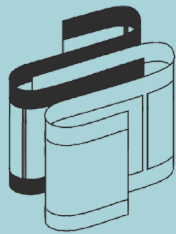
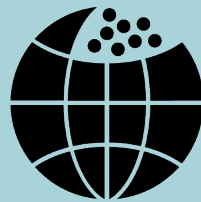


BUSTER

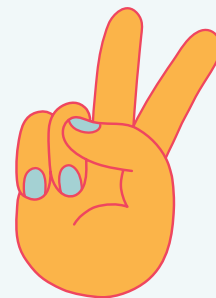


KRYDSKLIP



FORENINGERNE
NORDEN

Velkommen til Kryssklipp 3



I prosjektet Kryssklipp skal skoleklasser fra hele Norden jobbe med å lage enkle stop motion-animasjonsscener som samles til én film av en profesjonell regissør og en profesjonell animator.

Animasjonsfilmen handler om en sau som ikke vil klippes, men som til gjengjeld ønsker seg en venn. Dere skal være med på å lage morsomme karakterer og heseblesende action til historien!

ANIMASJON

Animasjon betyr “å besjele - å gi liv”.

Siden starten av 1900-tallet har animasjonsteknikken vært brukt til å gi en illusjon av bevegelse. Teknikken har blitt utviklet i forskjellige retninger og kan i dag se ut på mange forskjellige måter.

I den tradisjonelle animasjonen er hvert bilde tegnet for hånden som i de gamle Disney-klassikerne, f. eks. Bambi og Snøhvit. Det kan man også kalle for 2D-animasjon, fordi figurer og scener kun har bredde og høyde.

I 3D-animasjonen har figurene dybde og det kan skape en mer realistisk og levende opplevelse. Eksempler på det kan være Kun Fu Panda eller Spiderman.

CGI er også en form for animasjon. Det betyr Computer-generated imagery (computer-genererte bilder). CGI kan blant annet gjøre ting mulige, som ikke ville vært det i den virkelige verdenen. Star Wars og Marvel-film bruker veldig mye CGI.

Til slutt er det også stop-motion-teknikken som er den dere skal bruke. Noen kaller den også “flyttefilm”. fordi man fysisk flytter objekter, f. eks. dukker, lær eller papirklipp, et steg av gangen mellom hvert bilde som tas. Når bildene deretter settes sammen i en sekvens skapes det en illusjon av bevegelse.

LEKSJON 1.

INTRODUKSJON TIL ANIMASJON SAMT RESEARCHOPPGAVE OM SAU

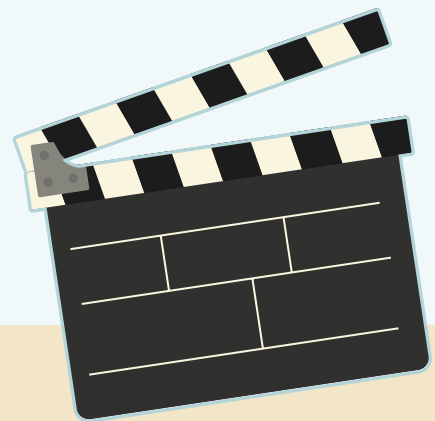
RESEARCH

Klassen deles inn i mindre grupper, eventuelt 4-5 personer i hver gruppe. Dere skal jobbe i de samme gruppene under hele forløpet.

Før dere begynner å skrive manuset til scenen deres og animere skal dere gjøre research. Hva slags dyr er egentlig sauene? Hva vet dere om sauer? Hvordan ser en typisk sau ut i landet deres? Hvilke spesielle kjennetegn har det?

Finn fire morsomme fakta om sauer.

F.eks. at sauer kan gjenkjenne ansikter, de har følelser og fire mager.



EKSTRAOPPGAVER

1. Spill inn faktaene på en morsom og underholdende måte på telefonen deres. Taleinnspillingen lastes til slutt opp sammen med den ferdige scenen deres. Husk å snakke tydelig, sånn at elevene fra de andre nordiske landene har lettere for å forstå språket.
2. Tegn en sau som dere synes er typisk for det landet dere bor i. Klipp ut sauene, lag en kort animasjon av sauene. Bare én bevegelse. Kanskje kan dere lage to forskjellige munnar til den, sånn at den kan brekke? Dere kan også bevege hodet til sauene eller lage to forskjellige øyne så det kan blunke.

LEKSJON 1.

ANIMASJONSOPPGAVER

Stop motion-animasjonsscenen deres er en del av historien om en svart sau som ikke vil klippes, men som til gjengjeld ønsker seg en venn.

Her er et bilde av sauene.



Dere skal tegne deres egen utgave av den svarte sauene og deretter skrive og animere en scene til filmen. Den må veldig gjerne være full av overraskelser!
Vi anbefaler at scenen har en lengde på 30-45 sekunder.

Oppgavearket som læreren deres velger setter rammen for scenen dere skal animere, så scenen kan klippes inn i den samlede filmen. Hvert oppgaveark har noen ekstraoppgaver som dere kan gjøre hvis dere har tid og lyst.

Husk at sauene er svart og husk å gi dem røde gummistøvler sånn at vi kan kjenne dem igjen!

Å LAGE STOP MOTION-ANIMASJON

Hva man trenger:

1. God fantasi
2. En smartphone eller nettbrett
3. Teip til å klistre telefonen/tablet og bakgrunnen godt fast
4. Papp eller papir til å lage karakterer og bakgrunn
5. App - stop motion <https://www.stopmotionstudio.com/>

ARBEIDSPROSESS

Når det er valgt hvilken oppgave dere skal gjøre skal dere planlegge hvordan dere vil gjennomføre ideen.

1. Hva skal skje i animasjonen? (skriv det ned som et manus. Se eventuelt eksempelet på et manus nedenfor)
2. Hvilke karakterer vil dere ha med? (de skal tegnes)
3. Hvor skal scenen foregå? (det skal lages en bakgrunn)
4. Hvem skal gjøre hva? (hvem skriver ned, hvem lager karakterer, hvem lager bakgrunn)



LEKSJON 2.

MANUS

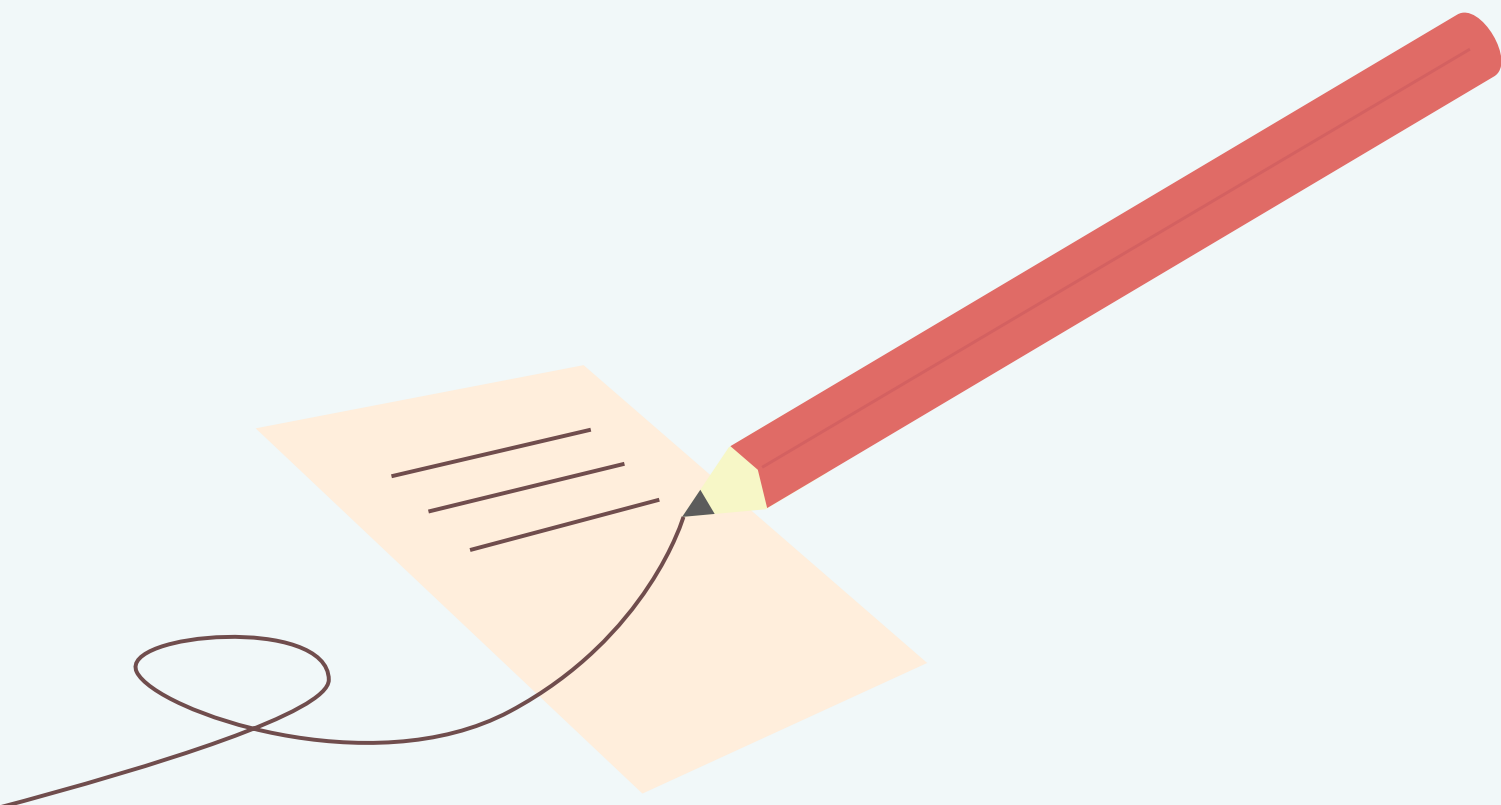
MANUS

Å skrive et manus er et viktig skritt i planleggingen deres. Det er her dere bestemmer hva scenen deres skal handle om. Ved å skrive det ned sørger dere for at dere ikke glemmer noe når dere filmer.

Når dere skal skrive et manus til den scenen dere vil lage, så husk at det ikke skal være så langt. Det tar lang tid å lage selv korte scener når man jobber med stop motion. Et eksempel kunne være:

En sau står på en klippe og spiser gress. Så hører det en lyd og kikker opp på himmelen. I det samme kommer en fugl flygende og treffer sauene på nesa med en fuglebæsj. Sauen blir så forskrekket at det faller ned klippen.

Det skal være to-fire replikker i scenen. Dere må veldig gjerne lage lydeffekter!



LEKSJON 2.

EKSEMPEL PÅ MANUS

EXT. KLIPPE – DAG

En sau med kortklippet hvit pels står på en klippe og spiser gress.

SAU
Mmmm...deilig gress...

Sauen hører en rar lyd og kikker opp på himmelen. En fugl flyr bort til sauene.

Fuglen smiler til sauene. Sauene smiler til fuglen.

I det samme lander en fuglebæsj på sauens nese. Sauene skvetter og sperrer opp øynene.

SAU
Hva...??

Sauen løper forvirret rundt, mistet balansen og faller utfor klippen.

Fuglen kvitrer.

Det første dere skal skrive i manuset deres er hvor scenen foregår og når på døgnet det er.

EXT. betyr at scenen foregår utenfor. Hvis den foregår inne skriver man INT.

LEKSJON 2.

START, MIDTDEL, SLUTT

Når man skal fortelle en historie deles den opp i tre deler: en start, en midt del og en slutt. Det gjør man for å få et handlingsforløp i historien som er enkel å følge med i for den som opplever historien. Det er så bygget inn i vår måte å fortelle på at vi egentlig gjør det helt av oss selv uten å tenke på det.

Start: Her begynner historien. Fortell hvor scenen foregår og introduser karakterene dine.

Midt del: Her fortelles selve opplevelsen. Hva skjer?

Slutt: Hva slutter det hele med?

Fremdrift

Dere skal også tenke på fremdrift. At det skjer noe i scenen som gjør at det blir spennende for publikum å følge med.

En mann som går en deilig tur i sola er for eksempel ikke så spennende å se på, men hvis det plutselig begynner å regne, så er vi spente på å se om mannen rekker å komme seg unna. Eller kanskje han på en farlig hund på veien som han må flykte fra eller kanskje han glir på et bananskall. Det trenger ikke å være spektakulære ting som skjer, men bare at det skjer noe uforutsigbart, noe publikum ikke hadde regnet med.

Forhindringer

Det kan være morsomt å tenke på å lage forhindringer for karakterene sine.

Det kunne for eksempel vært en kvinne som virkelig bare skal rekke et viktig møte, hele fremtiden hennes avhenger at dette møtet. Men på veien dit er det kanskje en lang trafikkø, hun punkterer et dekk eller det løper en hjort foran bilen. Alt dette er forhindringer som gjør at hun konstant kjemper mot tiden for å rekke det viktige møtet sitt.

Skift

I animasjonen er det også alltid bra å tenke på at det skjer et skifte i humøret på hovedkarakteren deres. At karakteren kan gå fra å være glad til å være sur eller overrasket eller redd eller noe helt tredje. Hvis dere lager forskjellige øyne eller munn til karakteren deres kan dere ganske enkelt vise humørskifter.

Å skape karakterer

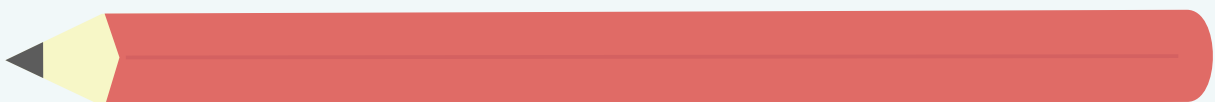
Når dere skal lage noen andre karakterer enn sauene, skal dere tenke over hvilken funksjon de skal ha i forhold til sauene. Er det noen som hjelper sauene eller er det noen som gir motstand til sauene? Er det en venn eller en skurk?

Les mer om karakterenes funksjoner i boksen nedenfor.

Hovedkarakter: Hovedkarakteren er den historien handler om. Det kan være flere forskjellige karakterer i en historie, men det vil alltid være en hovedkarakter. Det er hovedkarakterenes opplevelser, utfordringer og konflikter som er sentrale for handlingen i historien.

Hjelper: Hjelperen er den personen som hjelper hovedkarakteren. Det kan være flere forskjellige hjelpere i historien.

Motstander: Motstanderen skaper typisk motstand og konflikt for hovedkarakteren. Det kan være flere forskjellige motstandere i historien.



LEKSJON 3-4.

TEGNE OG LAGE BAKGRUNNER

VISUELT UTTRYKK

Når dere skal lage figurene og bakgrunnen deres, så kan dere bruke forskjellige materialer. Dere kan klippe figurene og bakgrunnene ut i papp eller papir og så kan dere dekorere begge deler med andre materialer hvis dere har lyst.

Det kan være at dere for eksempel har lyst til å gi ull på sauene deres, lage de røde gummistøvlene i stoff eller legge gress, stein og/eller blomster på bakgrunnen deres. Det finnes nesten ingen grenser for hvilket visuelt uttrykk dere kan gi stop motion-filmene deres.

NÅ er dere klare til å animere!



TIPS FRA ANIMATØREN:

1. Når man jobber med stop motion tar man mange bilder. For hvert bilde som tas flyttes det ganske lite på figurene, Det trenger ikke være helt perfekt og hver animasjon/bevegelse tar tid. Ta cirka 8 bilder på bevegelse.
2. Kort avstand mellom elementene i animasjonen får den til å føles saktere, lang avstand får animasjonen til å føles raskere.
3. Vær oppmerksom på lyskilde. Hvis dere skygger for lyskilden kan det bety at bildene får forskjellige lyskvaliteter som vil resultere i et ujevnt utseende på selve filmen.
4. Vær oppmerksom på at kameraet skal være helt stabilt, så bilder blir likt og ikke hakker for mye, når det blir spilt av.
5. Sørg for at bakgrunnen sitter fast på underlaget så de ikke beveger seg under opptakene.
6. Snakkende karakterer. Det er en fordel å lage forskjellige munn. Ved å veksle munnenes uttrykk og ta bilder av hver munn kan man få det til å se ut som at karakteren snakker.



LEKSJON 5-6.

FILME STOP MOTION

FORBEREDELSE TIL STOP MOTION

- Telefonen/nettbrettet som dere skal filme med skal være teipet godt fast så den ikke kan bevege seg. Det kan eventuelt gjøres ved å stable en stakk bøker ovenpå hverandre for å komme opp i høyden og så teipe telefonen/nettbrettet fast på dem. Telefonens/nettbrettets kamera skal peke ned mot bordet der bakgrunnen deres ligger.
- Bakgrunnen skal også teipes godt fast.

SÅNN BRUKES STOP MOTION-APPEN

- Når dere har teipet bakgrunnen og telefonen deres fast er dere klare til å sette inn figurene deres.
- Åpne Stop Motion-appen.
- Trykk på Ny Film.
- Trykk på det lille kameraet øverst til høyre.
- Ta det første bildet ved å trykke på den røde knappen.
- Når dere skal ha figurene til å bevege seg, tar dere et bilde av dem, flytter dem litt i den retningen de skal bevege seg i og tar et bilde til og sånn fortsetter dere til dere har den ønskede bevegelsen.
- Hold øye med tidslinjen nedenfor som viser de bildene dere har tatt. På den måten kan dere hele tiden følge med på hvor langt dere har kommet.
- Dere kan skru på en funksjon som heter "Onion Skin". Den finnes i panelet til venstre på skjermen. Her kan dere se det forrige bildet dere har tatt og det hjelper med å holde styr på bevegelsene.
- Dere kan også redigere direkte i animasjonen ved å trykke på det enkelte bildet og herfra trykke "rediger", "slett" eller "kopier".

LEKSJON 7.

SPILL INN LYD OG LAST OPP

LYD

Når dere har tatt opptakene deres til scenen, skal dere legge lyd over. Trykk på det lille mikrofonikonet og spill inn lyden så det passer til animasjonen. Dere kan også velge musikk og lydeffekter på appens lydbibliotek. Trykk på det lille plusstegnet og velg lyd, så åpnes biblioteket.

LAST OPP

Når dere er ferdige med å legge på lyd og synes at scenen er som den skal være så skal den lastes opp. Husk at replikker skal spilles inn tydelig sånn at elevene fra de andre nordiske landene forstår hva som blir sagt.

Hold ikonet for filmen deres inne og velg "del". Formatet dere deler i skal være MP4/MPEG-4. Velg "lagre video" og last til slutt opp via denne linken: [LINK](#).

Husk også å laste opp manuset deres og eventuelle ekstraoppgaver.

