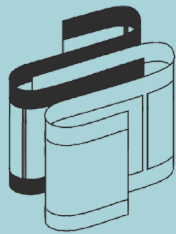
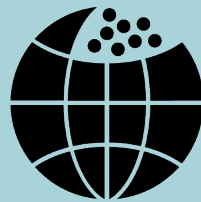


BUSTER

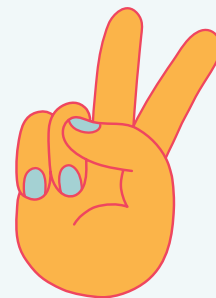


KRYDSKLIP



FORENINGERNE
NORDEN

Välkommen till Korsklipp 3



I projektet Korsklipp ska skolklasser från hela Norden arbeta med att göra enkla stop motion-animerade scener som sedan samlas ihop i en enda stor film av en professionell regissör och en professionell animatör.

Den animerade filmen handlar om ett får som inte vill bli klippt.

Däremot vill det väldigt gärna ha en vän.

Ni får vara med och skapa roliga karaktärer och hisnande action till berättelsen!

ANIMERING

Animering betyder 'att besjåla – att ge liv'.

Sedan början på 1900-talet har animeringstekniken använts för att ge en illusion av rörelse. Tekniken har utvecklats i olika riktningar och kan i dag se ut på väldigt många olika sätt.

Det finns den traditionella animeringen, där varje bild är tecknad för hand, som de gamla Disney-klassikerna, t.ex. Bambi och Snehvide.

Det kan man också kalla för 2D-animering, eftersom figurer och scener bara har bredd och höjd.

I 3D-animering har figurerna djup och det kan skapa en mer realistisk och levande känsla. Exempel på det kan vara Kung Fu Panda eller Spiderman.

CGI är också en form av animering. Det betyder Computer-generated imagery (datorgenererade bilder). CGI kan bl.a. göra saker möjliga som inte skulle vara det i verkligheten.

Star Wars och Marvel-filmer använder väldigt mycket CGI.

Slutligen finns också stop motion-tekniken som är den som ni kommer att arbeta med. Tekniken går ut på att man flyttar på objekt, t.ex. dockor, lera eller gem en bit i taget mellan varje bild som tas. När bilderna sedan sätts samman i en sekvens skapar det en illusion av rörelse.

LEKTION 1.

INTRODUKTION TILL ANIMERING SAMT RESEARCHUPPGIFT OM FÅR

RESEARCH

Klassen delas in i mindre grupper, t.ex. 4-5 personer i varje grupp. Ni ska arbeta i samma grupper under hela projektet.

Innan ni börjar skriva manus till era scener och animeringar ska ni göra research.

Vad är egentligen ett får för djur? Vad vet ni om får? Hur ser ett typiskt får ut i ert land? Vilka särskilda kännetecken har det?

Leta reda på fyra roliga fakta om får.

T.ex. kan får känna igen ansikten, de känner känslor och har fyra magar.



EXTRAUPPGIFTER

1. Läs in de fakta ni hittar om får på ett roligt och underhållande sätt på en mobil. Er röstinspelning laddas sedan upp tillsammans med er färdiga scen. Kom ihåg att prata tydligt så att eleverna från de andra nordiska länder har lättare att förstå språket.

2. Rita ett får som är typiskt för det land ni bor i. Klipp ut fåret. Gör en kort animering av fåret, bara en enda rörelse. Kanske kan ni göra två olika munnar till det, så att det kan bräka? Ni kan också röra dess huvud eller göra två olika ögon så att det kan blinka.

Er animering laddas sedan upp tillsammans med er färdiga scen.

LEKTION 1.

ANIMERINGSUPPGIFTER

Era stop motion-animerade scener är en del av berättelsen om ett svart får som inte vill bli klippt, men som väldigt gärna vill ha en vän.

Här är en bild av det fåret.



Ni ska rita er egen version av det svarta fåret och därefter skriva och animera en scen till filmen. Den får väldigt gärna vara full av överraskningar!

Vi rekommenderar att scenen har en längd på 30-45 sekunder.

Uppgiftsbladet, som er lärare väljer, sätter ramen för den scen som ni ska animera, så att scenen kan klippas in i den gemensamma filmen sedan.

Varje uppgiftsblad har några extrauppgifter som ni kan göra om ni har tid och lust.

Kom ihåg att fåret är svart och kom ihåg att ge det röda gummistövlar så att vi kan känna igen det!

ATT GÖRA STOP MOTION-ANIMERING

Vad man behöver:

1. Bra fantasi
2. En smartphone eller surfplatta
3. Tejp för att klistra fast telefonen/surfplattan och bakgrunden
4. Papp eller papper att göra karaktärer och bakgrund av
5. App - stop motion <https://www.stopmotionstudio.com/>

ARBETSPROCESS

När ni har blivit tilldelade en uppgift ska ni planera hur ni ska göra den.

1. Vad ska hända i er animering? (Skriv ner det som ett manus. Titta ev. på exemplet nedanför)
2. Vilka karaktärer ska vara med? (De måste ritas)
3. Var ska scenen utspela sig? (En bakgrund måste göras)
4. Vem ska göra vad? (Vem skriver ner, vem gör karaktärer, vem gör bakgrund?)



LEKTION 2.

MANUS

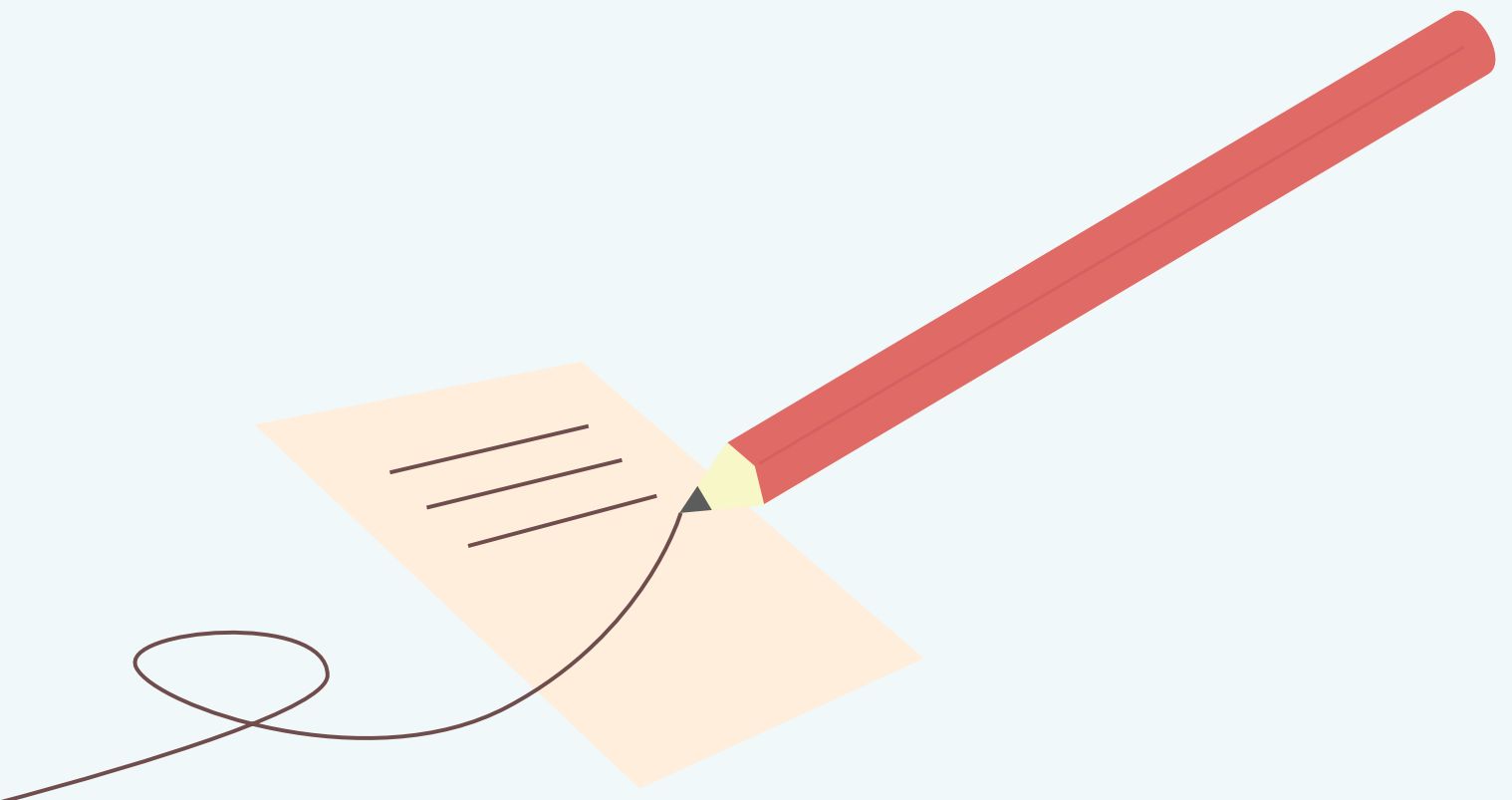
MANUS

Att skriva ett manus är en viktig del i er planering. Det är i det ni beslutar vad er scen ska handla om. Genom att skriva ner det ser ni till att ni inte glömmer något när ni sedan filmar.

När ni ska göra ett manus till den scen ni vill skapa, kom då ihåg att det inte ska vara så långt. Det tar lång tid att göra bara korta scener när man arbetar med stop motion. Ett exempel skulle kunna se ut så här:

Ett får står på en klippa och äter gräs. Så hör det ett ljud och ser upp mot himlen. Plötsligt kommer en fågel flygande och träffar fåret på nosen med fågelbajs. Fåret blir så förskräckt att det ramlar ner för klippan.

Det ska finnas två-fyra repliker i scenen.
Ni får också väldigt gärna göra ljudeffekter!



LEKTION 2.

EXEMPEL PÅ MANUS

EXT. KLIPP – DAG

Ett får med kortklippt vit päls står på en klippa och äter gräs.

FÅR
Mmmm... gott gräs...

Ett konstigt ljud hörs och fåret ser upp mot himlen. En fågel flyger precis över fåret.

Fågeln ler till fåret. Fåret ler till fågeln.

Då träffas fåret av fågelbajs på nosen. Fåret rycker till och spärrar upp ögonen.

FÅR
Va...??

Fåret snurrar förvirrat runt, tappar balansen och ramlar utför klippan.

Fågeln visslar.

Det första ni ska skriva i era manus är var scenen utspelar sig och vilken tid på dygnet det är.

EXT. Betyder att scenen utspelar sig utomhus. Om den utspelar sig inomhus skriver man istället INT.

LEKTION 2.

BÖRJAN, MITT, SLUT

När man ska berätta en berättelse brukar man dela upp den i tre delar: en början, en mitt och ett slut. Det gör man för att få ett handlingsförlopp i berättelse som är lätt att följa med i för den som ska lyssna eller titta på berättelsen. Det är så pass inbyggt i vårt sätt att berätta att vi ofta gör det av oss själva, utan att tänka på det.

Början: Här börjar berättelsen. Berätta var den utspelar sig och presentera dina karaktärer.

Mitt: Här berättas själva upplevelsen. Vad är det som händer?

Slut: Hur slutar det hela?

Momentum

Ni ska också tänka i termer av momentum – att det händer något i scenen som gör att det blir spännande för publiken att titta på.

En man som går på en trevlig promenad i solen är t.ex. inte så spännande att se på, men om det plötsligt börjar regna blir man spänd på att se om mannen ska lyckas hitta skydd. Eller kanske möter han en farlig hund på vägen som han måste fly ifrån, eller halkar på ett bananskal. Det behöver inte vara stora och galna saker som händer, så länge det sker något oförutsett som publiken inte räknat med.

Hinder

Ett bra och kul sätt att skapa momentum är att fundera ut olika hinder som man kan utsätta sina karaktärer för.

Vi kanske har en berättelse som handlar om en kvinna som verkligen måste hinna fram i tid till ett viktigt möte, att hela hennes framtid hänger på det mötet. Men på vägen dit hamnar hon i en lång trafikkö, punkterar ett däck eller så springer det fram ett rådjur framför bilen. Alla dessa saker är hinder som gör att hon konstant kämpar mot tiden för att hinna till sitt viktiga möte.

Förändring

I animering är det också alltid bra att tänka på att det ska ske en förändring i humöret hos ens huvudkaraktärer – att karaktären ska gå från att vara glad till sur eller överraskad till rädd eller något helt annat.

Om ni gör olika ögon och munnar till era karaktärer kan ni med dem rätt enkelt visa humörförändringarna.

Att skapa karaktärer

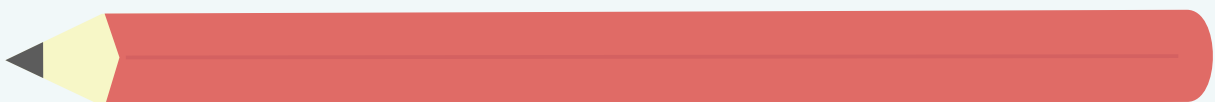
När ni ska skapa andra karaktärer än fåret ska ni tänka på vilken funktion de ska ha i förhållande till fåret. Är det någon som hjälper fåret eller som skapar hinder för fåret? Är det en vän eller en fiende?

Läs mer om karaktärernas funktioner i rutan nedanför.

Huvudkaraktär: Huvudkaraktären är den som historien handlar om. Det kan finnas flera olika karaktärer i en berättelse, men det måste alltid finnas en huvudkaraktär. Det är huvudkaraktärens upplevelser, utmaningar och konflikter som är centrala för handlingen i berättelsen.

Hjälpare: Hjälparen är den person som hjälper huvudkaraktären. Det kan finnas flera olika hjälpare i en berättelse.

Motståndare: Motståndaren skapar motstånd och konflikt för huvudkaraktären. Det kan finnas flera olika motståndare i en berättelse.



LEKTION 3-4.

RITA OCH GÖRA BAKGRUND

VISUELLT UTTRYCK

När ni ska göra era karaktärer och bakgrunden så kan ni använda er av olika material. Ni kan klippa ut figurerna och bakgrunden i papp eller papper och dekorera med andra material om ni har lust.

Ni kanske t.ex. vill sätta ull på ert får, göra de röda gummistövlarna av tyg eller sätta fast gräs, stenar och/eller blommor på er bakgrund.

Det finns i princip inga gränser för vilket visuellt uttryck ni kan ge er stop motion.

NU är ni redo att börja animera!



TIPS FRÅN ANIMATÖREN:

1. När man arbetar med stop motion tar man en massa bilder. För varje bild som tas flyttar man lite på figurerna. Det behöver inte vara helt perfekt och varje animering/rörelse tar tid. Ta cirka 8 bilder per rörelse. Kort avstånd mellan olika element i animeringen får den att upplevas som långsammare, långt avstånd får animeringen att upplevas som snabb.
2. Var uppmärksam på ljuskällor. Om ni skuggar ljuskällan kan det innebära att bilderna får olika ljuskvalitet, vilket kommer resultera i ett ojämnt utseende på själva filmen.
3. Var noga med att kameran ska vara helt stilla så att bilden blir konsekvent och inte hackar när ni spelar upp filmen.
4. Se till att bakgrunden sitter fast på underlaget så att den inte rör sig under tiden när ni tar bilderna.
5. Karaktärer som pratar. Det är en bra idé att göra olika munnar. Genom att växla munnens uttryck och ta bilder av varje mun kan man få det att se ut som att karaktären pratar.



LEKTION 5-6.

FILMA STOP MOTION

FÖRBEREDELSE TILL STOP MOTION

Telefonen/surfplattan som ni ska filma med måste vara fastsatt så att den inte rör sig. Det kan t.ex. göras genom att stapla en hög böcker på varandra för att få upp telefonen/plattan i bra höjd och sedan tejpa fast den på böckerna.

Telefonens/plattans kamera ska vara riktad ned mot bordet, där er bakgrund ligger. Bakgrunden ska också tejpas fast ordentligt.

SÅ HÄR ANVÄNDER MAN STOP MOTION-APPEN:

- När ni har tejpat fast er bakgrund och telefon är det dags att placera in era figurer.
- Öppna Stop Motion-appen.
- Tryck på Ny Film.
- Tryck på den lilla kameran högst upp till höger.
- Ta den första bilden genom att trycka på den röda knappen.
- När ni ska få figurerna att röra sig tar ni en bild av dem, rör dem en liten bit i den riktning de ska röra sig, tar en bild till och fortsätter så tills ni har fått figuren att röra sig så som ni vill.
- Håll ett öga på tidslinjen i nederkant som visar bilderna som ni har tagit. På så vis kan ni hela tiden se hur långt ni har kommit.
- Det finns en funktion till ni kan använda som heter 'Onion Skin'. Den finns i panelen till vänster på skärmen. Här kan ni se den föregående bilden ni tagit och det hjälper er hålla koll på rörelserna.
- Ni kan också redigera direkt i animeringen genom att trycka på den enskilda bilden och därifrån trycka på 'redigera', 'radera' eller 'kopiera'.

LEKTION 7.

SPELA IN LJUD OCH LADDA UPP

LJUD

När ni har spelat in era scener ska ni lägga på ljud.

Tryck på den lilla mikrofon-ikonen och spela in det ljud ni vill ha till animationen.

Ni kan också använda musik och ljudeffekter från appens bibliotek. Tryck på det lilla plustecknet och välj 'ljud', så öppnas biblioteket.

LADDA UPP

När ni är färdiga med att lägga på ljud och känner er nöjda med scenen ska den laddas upp.

Kom ihåg att replikerna måste uttalas tydligt så att elever från de andra nordiska länderna förstår vad som sägs.

Håll inne ikonen för er film och välj 'dela'. Formatet ni delar ska vara MP4/MPEG-4.

Välj 'spara video' och ladda till slut upp den via denna länk: [LINK](#)

Glöm inte att också ladda upp era manus och eventuella extrauppgifter.

