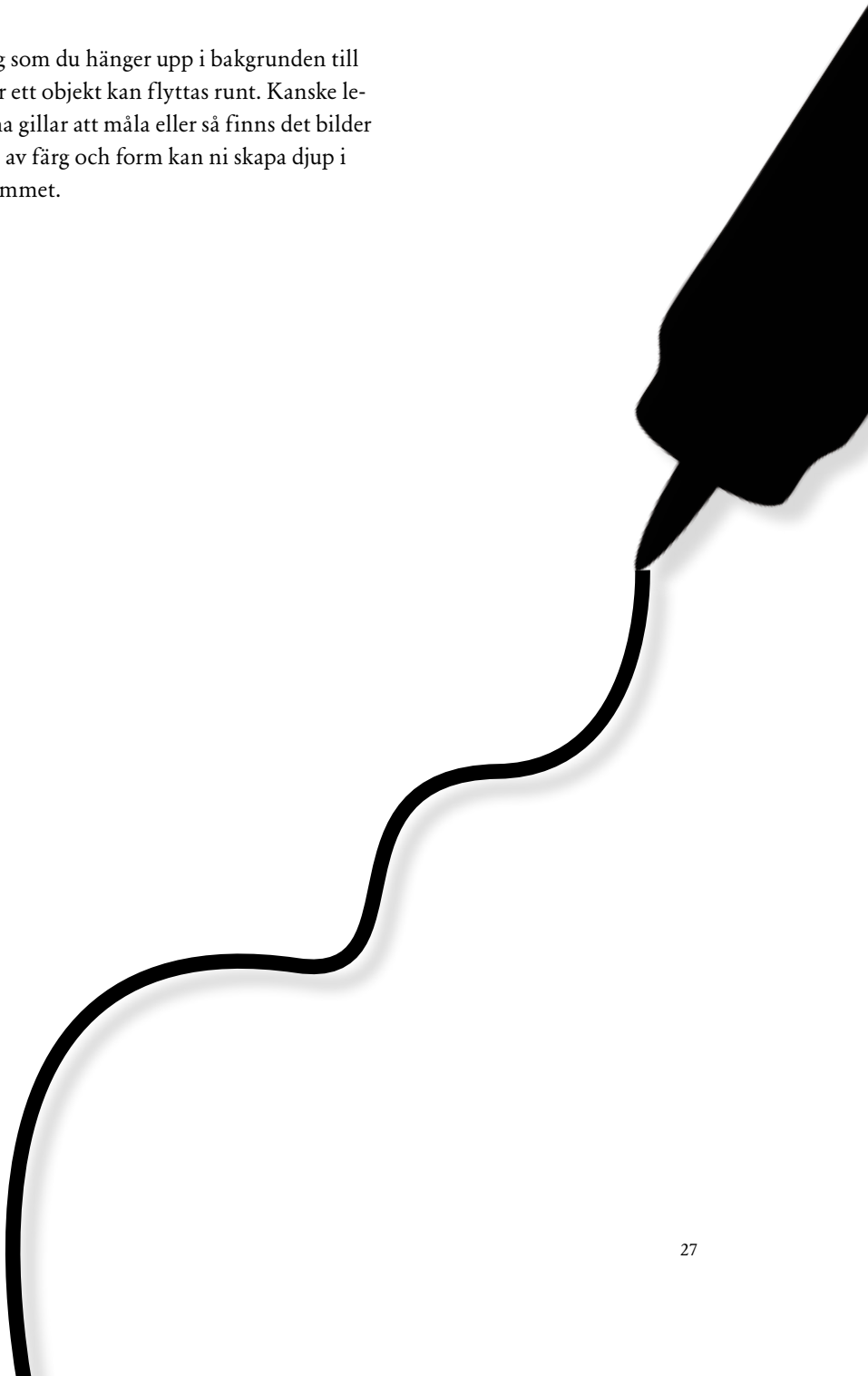
PAPPER / KARTONG / BILDER / TYG / FOTOGRAFIER

LIM / TEJP / HÄFTPISTOL

PENNOR / FÄRG / PENSLAR

SAX / MATTKNIV

Scenografi kan vara allt från ett fint tyg som du hänger upp i bakgrunden till att man bygger upp en hel liten stad där ett objekt kan flyttas runt. Kanske leder du en grupp där någon av deltagarna gillar att måla eller så finns det bilder som gruppen gjort tidigare – med hjälp av färg och form kan ni skapa djup i bilden eller bara experimentera med rummet.





För- och eftertexter

INGREDIENSER:

NÅGOT ATT GÖRA TEXT AV, EXEMPELVIS PENNA OCH PAPPER, LERA ELLER FÄRDIGA BOKSTÄVER ALTERNATIVT ETT REDIGERINGSPROGRAM MED MÖJLIGHETER ATT LÄGGA IN TEXT

Ett självklart tillbehör i film är ju för- och eftertexter! Inled filmen med att berätta vad dess titel är och avsluta med vilka som gjort den genom att måla, forma eller pussla ihop bilder som du fotar av innan och efter själva filmen. Enklast är att skriva eller måla titel och namn på ett papper men man kan också forma bokstäver i lera eller med hjälp av exempelvis pinnar. Aningen skriver man allt först och fotar av sen eller så kan orden växa fram genom att skriva en bokstav, fota av, skriva en till bokstav och så vidare. Andra saker man kan skriva är vilken musik man har med eller var och när filmen är gjord. Titta på andras filmer för att få inspiration! I program som iMovie och MovieMaker kan man även lägga till texter när man redigerar sin animation.

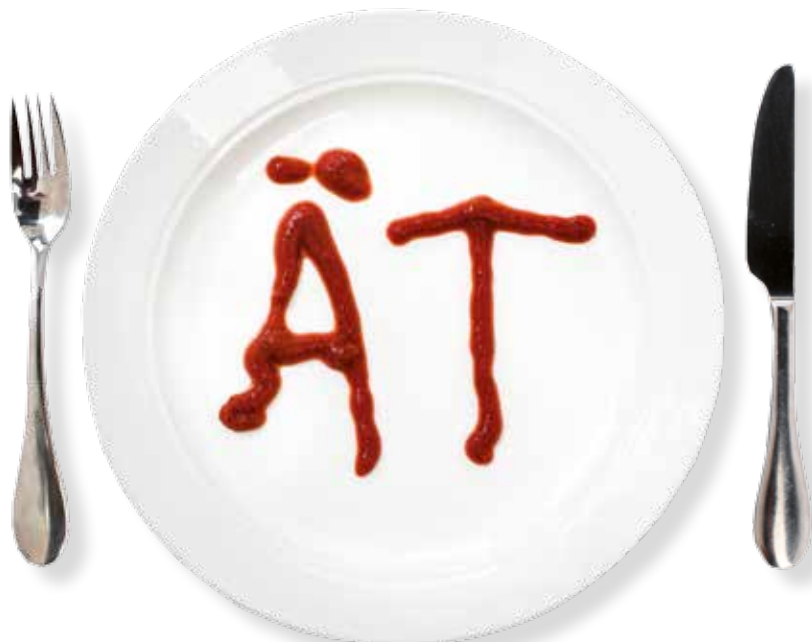


Foto: Marie Ullnert

Varierat bildutsnitt



INGREDIENSER:

INGA EXTRA INGREDIENSER

Ett bra sätt att skapa variation i bilden och inte bara göra er animation ur en enda vinkel är att använda olika bildutsnitt – helbild, halvbild eller närbild. En helbild är bra för att etablera miljön och var karaktären befinner sig i den. En halvbild är bra om två karaktärer står och pratar med varandra. En närbild är utmärkt när karaktären uttrycker känslor.

Studera filmer som du tycker om och se hur de varierar bildutsnitt. Du kan också vinkla kamerans position så att den filmar mer ovan- eller underifrån och se vad det får för effekter! Observera att du inte kan vinkla kamerans position om du jobbar med cut-out.

Se mer på sidan 38.

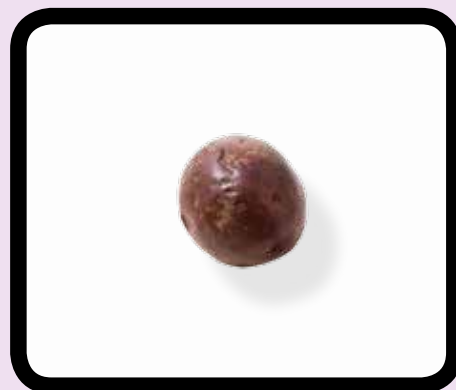


Foto: Marie Ullnert



Ljud och dialog

INGREDIENSER:

MIKROFON, GÄRNA EN EXTERN SOM NI KOPPLAR IN I DATORN/SURFPLATTAN ALTERNATIVT FÄRDIGINSPELADE LJUDEFFEKTER

Med hjälp av ljud får du ytterligare ett redskap att bygga din berättelse med. Många situationer är svåra att beskriva utan ljud, till exempel om något är läskigt. I flera redigeringsprogram finns effektljud som man kan lägga på, det går också att ladda ner gratis från internet, exempel på hemsidor finns i tipslistan på sidan 36.

Får karaktärerna möjlighet att uttrycka sig med ord går det att berätta mer avancerade historier. Enkla mikrofoner finns att köpa för en billig peng hos de större butikskedjorna för hemelektronik. Ljudet blir då mycket bättre än om man använder kamerans eller datorns inbyggda mikrofon. Med hjälp av mikrofonen kan man lägga på en berättarröst, spela in en monolog eller göra egna ljudeffekter. Kolla även in de ljudeffekter som finns i ditt redigeringsprogram!



Musik



INGREDIENSER:

MUSIK SOM ÄR FRI ATT ANVÄNDA, ALTERNATIVT EN MIKROFON

Att lägga på musik till animationen är kanske det enklaste sättet att skapa en mer avancerad känsla. Med musik tillför man filmen rytm, känslor och ibland även ett nytt lager i berättelsen. Vill du kunna lägga upp er film på internet eller skicka in den till filmfestivaler måste du däremot ha tillåtelse att använda musiken, något som ibland kan vara tidskrävande och kosta pengar. Då är det lättare att använda musik som är gratis. Exempel på hemsidor där man kan ladda hem fria låtar finns i tipslistan på sidan 36–37. Det går även bra att använda musik som någon man känner gjort, bara man frågar om lov först. Välj gärna musik som passar till rörelserna och längden på filmen!

Med hjälp av en mikrofon kan du också spela in din eller gruppens egen musik.





11. Serveringsförslag

När animationen är klar, ska den så klart visas och spridas! Här är några tips för hur man på enkla och roliga sätt både firar sitt eget arbete och inspirerar andra till att göra egna animationer.

Bjud in till filmvisning

Ha en filmvisning, eller om det finns många filmer att visa – en filmfestival. Bjud in familj, vänner, eller varför inte allmänheten? Vill man göra det riktigt festligt kan man fixa en röd matta, spela pampig musik, bjuda på cider och chips och kanske hålla ett tal eller dela ut egna Oscarsstatyetter. Genom att se sina egna och andras filmer kan man känna sig stolt och få mersmak till att göra mer film.

Filmfestivaler och tävlingar

Vill man inte ordna visning eller filmfestival själv, kan man skicka in sin film till andras festivaler och arrangemang. Ordnar din kommun filmfestival eller filmvisningar kan man få visa sin animerade film som förfilm. Är de som skapat film över 16 år och bor i Västra Götaland passar det utmärkt att skicka in filmerna till Frame Filmfestival som hålls i Göteborg varje år. Kultur i Väst ordnar också varje höst en filmfestival för filmer gjorda inom gymnasiesärskola eller LSS-verksamhet – Höstrullen. Spana efter kulturhus eller bibliotek som ordnar filmevenemang och prenumerera på filmkonsulenternas nyhetsbrev där du får tips om olika tävlingar dit man kan skicka sina filmer.

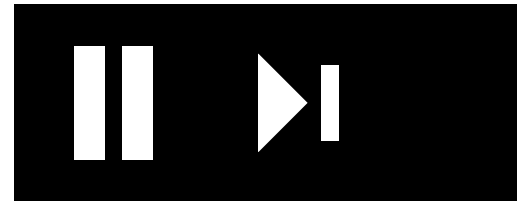


Alternativa visningsfönster

Kanske har du eller din grupp gjort en film med ett politiskt budskap eller en film kring ett ämne som många borde uppmärksamma. Då kan ett alternativ vara att skicka filmen till politiker som jobbar med just de frågorna som filmen behandlar. Er film kanske kan vara värdefull för andra organisationer eller verksamheter dit du kan skicka en kopia eller länk? Tänk också utanför lådan – det går att ordna en filmvisning i den lokala ICA-butiken som kanske sponsrade filmen med bananer eller projicera filmen på en vägg där förbipasserande kan stanna till och titta!

Sprid filmen på internet

I dag kan vem som helst lägga ut sin film på internet och sprida den över hela världen. Vänner och bekanta som bor på annan ort får möjlighet att se vad man gjort och genom sociala medier som Facebook och Twitter kan man sprida filmen ännu mer. Skapa ett konto på Youtube eller Vimeo, sen är det bara att ladda upp! I redigeringsprogrammet kan man exportera ut filmen i ett särskilt format som passar extra bra för att visas på internet, Youtube använder till exempel filformatet .flv.



12. Tipslista

Filmer att inspireras av

- The Fantastic Mr Fox av Wes Anderson (dockanimation)
- Wallace and Gromit av Nick Park (leranimation)
- Flykten från hönsgården av Nick Park (leranimation)
- Fäst vid dig av Doris Film (leranimation)
- South Park: Bigger, Longer & Uncut av Trey Parker (cut-out samt digital animering)
- Fell in love with a girl av Michel Gondry (legoanimerad musikvideo)
- Little Big Love av Tomas Mankovsky (objektanimation)
- Tim Burton's The Nightmare Before Christmas av Henry Selick (blandad animation)
- Tord och Tord av Niki Lindroth von Bahr (dockanimation)
- <https://sites.google.com/site/animationdotcom/filmexempel> visar olika typer av animationer
- Du kan också söka på "stop motion animation" på Youtube, då hittar du massor med bra exempel!



Webbsidor där du hittar fri musik

www.freemusicarchive.org
www.ljudarkivet.se
www.freeplaymusic.com

Webbsidor där du kan ladda hem gratis ljudeffekter

www.internetstart.se/download_ljud.asp
www.sounddogs.com
www.freesoundeffects.com
www.ljudo.com
www.ljudarkivet.se
www.alcljudprod.se/ljud.php

Webbsidor där du kan ladda hem programvaror

www.videolan.org/ (VLC-spelare som är stabil och fixar de flesta format)
monkeyjam.org (gratis redigeringsprogram)
www.wikihow.com/Create-a-Stop-Motion-Animation (steg-för-steg instruktioner för olika program/datorer)
www.skolappar.nu/omraden/kreativt-berattande (Bra appar för skolan)
www.icreatetoeducate.com (HUE Animation mm)

Länkar till fler bra webbplatser

www.filmcloud.se – plattform för unga filmare i Västra Götaland
www.voodooofilm.org – information om att skapa film i största allmänhet
www.barnfilmskolan.se – ett pedagogiskt utvecklingsprojekt på Akademin Valand som ger föreläsningar & workshops på temat ”kameran som verktyg för lärandet”.
multimediabyrån är en webbplats som Skolverket står bakom, mängder av tips, handledningar och fri musik etcetera.
www.filmomediepedagogik.se Föreningen Filmomediepedagogik är en resurs för dig som vill jobba med film och medier pedagogiskt.

Resurser

Kultur i Väst: Kultur i Västs filmkonsulenter hittar du på kulturivast.se/film

Kultur i Väst: Klangfärg erbjuder regelbundet kostnadsfri fortbildning för personal inom gymnasiesärskola och LLS-verksamhet. Man erbjuder också verksamheter att låna utrustning för prova-på-verksamhet. Klangfärg hittar du på kulturivast.se/klangfarg

Kultur i Väst: Kulturkatalogen innehåller massor av filmpedagoger som kan hjälpa dig att komma vidare i ditt projekt eller jobba med din målgrupp. Du hittar Kulturkatalogen Väst på www.kulturkatalogenvast.se

Animation i Väst: En mötesplats för animatörer. www.animationivast.se

Mediapoolen: En mediepedagogisk resurs för dig inom skola och omsorg i Västra Götaland. www.mediapoolen.se

Filmfestivaler

Frame filmfestival – för alla från 16 år.

Noomaraton – Sveriges roligaste filmtävling där du gör film på tid.

Höstrullen – filmfestival för filmer gjorda i särskola och i LSS-verksamhet.

Corax – filmfestival för unga i Fyrbodalen som arrangeras i Uddevalla Skaraborg

Ung filmfestival – för alla upp till 30 år som bor i Skaraborg.

Tips på appar

Lego Movie Maker – enkel app för att göra stop motion-animation

myCreate – app för att göra stop motion-film. Mycket pedagogisk app med tydliga knappar och många bra funktioner. Det går att göra avancerade filmer med den. Programmet finns också för PC/Mac och heter HUE Animation

iMovie – filmredigeringsapp med många funktioner. Trailerfunktionen som finns i appen bjuder in till snabbt, enkelt och lekfullt filmskapande med olika effekter. Där får man hjälp att skapa korta filmer med teman som äventyr, science fiction, Bollywood, kärlek, skräck med mera.

Stop Motion Studio (Pro) – app för animation. Påminner om myCreate men har lite andra egenskaper. Bland annat kan man byta ut bakgrunden med så kallad green scree (chroma key).

Time Lapse (Pro)

Veescope Live – för ”vanlig filmning”. Funkar med green screen och inte bara i ”rätt” grön färg, utan faktiskt med vilken färg som helst. Och även mot vit bakgrund.

TiltShift Video – för att åstadkomma ”miniatyreffekter”.

13. Att använda bildmanusmallen

Med hjälp av bildmanuset får du koll på vilka bilder och vinklar du behöver för att berätta din historia. Ha gärna ambitionen att göra en kortfilm första gången, max 1 minut lång.

Du kan börja med att bestämma början och slutet först. Sen kan du lista ut vad som ska ha hänt där emellan. När du har ditt manus så kan du fundera på hur bilderna ska se ut. Skriv och rita dina idéer i bildmanuset.

Titel och eftertexter ska också in i ditt bildmanus. Går det att göra på något roligt och annorlunda sätt? Eller vill du redan i titelbilden sätta en särskild känsla? Ju mer tid du lägger på ditt bildmanus, desto mer tid kan du oftast spara när du väl ska göra din film.

Bildvinklar och bildutsnitt

Valet av bildvinkel kan förstärka handlingen i din film och bildutsnitt kan med fördel varieras. Exprimentera gärna! Här får du några exempel på hur du kan variera bilderna:

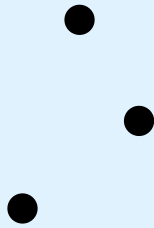
- Grodperspektiv – man filmar nerifrån och upp till exempel mot en person som då blir större och mer dominant. Detta kan förstärka känslor av hot och makt.
- Fågelperspektiv – man filmar från en högre höjd, till exempel ner mot en person som då ser underlägsen ut.
- Översiktsbild – visar platsen där handlingen utspelar sig så att tittaren förstår var man befinner sig.
- Helbild – visar hela karaktären från topp till tå.
- Halvbild – visar halva karaktären och är bra om exempelvis två karaktärer pratar med varandra.
- Närbild – en tätare bild, till exempel på någons ansikte. Här ser man ansiktsuttryck tydligare och man hjälper tittaren att komma närmare karaktären, vilket skapar känslor och samhörighet.
- Objektiv bild – man filmar allt på avstånd från den handling som spelas upp. Den här bildvinkeln upplevs som lugn och trygg för åskådaren.
- Subjektiv bild (kallas också för point of view, POV) – här filmas scenen ur en enskild persons perspektiv. Kameran blir någons ögon och tittaren ser nu det som filmas utifrån den personens perspektiv.

Bildmanus

Titel:

Scen:

Sida:



Kultur i Väst har uppdraget att stärka och utveckla kulturens och konstarternas roll i Västra Götaland. Detta gör vi tillsammans med 49 kommuner, föreningar, organisationer, nätverk, näringsliv, kulturutövare, bibliotek, skolor, arrangörer och regionens invånare.



Kultur berikar livet.



Kultur i Väst
405 44 Göteborg
besök Rosenlundsgatan 4
växel 031 333 51 00
kulturivast.se