Disney

Konsten att Berätta
ART OF STORYTELLING

LÄRARHANDLEDNING

Myter

Legender

Fabler

Skrönor

Sagor

Till dig som är lärare;

Det du håller i din hand är lärarhandledningen till utställningen *Disney – konsten att berätta*.

Vi vill i den här lärarhandledningen undersöka den rörliga bildens olika möjligheter till ett utvidgat lärande där ämnen som bild, fysik och språk hakar i varandra och fördjupar kunskapen.

Med hjälp av Disneys tolkning av klassiska berättelser som *Tre små grisar* och *Frost*, vill vi hitta nya sätt att upptäcka de olika delarna i berättandet. Genom berättande hålls kunskap vid liv. Kunskapen förmedlas, ifrågasätts och förs vidare, om och om igen.

Lärarhandledningen är uppdelad i en teoretisk och en praktisk del. Här hittar du olika typer aktiviteter och verktyg för lärande – allt ifrån hur en klassisk berättelse byggs upp till hur man förbereder eleverna inför ett besök på Nordiska Akvarellmuseet. Vår förhoppning är att dessa verktyg inspirerar till ett aktivt undersökande och ger plats åt nya idéer och upptäckter. Känn er fria att använda lärarhandledningen i undervisningen, kopiering är tillåten.

Disney tar sig an de klassiska myterna, fablerna, legenderna, skrönorna och äventyren på ett kraftfullt sätt. Historierna och dess karaktärer är tydliga. I sin tydlighet blir de användbara i ett kritiskt och konstruktivt lärande, där utrymmet mellan lek, fantasi och verklighet ger oss oanade möjligheter till ny kunskap.

Välkommen till Nordiska Akvarellmuseet!

Nordiska Akvarellmuseet och berättande bild

Utställningen *Disney - konsten att berätta* med originalverk från Disneys filmproduktion kanske ser ut som en udda fågel i Nordiska Akvarellmuseets utställningsprogram – men det är inte så konstigt som man kan tro. Vi har genom flera utställningar tittat närmare på den berättande bilden, framför allt bilder skapade för barn och unga. Varför då? Förutom att den berättande bildens värld är befolkad av spännande bilderböcker, skruvade serier och fantastiska grafiska romaner så finns det två skäl för Nordiska Akvarellmuseet att undersöka denna konstform.

För det första finns den berättande bilden djupt rotad i själva materialet, i akvarellfärgen och akvarellmåleriets historia. Sedan 1500-talet har akvarellen spelat en viktig roll i undersökandet av världen, först i de vetenskapliga bilderna av växter och djur, sedan i upptäcksresandets reseskildringar. När bilderböckerna och seriekonsten tog fart i slutet av 1800-talet kom akvarellen att ta en självklar plats. Ett enkelt material med stora möjligheter, lätt att ta med, transparent så teckningen kan lysa igenom och ett material som inte kräver speciella utrymmen. En stor bilderboksskapare som Elsa Beskow gjorde sina bilder och berättelser vid köksbordet omgiven av sina barn medan hennes man hade tillgång till en stor ateljé. Akvarellfärgen och akvarellmåleriet har fortsatt att vara det som ger liv åt en arkitekts skiss, ger en tecknade serie ett extra djup och som sätter stämningen i en bakgrundsmålning till en animation.

För det andra har pedagogiken en central roll i Nordiska Akvarellmuseets verksamhet. Sedan starten har arbetet med barn och unga och olika pedagogiska projekt varit kärnan i museets utveckling. Vi är ett museum som arbetar med bilder och med människor, de berättande bilderna för barn och unga blir våra vänner, våra verktyg och en källa till förundran.
Med dessa två ingångar blir det logiskt och självklart att vi på Nordiska Akvarellmuseet har sett berättande bild som ett viktigt och spännande område att utforska. Utställningen *Disney - konsten att berätta* blir en ny möjlighet att fortsätta denna undersökning.

Innehållsförteckning

Till dig som är lärare 3
Nordiska Akvarellmuseet och berättande bild 4
Inför besöket 6
Museumordlista 7
Walt Disney 1901-1966 8
Flödet av berättelser 9
Berättelsernas byggstenar - genrer 10
Berättelsernas byggstenar - arketyper 12
Hur blir en animerad film till? 14
Det tröga ögat och bilder som står still 16
Ljudkunskap 18
Dramaturgi 20

UPPGIFTER
Skapa din karaktär 22
Karaktärskort 23
Skapa din karaktär - uppgift 1 25
Quiz 26
Skapa din karaktär - uppgift 2 28
Skapa din karaktär - uppgift 3 29
Skapa din karaktär - uppgift 4 29
Måla bakgrunden till berätteslen 31
Bygg din berättelse! 33
Animationsuppgift 1 - gör en flippbok 34
Animationsuppgift 2 - gör ett Phenakistoskop 35
Experimentera med ljud - uppgift 1 37
Experimentera med ljud - uppgift 2 38
Experimentera med ljud - uppgift 3 39
Experimentera med ljud - uppgift 4 40

SKOLAN & MUSEET
Museet – en resurs i undervisningen 43

Inför besöket

Vad kan man göra på Nordiska Akvarellmuseet?
Vi har frågat elever och skolklasser om vad de tycker att man kan göra när man är på museet. De säger framförallt att man kan:

- Titta på konst
- Prata om konst
- Lära sig nya saker

Kommer man tillsammans med sin klass kan man lära sig om fler saker än konst. Man kan också prata om andra ämnen. När du bokar in din klass skräddarsyr vi gärna besöket efter er undervisning.

Detta är bra att veta när man besöker museet:

- Peka men inte peta. Vi är rädda om verken vi visar, och därför är det förbjudet att röra dem.
- Man får inte ha ryggsäckar i utställningen. Det är lätt hänt att man stöter till och välter något.
- Undvik att springa i utställningen. Det låter mycket och det kan hända olyckor.
- Visa respekt för varandra. Avbryt inte den som pratar, utan vänta på din tur.
- Fråga om det är något du undrar. Vi diskuterar gärna konsten med dig och dina klasskamrater.

Praktisk information
Visste du att man kan ta bussen till Nordiska Akvarellmuseet? Närmsta hållplats heter ”Kommunalhuset” och därifrån tar det 10-15 minuter att gå till museet. Man kan söka busstider på www.vasttrafik.se.
Vill man komma med hela sin klass till museet kan det vara bra att boka sitt besök några veckor i förväg. Då kan man också bli guidad och få jobba i vår verkstad tillsammans med konstpedagogerna. Vill man boka hör man av sig till simone.frankel@akvarellmuseet.org

Vid varje konstverk brukar det sitta en skylt. Läser man skylten kan man lära sig mer om konstverket och konstnären.
En skylt kan se ut såhär:

Runt om museet finns också mycket natur. Precis bredvid finns det en strand med hopptorn och brygga där man kan bada på sommaren. Man kan också klättra upp på den lilla ön Bockholmen och titta på utsikten. Det går en bro över från museet och upp för berget finns det trappor.

Museumordlista

Konstmuseum – Ett konstmuseum är ett museum som har en samling med konstföremål. Ett konstmuseums största uppgifter är att förvara, vårda och visa konstföremål.

Konstpedagog – En konstpedagog är en person som jobbar med att förmedla konsten till olika grupper, till exempel skolor. Kommer du med din klass kommer du att träffa en eller flera konstpedagoger. Med en konstpedagog kan du till exempel prata om konsten på museet eller arbeta i verkstaden.

Kurator/Curator – Detta är den person som bestämmer vad en utställning ska innehålla.

Guide – På Nordiska Akvarellmuseet är guiden en person som visar och pratar om konsten. Här har vi något som heter ”allmänna visningar”, och på sommaren också ”familjevisningar”. Vid dessa visningar är det en guide som pratar inför en grupp människor som vill lära sig mer om utställningen och om konstnärerna.

Konstnär – Är den person som skapar eller utövar konst. Alla konstnärer målar inte, utan de kan också göra skulpturer, performance, installationer eller något som innehåller flera olika typer av konst.

Verk/Konstverk – Är en produkt som en konstnär har skapat. Det kan vara en målning, en skulptur eller något helt annat. Visste du att ett konstverk till exempel bara kan bestå av ljud? Ett konstverk är något du kan se eller uppleva här på Nordiska Akvarellmuseet.

Utställning – Man kan säga att en utställning är en sammansättning av flera olika föremål, till exempel konstverk. En utställning på museet kan vara en sammansättning av konstverk med samma tema, av en och samma konstnär eller konstverk från en viss plats.

Ateljé – Kallas platsen där konstnären arbetar. Många konstnärer har ett eget arbetsrum där de har allt de behöver för att skapa sin konst, det kallas för en ateljé.

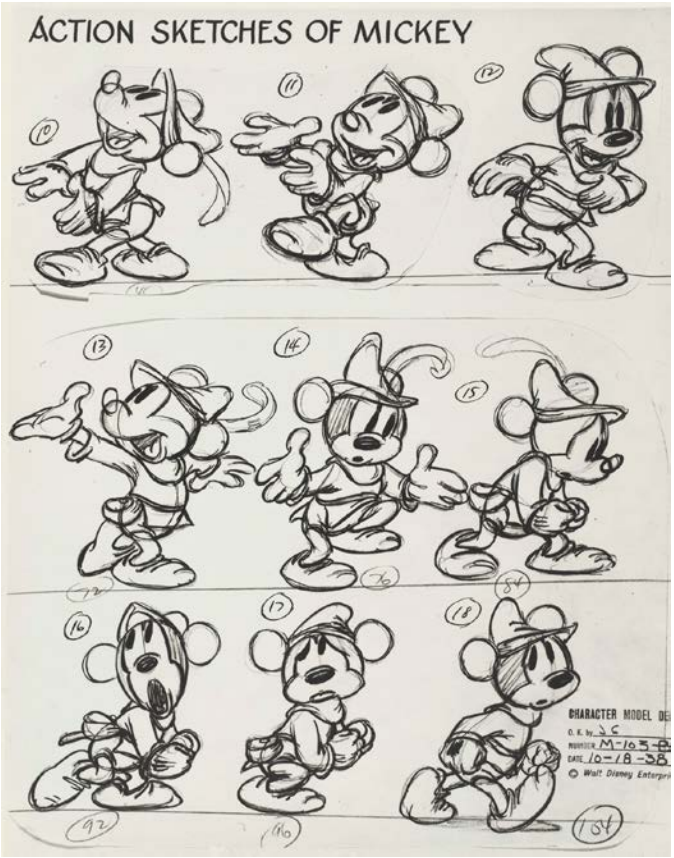
Installation – En installation är en typ av konstverk som förhåller sig till rummet det befinner sig i. För det mesta sitter det inte bara på väggen som en tavla, utan tar över hela rummet. Detta kan se ut på väldigt olika sätt, men man kan säga att en installation är som ett konstverk i ett helt rum.

Performance – Ett performance är också en typ av konstverk, men det är ett konstverk som inte finns kvar efter att det har skapats. I ett performance kan man säga att konstnären eller någon annan uppträder det som är själva konstverket. Det kan påminna om teater eller dans, men ibland är det något helt annat.

Walt Disney 1901-1966

Walt Disney föddes i Chicago i Illinois den 5 december 1901. Han är en av världens främsta berättare, pappa till Musse Pigg och grundare av USA:s mest berömda nöjespark, Disneyland. Redan under uppväxtåren i Mellanvästern började Disney teckna och sålde sina första skisser till grannarna när han bara var sju år gammal. Han fortsatte att odla sin konstnärliga sida under gymnasietiden och som ambulansförare för Röda korset i Europa i första världskrigets slutskede.

Efter kriget återvände Disney till Kansas City, där han började arbeta som reklamtecknare. Det var i Kansas City som han 1920 skapade och lanserade sin första tecknade film och senare utvecklade en ny metod som var en kombination av spelfilm och animering. Men Disney ville vidga perspektiven för sitt filmskapande och 1923 lämnade han Kansas City och flyttade till Hollywood, där han tillsammans med sin bror Roy grundade den studio som kom att revolutionera både bildberättandet och underhållningsindustrin.



Brave Little Tailor (1938), Rough model sheet, Disney Studio Artist
© Disney

Walt Disney formligen brann för tecknad film. Han rodde iland konststycket att göra världens första tecknade film med helt synkroniserat ljud, *Steamboat Willie* (*Musse Pigg som Ångbåtskalle*) som hade premiär 18 november 1928. Han var den första som använde Technicolor® i animerad film med kortfilmen *Flowers and Trees (Morgonstämning)* 1932. 1937 släppte han *The Old Mill (Den gamla kvarnen)*, vilket var första gången som en multiplankamera användes i en kortfilm. Pionjärinsatser av det slaget ledde snart till världens första tecknade långfilmsmusikal, Snövit och de sju dvärgarna, som premiärvisades 21 december samma år. Under Disneys ledning producerade studion en rad klassiker som *Pinocchio, Askungen, Törnrosa, Mary Poppins* och *Djungelboken*.

Ständigt på jakt efter nya utmaningar blev Disney en pionjär också inom tevemediet. Han revolutionerade familjeunderhållningen, stödde konst och kultur generöst och utformade till och med sin egen vision för framtidens amerikanska stadsliv. Walt Disney har genom sitt arbete och sina berättelser glatt och underhållit människor över hela världen. Han är en legendarisk berättare och en av 1900-talets folkkäraste personligheter.

Flödet av berättelser

Utställningen på Nordiska Akvarellmuseet heter *Disney – konsten att berätta*. Och berättelser är något som länge funnits med i människans historia. Många berättelser, fabler, legender, sagor och historier som vi idag känner till har funnits i sekler och har genom århundradena förändrats eller inspirerat till nya berättelser. Det är inte alltid som man vet exakt varifrån eller från vem berättelser kommer ifrån från första början. Ofta har historier berättats muntligen under flera generationer innan de till slut skrivs ner, och under deras resa genom århundradena förändras de och berättas på nya sätt i olika tider och i olika delar av världen. Faktum är att majoriteten av berättelserna som Disney har filmatiserat bygger på historier som har berättats under flera sekler, som sedan anpassats till att passa målgruppen, sin samtid och filmmediet.
Flera historier som återfinns i Disneys filmer vet vi dock kommer från böcker såsom de av H C Andersen och Bröderna Grimm, sagor som i sin tur inte var nya när de skrevs ner, utan inspirerades av sagor och legender som går tillbaka ännu längre i Europas och övriga världens historia. Genom att de skrevs ner av H C Andersen och av Bröderna Grimm har de spridits vidare och inte fallit i glömska.

H C Andersen
Hans Christian Andersen (1805-1875) var en dansk författare, mest känd för sina sagor och äventyr. Sammanlagt skrev han över 200 sagor, 1000 dikter, 50 skådespel och sex romaner.
Många av H C Andersens sagor har legat grund till Disneyfilmer. Det var bland annat han som skrev *Den lilla sjöjungfrun* (1837), som blev Disney-film 1989. Även den relativt nya filmen *Frost* (2013) baserar sig på en H C Andersen-saga, nämligen *Snödrottningen* från 1845. H C Andersens saga handlar om hur en kall snödrottning kidnappar barnet Kaj och hur hans vän Gerda måste besegra drottningen för att rädda honom. Innan Disney filmatiserade sagan och kallade den för *Frost*, hade den redan gjorts om och filmats flera gånger tidigare.
Men även H C Andersen hämtade inspiration och grund till sina sagor från andra författare. *Kejsarens nya kläder* (1837) bygger till exempel på en berättelse av don Juan Manuel, som publicerades redan år 1337. På så vis ser vi att berättelser är något som förändras över tid, och som präglas av långa historiska rötter.

Bröderna Grimm
Många av Disneys filmer bygger även på sagor nedtecknade av de tyska bröderna Grimm, Jacob Grimm (1785-1863) och Wilhelm Grimm (1786-1859). De var främst språkforskare, snarare än sagoberättare. De sagor som idag finns utgivna i deras namn var folksagor som förts vidare muntligt genom historien. Grimm letade reda på och samlade dessa berättelser och skrev ner dem. Att ta vara på den muntliga berättartraditionens sagor var en del i deras arbete att undersöka det tyska språket och dess historia.
Ett exempel på en sådan saga är *Snövit*. Sagan om Snövit antas härstamma från Italien under medeltiden. Därefter tror man att sagan spreds över hela Europa genom att människor berättade den för varandra. Till slut skrev Bröderna Grimm ner sagan år 1812.
Grimm tecknade också ner sagor som till exempel *Törnrosa, Askungen, Rödluvan* och *Mästerkatten i stövlar*. Alla dessa var äldre folksagor, som även redan hade skrivits ner av bland annat den franske författaren Charles Perrault (1628-1703).

Berättelsernas byggstenar

I detta kapitel kommer vi att diskutera olika berättargenrer, som återfinns i Disneys filmer och i historien. Vi kommer dessutom att se att det finns ett antal typer av karaktärer, så kallade arketyper, som återkommer i så gott som alla historier.

Genrer

Låt oss börja med att kika på några av de olika genrer som finns i berättelser. De vi tittar på här är också de som återfinns i utställningens olika rum. Många av dessa genrer är gamla, och har spridits på olika sätt genom historien. Förr var det vanligaste att berättelser spreds muntligen, med andra ord genom att man berättade dem för varandra, men flera av dessa fanns även nedtecknade tidigt.

Myter
En av de allra äldsta typerna av berättelser är myter. Det är berättelser som ofta innehåller gudar, hjältar eller andra övernaturliga varelser eller fenomen. Vad som är speciellt med myter är att det är berättelser som försöker förklara varför världen och vardagen ser ut som den gör. I utställningen ser vi att Disney har gjort filmer av klassiska myter. Vi ser till exempel den grekiska guden för våren i filmen *The Goddess of Spring*.

Robin Hood (1973), Story sketch, Disney Studio Artist, © Disney

Legender
Legender är traditionella berättelser som från början handlar om en särskild person eller en speciell plats. I dessa berättelser blandas ofta fantasi med verklighet. En legend som många känner igen, och som har skildrats i många olika filmer förutom Disneys, är *Robin Hood*. Första källan till berättelsen är från år 1377, alltså nästan 700 år före Disneys film om *Robin Hood* (1973). Man tror att det har funnits en verklig person som själva figuren Robin Hood är baserad på. Även Rikard Lejonhjärta nämns i legenden, som blev kung över England 1189, och prins John ska föreställa Johan av England, som regerade från 1199.

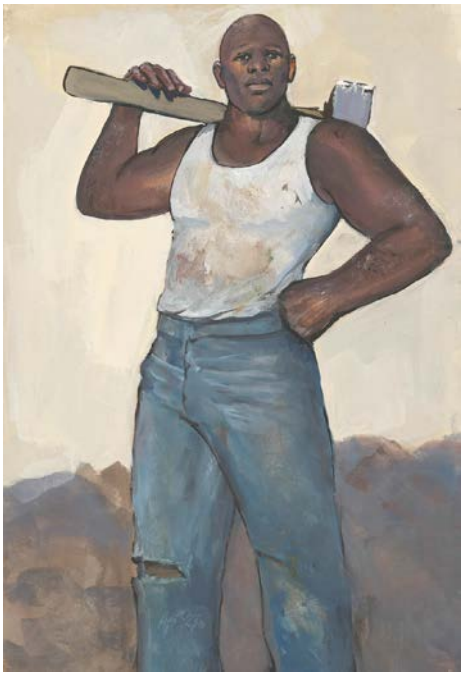
Three Little Pigs (1933), Clean-up animation drawing
Norman Ferguson, © Disney

Fabler

Många av oss kan ha hört olika typer av fabler när vi var yngre, och det är en genre som har funnits åtminstone sedan antikens Grekland. Det är berättelser som innehåller djur som beter sig som människor med mänskliga känslor och värderingar. Dessutom innehåller dessa berättelser ofta olika typer av moralbudskap eller lärdomar. I *Tre små grisarna* lär vi oss till exempel att hårt arbete lönar sig. De två grisarna som hade byggt sina hus i trä respektive halm fick dem nedblåsta av vargen, medan den tredje grisens stenhus stod kvar.

Skrönor

Typiskt för skrönor är att de är överdrivna eller helt byggda på fantasi, men att de ändå berättas som om de vore sanna. Detta görs till exempel genom att den som berättar har ”hört det från en vän som hade en vän som detta hände”. Skrönor är en viktig del av amerikansk folklitteratur, och de skrönor som har skildrats i verken av Disney som finns i utställningen på museet är hämtade från nybyggartiden. Till exempel handlar *John Henry* om en järnvägsarbetare som bevisade att han kunde jobba hårdare och snabbare än en ny ånghammare som skulle ersätta arbetarna vid järnvägen. Han räddade därför sina kollegors jobb, men dog av ansträngningen.



John Henry (2000), Concept art
Geraldine Kovats, © Disney

Sagor

I utställningen möter vi också genren äventyr, som kan jämställas med sagor. Det är påhittade berättelser som handlar om mer generella teman, såsom det goda som besegrar det onda. Det är berättelser som ofta börjar med ”det var en gång” och slutar med ”och så levde de lyckliga i alla sina dagar”. Idag är vi vana vid att denna typ av berättelser är för barn, men genom historien har de ofta skrivits för vuxna. Därför har många berättelser förändrats över historien, och gått från att vara ganska grymma och läskiga till att bli mer lämpliga för barn. I Grimms version av *Snövit* från 1812 både hängs och förgiftas Snövit, och dessutom får den onda drottningen sitt straff i form av att hon tvingas ta på sig ett par skor av glödande järn och dansa till hon dör. När Disney gör filmen *Snövit och de sju dvärgarna år* 1937 ändras flera delar för att berättelsen ska bli mer familjevänlig.

Arketyper

Hercules (1997), Rough animation drawing, Andreas Deja, © Disney

Det finns några typer av karaktärer som återkommer i stort sett alla berättelser och sagor, dessa kallas för arketyper. Vissa karaktärer kan fylla flera av rollerna samtidigt, och det kan därför ibland vara svårt att avgöra vilken arketyp som stämmer bäst in på vilken karaktär. Det vanligaste är dock att en eller flera av dessa arketyper återkommer i nästan alla berättelser som vi idag känner till, och som vi också ser i Disneys filmer. För att tydliggöra detta använder vi oss av Disneys *Herkules* som exempel när vi förklarar de olika arketyperna nedan. Kanske kan ni hitta era egna exempel på filmkaraktärer som stämmer in på beskrivningarna?

Hjälten
Är ofta huvudkaraktär i berättelsen, och representerar det goda. Typiskt är att hen ger sig ut på ett äventyr eller en resa och möter faror och hinder längs sin väg. Hjälten har ofta som mål att besegra en fiende och att rädda en annan karaktär eller ett rike. I Disneys Herkules är det just karaktären *Herkules* som ses som hjälten, den som ska rädda människorna och till slut ta sig till himmelriket.

Motståndaren/Skurken
Motståndaren kan i olika berättelser komma i många olika former. Det kan till exempel vara en elak styvmamma, en ond trollkarl eller ett monster. Denna karaktär står i huvudpersonens väg, och kan vara mänsklig eller övernaturlig. Ibland framträder denna ”skurk” som god i början för att sedan ändra skepnad under historiens gång. I vårt exempel är Hades motståndaren, som vill släppa lös tyrannerna och på så vis härska över jorden.

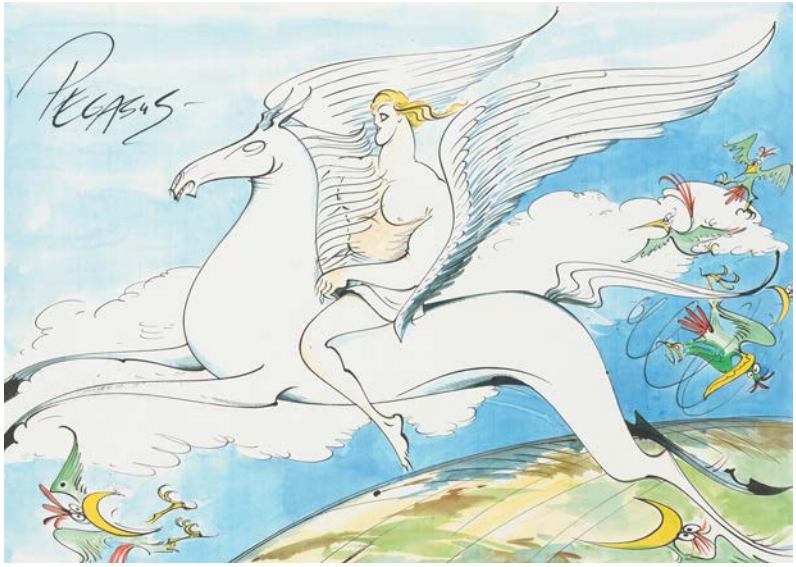
Hercules (1997), Concept art, Gerald Scarfe
© Disney

Den vise/Mentorn
I berättelser återfinns ofta en karaktär som hjälper hjälten genom att bistå med kunskap och visdom, och ibland även med magiska medel. I *Herkules* skulle detta kunna vara Philoctetes, som i filmen kallas för Fille. Fille hjälper Herkules att träna upp sig till sin fulla styrka, lär honom taktik och är också den som manar på Herkules när han vill ge upp.

Lustigkurren/Komikern
Ofta finns det också en karaktär som fungerar som det humoristiska inslaget, som är rolig i både motgång och medgång. Det är en karaktär som gör berättelsen underhållande, även när det verkar som att allt hopp är förlorat. Dessa figurer är ofta relativt harmlösa, och kan stå på såväl den goda sidan som den onda. I *Herkules* är det Hades medhjälpare Skrik och Panik som är de så kallade lustigkurrarna. De har roliga röster, och kommer genom hela historien med humoristiska kommentarer.

Hjälpredan/Vännen
Berättelser innehåller ofta en eller flera karaktärer som står hjälten bi och hjälper denne längs dess väg. I *Herkules* står den bevingade hästen Pegasus vid Herkules sida genom hela dennes liv, och använder sina förmågor för att tillsammans med Herkules besegra Hades och hans tyranner.

Familjen/Föräldrar
Många hjältar och huvudkaraktärer kommer från ickenormativa eller icketraditionella familjeförhållanden. Ofta handlar det om att karaktären saknar delar av sin ursprungliga familj, eller att denna försöker hitta en familj som den har kommit bort från. I många berättelser spelar familjen och hjältens bakgrund stor roll i dennes resa genom livet. I Disneys film om Herkules föds han till exempel bland gudarna och hans föräldrar är Zeus och Hera. Han rövas dock bort av Hades medhjälpare och adopteras senare av ett vänligt grekiskt par på jorden. Herkules ursprungliga mål i filmen är att bli en ”sann hjälte” för att kunna med sin ursprungliga familj, gudarna.



Hercules (1997), Concept art, Gerald Scarfe, © Disney

Hur blir en animerad film till?

Historien om Disney startade på 1920-talet, när Walt Disney för första gången ritade den figur som blev hans genombrott, Musse Pigg. I takt med att Disneys tecknade filmer utvecklades mer och mer krävde animationsprocessen allt fler skickliga tecknare och personal.
Trots att tekniken har utvecklat sedan dess, så är faktiskt själva processen bakom att teckna och skapa en animerad film väldigt lik den som användes då Disney och hans anställda gjorde den allra första tecknade långfilmen, Snövit och de sju dvärgarna. Vi ska nu berätta mer om de delar som är viktiga i arbetet bakom en animerad film.

1. **Handling** – Man utvecklar ett manus som översätts till något som kallas en ”storyboard”, en serie skisser som visar filmens handling och dialoger. Storyboarden och processerna bakom denna är idag faktiskt väldigt lika de som användes under animationsproduktionens tidiga dagar, men med en viktig skillnad – istället för papper och penna kan idag datorer och digitala ritplattor användas för att skapa skisserna. Trots detta hänger man dock fortfarande upp skisserna på en fysisk ”storyboard” för att göra handlingen tydlig, vare sig skisserna är skapade i datorn eller för hand.

Golden Touch, The (1935), Story sketch, Disney Studio Artist, © Disney

2. **Konstnärligt innehåll** – Alla konstnärer som är inblandade i produktionen bakom en animerad film bidrar till hur historien ska berättas. En arbetsgrupp med personer som kallas ”art directors” jobbar med att forma och styra det övergripande uttrycket i filmen, genom att bestämma färger, former och design bakom allt från utformning av karaktärer till skapandet av platser och miljöer.

3. **Idéskiss** – Till varje ny animerad film skapar man något som kallas en idéskiss som ska fungera som inspiration till resten av filmens uttryck. Vare sig det rör sig om en liten teckning eller en stor målning, så är det detta sammanhållande koncept som leder fram till hur filmen ska se ut rent visuellt. Karaktärer och miljöer hittas på, formas och tas om hand om av dessa skisskonstnärer, med målet att göra filmens design och färger enhetliga.

4. **Model sheet** – När man har bestämt hur filmen ska se ut rent estetiskt och visuellt, gör man så kallade ”model sheets”. Meningen med dessa är att försäkra sig om att filmens karaktärer, rekvisita och platser förblir desamma genom hela filmen, och inte ser ut

Golden Touch, The (1935), Clean-up model sheet
Disney Studio Artist, © Disney

på en massa olika sätt. Detta gör man genom att göra flera små skisser av till exempel varje karaktär när den rör sig och reagerar på olika sätt.

Golden Touch, The (1935), Clean-up layout drawing
Disney Studio Artist, © Disney

5. **Formgivning** – De som arbetar med formgivningen när filmen skapas fungerar som dess filmfotografer. Genom att använda sig av både traditionella, analoga och moderna, digitala tekniker skapar de layout-skisser till bakgrunder och bilder där de animerade karaktärerna senare kommer att synas.

6. **Bakgrund** – De som målar bakgrunderna ger liv åt formgivningen, genom att färglägga bilderna med förbestämda färger, ljus och stämning. De som jobbar med detta idag använder sig av datorn och digitala ritverktyg för att färglägga alla de hundratals bakgrundsbilder som behövs för att göra en animerad film – innan gjorde man det för hand med penslar och pennor.

Golden Touch, The (1935), Background painting, Disney Studio Artist
© Disney

7. **Animation** – De som jobbar som animatörer kallas ofta för skådespelare med pennor, eftersom det är de som ritar karaktärernas handlingar. I handritade animerade filmer, ritar animatörerna varje rörelse som karaktären gör för hand på blad av animationspapper genom att ändra varje rörelse lite grann för varje blad. Animation kräver 24 bilder för varje sekund av rörelse som går i filmen. Om man då multiplicerar 24 med antalet sekunder i en film och med antalet karaktärer och saker som rör sig, så förstår man att det krävs hundratusentals bilder för att göra en hel animerad långfilm!

8. **Effekter** – De som arbetar med effekter arbetar med att ge liv åt allt som ska röra sig, utom karaktärerna, till exempel skuggor, regn, löv som rör sig i vinden, en bil som kör förbi, och så vidare. Genom att inspireras av det som finns i den verkliga världen, vare sig det är naturfenomen, väder eller saker, skapar dessa personer element och rekvisita som får den animerade filmen att kännas mer verklig och trovärdig.

9. **Musik, ljud och arbetet efter animationen** – Efter flera år av planering och arbete sätts filmens bilder samman och man spelar in och lägger på ljud, röster, ljudeffekter. Genom att lägga ihop alla delar så har man till slut skapat en animerad (lång)film.

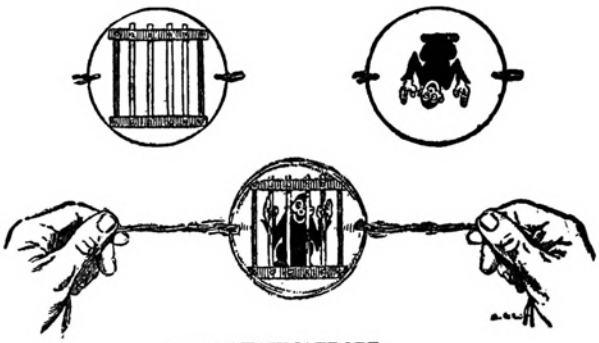
Det tröga ögat och bilder som står still

Idag är vi omgivna av rörliga bilder, vi tittar på film i telefonen på bussen, spelar tv-spel när vi kommer hem, tittar på nyheterna på TV och går på bio på lördagskvällen. Samtidigt tänker vi sällan på vad rörliga bilder är.

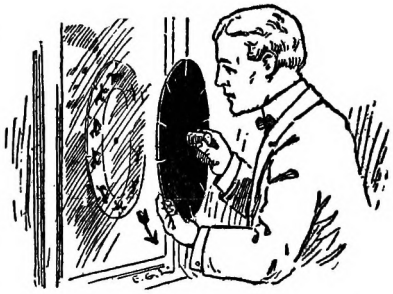
Det är lätt att tänka sig att när man ställer om kameran i mobiltelefonen från bild till video att man byter teknik eller på något annat sätt ändrar kamerans funktion. Det gör man inte. Även om det hade varit häftigt finns det ingen teknik för att skapa rörliga bilder - inget av det vi upplever som rörliga bilder är bilder som rör sig. Tyvärr finns det bara i trollkarlarnas värld. I vår värld finns bara illusionen av rörliga bilder, skapad av att vår hjärna inte hinner med att uppfatta varje stillbild som visas på tv-skärmen. Det är ögats tröghet som gör att bilderna smälter ihop och vi upplever att de rör sig. En illusion av rörelse när vi egentligen ser många stillbilder i snabb följd.
Alla filmer – tv-spelets grafik och fotbollsmatchen du såg på TV igår – allt är stillbilder.

Människan har länge varit fascinerad av bilder och berättande. Man har hittat fynd med bildserier som är mer än 5000 år gamla. Det verkar också som att vi berättat historier med hjälp av skuggspel i tusentals år. Under 1700- och 1800-talet gjordes det flera uppfinningar och optiska leksaker som kom att lägga grunden för utvecklingen av animationstekniken, och i förlängningen för filmen.

Thaumatrope (1824)
En populär leksak från 1800-talets början som tydligt visar ögats tröghet är Thaumatropen. Den består av en liten platt skiva med ett snöre på varje sida. Med hjälp av snörena kan man få den att snurra. På fram- och baksidan fanns det en bild som när man snurrade skivan smälte samman på samma sätt som bilderna under den tv-sända fotbollsmatchen smälter samman i våra hjärnor. Ett klassiskt motiv var en apa på ena sidan och en bur på den andra, när man snurrade den satt helt plötsligt apan i buren.

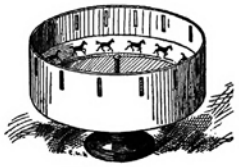


THE THAUMATROPE.

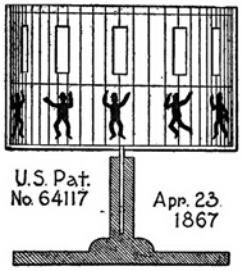


Phenakistiskop (1831)
Här är bildserien placerad på baksidan av en skiva som man kan snurra runt. Om vi vänder bilderna mot oss och snurrar fort så blir bilderna bara till suddiga streck. För att vi skall uppleva bilderna som en liten filmsnutt behöver vi på något som hackar upp den rörelsen till klara stillbilder som byts snabbt. Därför har skivan långsmala springor som man tittar igenom framför en spegel. I spegelbilden är bilderna skarpa och ser ut att röra sig. Bygg en egen - se sidan 35.

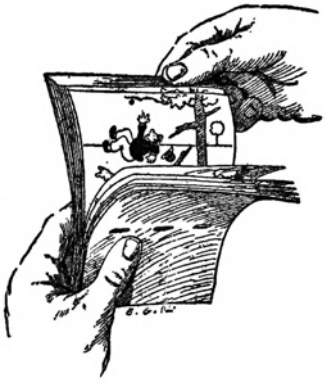
Zoetrop (1834)
Här utvecklas tekniken ytterligare, bilderna placeras på insidan av en trumma som har springor man kan titta igenom. På den motstående sidan av den roterande trumman får bilderna liv.



THE ZOOTROPE.



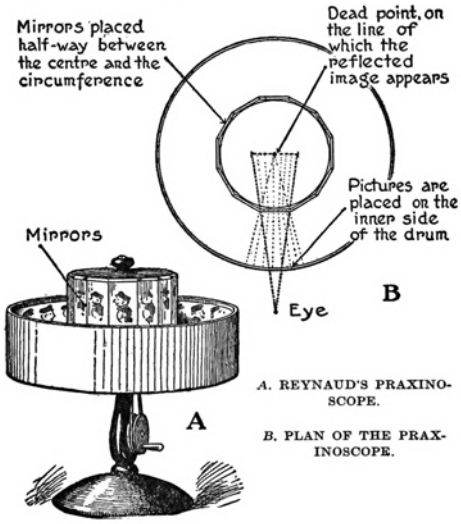
ZOETROPE OF WILLIAM LINCOLN.



THE KINEOGRAPH.

Flippboken (1868)
En enkel och mycket effektiv teknik för att skapa rörliga bilder. En serie bilder sätts samman till ett häfte som när man bläddrar snabbt mellan sidorna skapas illusionen av en rörelse.

Praxinoskop (1877)
En vidareutvecklig av Zoetropen där man placerat ett antal speglar i mitten av den roterande trumman. Här behöver man inte kika genom de smala springorna för att uppleva effekten utan man kan titta på bilden som reflekteras i speglarna. Denna teknik utvecklades sedan till en tidig variant av projektor för projicerad rörlig bild.



A. REYNAUD'S PRAXINOSCOPE.

B. PLAN OF THE PRAXINOSCOPE.

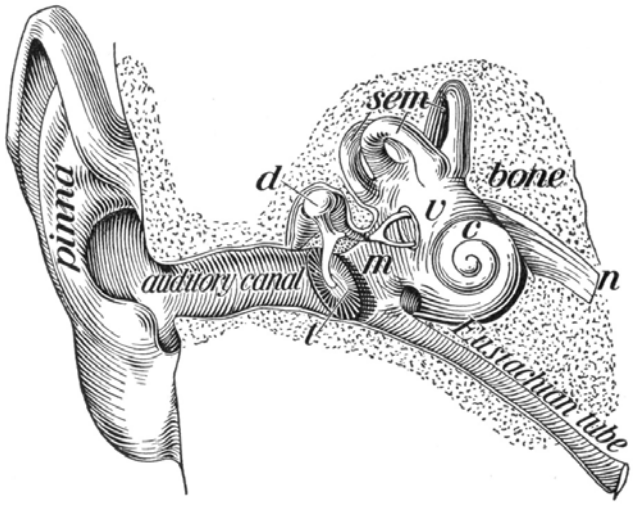
Alla dessa tekniska uppfinningar var steg fram mot det som vi idag tänker på som film och rörlig bild. Ett annat tekniskt framsteg var utvecklandet av fotografiet. Det äldsta fotografiet som finns bevarat och som var permanent togs redan 1826-1827.
Som vanligt när det gäller historia och utveckling är det lätt att få bilden av att uppfinningar och upptäckter görs ur tomma intet av någon slags supergenier. Men alla mänskliga framsteg brukar ha en historia. Det kan verka fantastiskt att man för 200 år sedan kunde få fram ett fotografi, men vägen dit var lång. Tekniken som ledde dit hade undersökts och arbetats fram under mer än tusen år.

När den fotografiska tekniken blev bättre och man mot slutet av 1800-talet kunde använda en genomskinlig film istället för att exponera glas- och metallplåtar, kom utveckling mot filmen att ta fart.

De tidiga filmerna fokuserade ofta på själva teknikens möjlighet att skapa rörliga bilder. Som i bröderna Lumieres film *Arbetarna lämnar fabriken* från 1894 som visar just detta – arbetare som kommer ut ur fabriken. En av de första animerade filmerna som gjordes var James Stuart Blacktons *Humorous Phases of Funny Faces* https://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4l2I. Den kom redan 1906 och gjordes med tavelkrita och pappersklipp.
Både den vanliga filmen och den animerade filmen utvecklades snabbt under 1900-talets första år. Georges Méliès gjorde redan 1902 *Resan till månen* https://www.youtube.com/watch?v=_FrdVdKlxUk. Bara åtta år efter att Lumiere filmat vardagshändelser kommer här en science fiction-berättelse med trickfilmning och en påhittighet som imponerar.

Ljudkunskap

Utställningen *Disney – konsten att berätta* handlar om olika typer av berättelser och hur de berättas i rörlig bild. Den rörliga bilden kan vi se med våra ögon, men vad händer om vi sluter ögonen och börjar att lyssna. Vilka berättelser dyker upp? Skapar ljud bilder för vårt inre och hur ser de ut? Och kan vi skapa berättelser som bara bygger på ljud?
I det här kapitlet ska vi undersöka vad ljud är och hur ljudet kan skapa berättelser. Vi ska också undersöka hur örat fungerar och vad det är som gör att vi faktiskt hör. Med hjälp av de experiment som finns på sidorna 37-41 kan ni undersöka ljud och tystnad.



sem = båggångar
d = hörselben
v = jämviktsorgan
c = snäcka
m = trumhålan
t = trumhinna
n = hörsel- och balansnerv

Vad är ljud?
När du hör en kompis prata pressas luft ut genom struphuvudet och sätter stämbanden i svängning. Du hör ett ljud, det är din kompis röst. Ljudet sätter luften i rörelse. Luften vibrerar, och vibrationerna sprider sig som vågor genom luften. Vibrationerna når trumhinnan, och du upplever ett ljud. Ljud kan också beskrivas som förtätningar och förtunningar av ett medium. Förtätningarna och förtunningarna sprider sig från ljudkällan i alla riktningar och de sprider sig fort. Ljud färdas i 340 meter per sekund genom luften.

Öronen blundar aldrig
Ytterörat är ett trattformat veck kopplat till ett rör som leder ljudet in till trumhinnan. Ljudet tar sig vibrerande genom denna så kallade hörselgång och får en tunn hinna av hud som kallas trumhinnan att vibrera. Vibrationerna leder till att de tre hörselbenen, hammaren, städet och stigbygeln i mellanörat sätts i rörelse. Det tredje och sista benet, stigbygeln, sitter fast vid det så kallade ovala fönstret. Via det ovala fönstret leds vibrationerna in i hörselsnäckan där de översätts till elektriska signaler. Dessa signaler förs via hörselnerven till hjärnan som omvandlar signalerna till upplevda ljud.

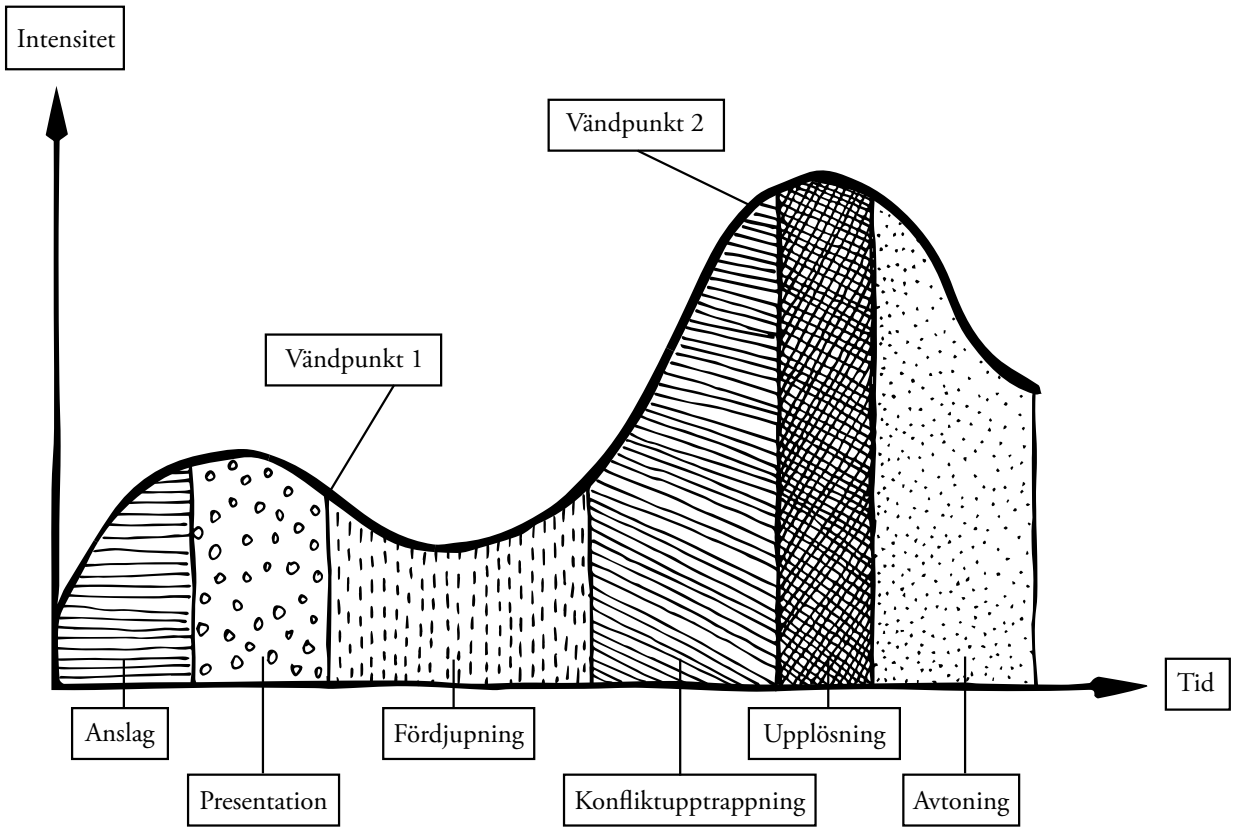
Pied Piper, The (1933), Story sketch, Disney Studio Artist, © Disney

Ljud och animerad film

I utställningen *Disney – konsten att berätta* finns flera tydliga exempel på hur ljud och bild samverkar i animerad film. I filmen Fantasia från 1940 visualiseras till exempel Beethovens stycke Pastoralsymfonin på ett kraftfullt sätt. Walt Disney producerar också en av de första filmerna med helt synkroniserat ljud. Filmen heter *Musse Pigg som Ångbåtskalle* och har premiär med ljud 18 november 1928. Walt Disney Animation Studios har en egen kanal på YouTube där *Musse Pigg som Ångbåtskalle* kan ses via denna länk https://youtu.be/BBgghnQF6E4. I filmen berättar de olika ljuden om stämningar, karaktärer, rörelse och form. Ljud är ett tydligt redskap som man kan bygga berättelser med.

Dramaturgi

Hur man bygger upp sin berättelse kallas dramaturgi. Redan på 300-talet f.Kr. skrev Aristoteles om hur man bygger upp en berättelse för att få bästa effekt. Han visade på berättelsens olika delar, en tydlig början, mitt och slut. Både Aristoteles och de som kom efter honom har också gett recept på hur karaktärer kan utvecklas under berättelsens gång för att den som tar del av berättelsen skall bli engagerad i händelserna. Genom århundraden har mycket skrivits och tänkts kring dramaturgi och många av de klassiska dramernas grundberättelse går igen i alltifrån deckarserier på TV, skönlitteratur och i Disneys filmer.
Här finns en skiss på en klassisk dramatisk kurva - tänk på en berättelse du känner till och fundera på om den innehåller samma delar och händelser.



UPPGIFTER

Skapa din karaktär

Klassen kommer under de följande uppgifterna få möjlighet att skapa sina alldeles egna karaktärer. Utifrån denna karaktär kan eleverna sedan arbeta vidare med sitt berättande – ni kommer att ha möjlighet att skapa en plats till den, skriva historier om den eller måla bildberättelser om den.
Till detta kapitel med uppgifter finner ni fyra typer av karaktärskort. Kopiera upp korten på skolan så att varje elev kan ha ett kort var av den karaktär som den senare kommer att arbeta utifrån. Detta kort kommer eleven att spara, och det är på detta kort som eleven kommer att samla all information om sin karaktär.

NAMN

SOL

EGENSKAP

YRKE

STÖRSTA INTRESSE

PERSONLIG ÄGODEL

NAMN

DONI

EGENSKAP

YRKE

STÖRSTA INTRESSE

PERSONLIG ÄGODEL

NAMN

VINTER

EGENSKAP

YRKE

STÖRSTA INTRESSE

PERSONLIG ÄGODEL

NAMN

BOO

EGENSKAP

YRKE

STÖRSTA INTRESSE

PERSONLIG ÄGODEL

Skapa din karaktär - uppgift 1

Genom att svara på frågorna i det quiz som följer med denna uppgift kommer eleven att bestämma vilket karaktärskort den ska ha. Till denna uppgift är det därför bra om läraren kopierar upp följande sida, så att alla elever har ett eget papper med quizet. Låt eleverna ringa in det svar de tycker passar bäst, och räkna sedan ihop svaren tillsammans.

QUIZ

Din första uppgift blir att bestämma vilket karaktärskort som blir ditt. Detta gör du genom att fylla i quizet nedan. Det är lite som en saga, där du är huvudpersonen! Svara på frågorna utifrån hur du själv hade agerat i situationerna. Ringa in det alternativt du tycker passar bäst.

Du är i skolan och sitter i klassrummet. Det är mattelektion och du försöker lösa ett svårt tal. Plötsligt ser du något som lyser utanför fönstret och sedan fladdrar iväg. Du tycker att det såg ut som ett guldfärgat klot som verkade flyga i luften av sig själv. Det verkar som att det bara är du som har sett vad som hände. Vad gör du?

a) Du springer genast ut och följer efter det gyllene klotet.
b) Du väntar tills lektionen är slut och sedan går du åt hållet det gyllene klotet flög.
c) Du berättar för några kompisar, och ni bestämmer er för att leta efter det gyllene klotet under helgen. Du vill inte vara ensam när du letar efter det.
d) Du avbryter lektionen och övertygar hela klassen och läraren om att skippa matten och gå ut och följa efter det gyllene klotet.

Klotet svävar snabbt över skolgården och in i en skog som ligger i närheten. När du bestämmer dig för att leta efter det kan du inte längre se det, men du går in i skogen. Du följer en stig, och plötsligt hör du något som låter som en lång vissling längre fram. Vad gör du nu?
a) Du börjar springa för att snabbt hinna ifatt ljudet.
b) Du stannar upp och funderar på vad ljudet är för något. Kanske är det bara någon annan som är ute och promenerar?
c) Du väntar tills det blir helt tyst innan du vågar fortsätta på stigen.
d) Du börjar själv att vissla – kanske får du svar?

När du kommer längre fram på stigen så blir ljudet starkare. Plötsligt kommer du till en korsning, där stigen delar sig i två. Du kan antingen gå åt vänster eller åt höger. På vänster sida blir skogen tätare och mörkare, och mellan grenarna hänger en massa spindelnät. På höger sida är skogen inte lika tät och solen lyser genom trädens grenar ner på stigen. Det låter som att ljudet kommer från vänster. Vilket håll går du?

a) Åt vänster såklart! Jag är inte rädd för den mörka skogen, så jag springer snabbt.
b) Du går höger. Du hoppas att stigarna ska korsas längre fram.
c) Du går åt höger, men innan du går ser du om du kan hitta en stor pinne att försvara dig med om det skulle komma något farligt djur.
d) Du följer ljudet och går försiktigt längs stigen åt vänster, fastän du tycker att det är läskigt.

När du har följt din stig ett tag slutar det visslande ljudet. Samtidigt kommer du fram till en plats där de två stigarna möts. Du fortsätter rakt fram. Till slut kommer du fram till en ljus glänta. När du kommer närmare ser du att det gyllene klotet svävar i mitten av gläntan. Hur reagerar du?

a) Du springer in i gläntan mot det gyllene klotet. Det får inte flyga iväg!
b) Du stannar och står kvar på stigen utanför gläntan. Kanske gör klotet något?
c) Du går snabbt bort från stigen, in i skogen och gömmer dig bakom ett träd. Kanske är klotet farligt?
d) Du smyger in i gläntan och går försiktigt runt klotet. Du närmar dig det sakta.

Plötsligt börjar klotet att röra sig. Du stannar där du är och klotet börjar att sväva mot dig. När det är precis framför dig så stannar det igen. Det är så nära att du kan röra det, och det verkar inte som att något mer händer. Vad gör du?
a) Du tar tag i klotet och håller det i famnen. Du skyndar dig hem med klotet och visar upp det för alla.
b) Du rör försiktigt vid klotet, och bär med dig det hem. Du gömmer det på ditt rum och bestämmer dig för att det får bli din hemlighet.
c) Du blir rädd och går hem. Om du ska göra något mer med klotet måste du ha fler kompisar med dig.
d) Du rör vid klotet, och stannar kvar i gläntan hela dagen. Du tar inte med dig klotet därifrån, utan tänker att du kan komma tillbaka nästa dag och titta på det mer.

Räkna ihop dina svar, och se vilken bokstav du har valt flest gånger. Den bokstav du har flest av bestämmer vilket karaktärskort du får.

Flest A)
Du blev karaktären som heter
SOL
Flest B)
Du blev karaktären som heter
DONI
Flest C)
Du blev karaktären som heter
VINTER
Flest D)
Du blev karaktären som heter
BOO

Skapa din karaktär - uppgift 2

Eleverna ska nu ha fått varsitt karaktärskort med namnet på den karaktär de blev. Dessa kort hittar ni på sida 23-24 och kan kopiera upp. På kortet ser ni att det står ett namn och längre ner står det några tomma rubriker. Det är för att eleverna nu ska få reda på hur deras karaktär är. De vet ju VEM de är, men inte HUR de är.

Nedan ser ni också rubrikerna, följt av några alternativ. Dessa kan ni kopiera upp eller skriva på tavlan. Nu ska eleverna slå varsin tärning (man kan också turas om) för att bestämma vad som ska stå på kortet. Man börjar med att slå på rubriken ”Egenskap”. Det tärningen visar bestämmer vilken av de sex egenskaperna eleven ska skriva på sitt karaktärskort. Slår eleven till exempel en trea ska den skriva SNÄLL under ”Egenskap”. Fortsätt sedan till de andra rubrikerna, tills alla elever har skrivit ett ord under alla de fyra rubrikerna.

EGENSKAP
(Detta beskriver hur din karaktär är som person)
1. ORÄDD
2. NERVÖS
3. SNÄLL
4. SMART
5. KAXIG
6. ROLIG

YRKE
(Detta är vad din karaktär jobbar som)
1. KONSTNÄR
2. LÄRARE
3. RÖRMOKARE
4. DETEKTIV
5. DOKTOR
6. BONDE

STÖRSTA INTRESSE
(Detta bestämmer vad din karaktär tycker är allra bäst om)
1. DATORER
2. MÅLA
3. LÄSA
4. VARA MED VÄNNER
5. MUSIK
6. NATUREN

PERSONLIG ÄGODEL
(Detta är en sak som din karaktär alltid har med sig)
1. PARAPLY
2. BORRMASKIN
3. PENNA
4. TROLLSPÖ
5. PLÅSTER
6. FLÖJT

Skapa din karaktär - uppgift 3

Nu har eleverna börjat att fylla i information om sina karaktärer på karaktärskorten. Men det finns fortfarande en tom ruta som behöver fyllas i!

Här kan eleverna skriva lite om sin karaktär, till exempel var den kommer ifrån, varför den jobbar med det den gör, hur stor familj den har, och så vidare. Med andra ord lite information om karaktären som vi ännu inte vet! Påminn eleverna om att titta på de karaktärsdrag de redan har skrivit ner – kanske har en karaktär till exempel blivit en bonde för att den växte upp på landet?

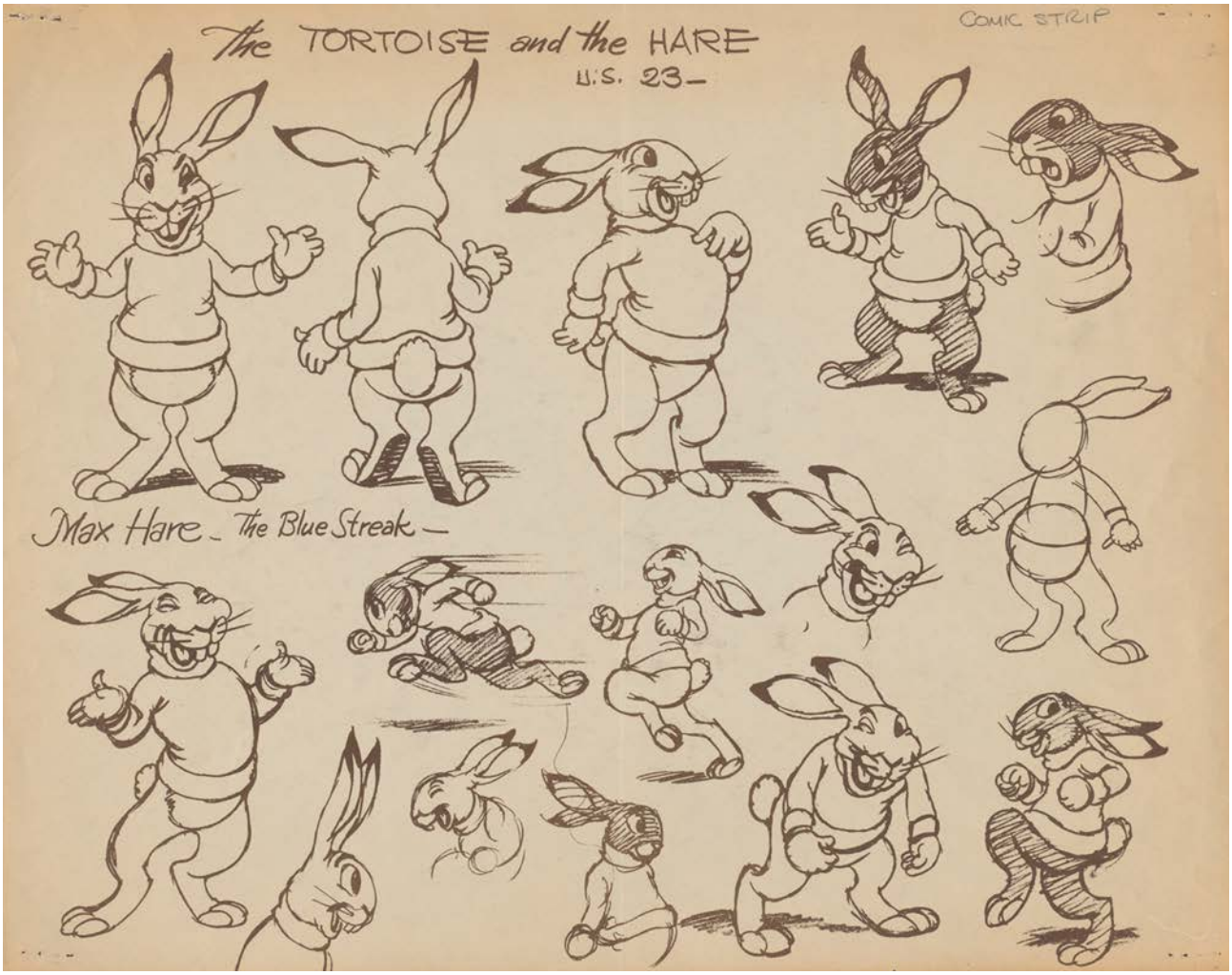
Skapa din karaktär - uppgift 4

Nu är elevernas karaktärskort klara! Men vi vet fortfarande inte hur deras karaktärer ser ut.
Ni ska nu i klassen få testa att göra så kallade ”model sheets”. Detta är skisser som Disneys tecknare gjorde för bestämma hur karaktärerna skulle se ut i olika situationer i filmerna, för att alla skulle kunna rita dem likadant. Detta kan ni läsa mer om på sidan 14.

Eleven börjar med att skapa utseendet för sin karaktär i mitten av ett tomt papper. Påminn eleverna om att man kanske får fundera på hur ens karaktär ser ut utifrån vad man redan vet om den. Därefter kommer eleven att rita sin karaktär i olika situationer, antingen på samma papper eller på flera olika. Eleven ska utgå från sin första skiss av karaktären, men måste tänka på att karaktärens olika egenskaper som hen har skrivit på sitt karaktärskort kan påverka hur den reagerar på olika situationer (har den egenskapen ”rolig” kanske den dansar på ett speciellt sätt, är ”paraply” dess personliga ägodel kanske den använder det när den ska gömma sig, och så vidare).
Nedan står det ett antal känslor eller händelser som ni kan använda när ni ska skissa karaktären på olika sätt.

KÄNSLOR
Glad
Ledsen
Rädd
Fundersam
Förvånad

HÄNDELSER
Springer
Gömmer sig
Dansar
Går
Sitter



Tortoise and the Hare, The (1935), Clean-up model sheet, Disnet Studio Artist, © Disney

Nu har ni skapat era helt egna sagokaraktärer! Ni kan välja att använda er av dessa i de kommande uppgifterna, eller så kan ni arbeta vidare med dem som ni känner för i klassen.

Måla bakgrunden till berättelsen

När vi tänker på animerad film så är det kanske inte bakgrunderna som vi minns först, förmodligen kommer vi ihåg någon av de karaktärer som gjort intryck på oss. Om vi skärper minnet en gång till så börjar bakgrunderna, platserna och miljöerna att växa fram.
Inget kan som akvarellfärgen skildra ett landskap, en plats, ett tillstånd. Med dess förmåga till transparens och skiftningar i kulör är den unik. I den här uppgiften ska vi skapa bakgrunden till berättelsen, vi ska inte beskriva den i ord - vi ska låta den växa fram med färger.

Till den här övningen behöver ni vattenfärger (röd, gul, blå), penslar, vatten att späda färgen med och stora pappersark. Övningen kan göras enskilt eller i grupper om till exempel fyra personer.

- Börja med att tillsammans bestämma vilken typ av plats eller platser som ni vill berätta om. Har ni gjort föregående uppgifter och skapat era egna karaktärer kan ni utgå från det ni vet om dem och skapa bakgrunden som en del i berättelsen om er karaktär. Du som lärare kan också använda dig av uppgiften i den undervisning ni arbetar med just nu. Ämnen som språk och biologi går lätt att knyta an till. Övningen går också att styra, som lärare bestämmer du då ett antal platser och miljöer som ska beskrivas, till exempel rymden, havet, soptippen, eller en läskig plats, en lugn plats,en mjuk plats och så vidare.
- Självklart kan man låta färg och fantasi flöda fritt kring det tema som grupperna själva väljer eller får sig tilldelade. Här följer dock tre handfasta tips om hur man kan påbörja en bakgrundsmålning.

1. Överst på pappret målas en himmel. Måla flödigt och med mycket vatten. Använd sedan en rejäl bit hopknycklat hushållspapper för att suga upp färg på utvalda ställen – på så vis skapar du molnformationer. Låt torka.
2. Måla sedan det som utgör horisonten. Det kan tillexempel vara höghus, åkrar, berg och hav som utgör den linje i blickfältet där de möter himlen. Prova att måla med en färg i dämpad ton – då kan en avståndskänsla uppstå. Låt torka.
3. Efter torkning målas det som ska finnas i förgrunden. Det är viktigt att de olika lagren inte flyter ihop med varandra. Varje lager han nu blivit bakgrund åt lagret framför.

Här kan vi hämta inspiration direkt från en av de bilder som gjordes i arbetet med filmen *Törnrosa*, 1959.

Sleeping Beauty (1959), Concept art, Eyvind Earle, @ Disney

En av de konstnärer som var särskilt känd för sina bakgrundsbilder och arbetade på Disney Animation Studios på den tiden hette Eyvind Earle, han lär ha sagt så här om sitt sätt att skapa bilder:
"Then very slowly I go to slightly lighter colors until little by little, the forms begin to take shape and I start to see what is happening. Since I never plan in advance, I simply let myself be led by instinct, taste and intuition. And it is in this manner that I find myself creating visions that I have never before imagined. And little by little certain color effects develop that excite me and I find the painting itself leading me on and I become only an instrument of a greater, wiser force...or being...or intelligence than I myself am." /Eyvind Earle

När bakgrundsbilderna är färdigställda är det dags att börja använda dem! Tänk er bakgrunden som en spelplats för era karaktärer, eller andra berättelser, figurer och objekt. De olika figurerna och objekten kan tecknas med penna eller målas med färg och pensel på papper. Klipp sedan ut dem och låt dem agera och flyttas omkring på bakgrundsbilden. Ni har nu påbörjat ert stycke i berättarkonsten. Vill ni arbeta vidare med era karaktärer och platser kan ni använda dessa i kommande uppgifter.

Bygg din berättelse!

Du kan skapa grunden till en historia genom att börja med att bestämma och fylla i enstaka delar av en berättelses handling. Använd pappret här och din fantasi för att hitta och skapa de viktigaste delarna i just din berättelse! Har du skapat en karaktär eller bakgrundsmålning genom de föregående uppgifterna kan du utgå från dem även i denna uppgift. Om du vill kan du sedan med hjälp av det du skrivit på denna sida komma på en längre historia och skriva ner den i klassrummet eller hemma.

[Någon] (skapa din huvudkaraktär)

[Ville] (beskriv huvudkaraktärens mål)

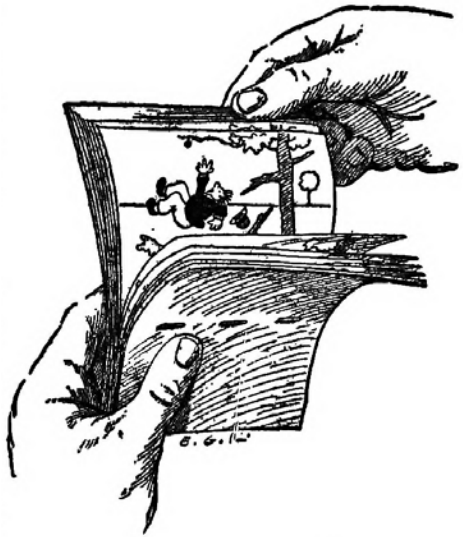
[Men då] (kom på ett hinder eller utmaning som karaktären möter!)

[Och därför] (beskriv historiens slut)

Här är ett färdigt exempel, där vi har använt Disneys version av *Den lilla sjöjungfrun*:
Sjöjungfrun Ariel (huvudkaraktären) har träffat en mänsklig prins och vill därför leva ovanför vattenytan (huvudkaraktärens mål). Den onda Ursula lurar nästan prinsen att gifta sig med henne istället (hinder), men med hjälp av sina djurvänner besegrar Ariel Ursula och får efter hjälp av sin far gifta sig med prinsen på land (historiens slut).

Animationsuppgift 1 - gör en flippbok

Att göra sin alldeles egna korta animation är inte speciellt svårt.



Du behöver:

- Minst 20 sidor mindre papper, cirka 10 x 7 cm (Om du viker ett A4 ark på mitten, vrider, viker igen, vrider och viker igen så får du en bra storlek. Det blir åtta små sidor per A4).
- Pennor.
- Häftapparat.

Rita en figur i kanten av ett av dina papper. Om du vill kan du tänka på karaktären som du kanske har skapat i de tidigare uppgifterna, och du kan också göra en enkel bakgrund om du vill (men tänk på att du ska göra många likadana bilder).

När du har gjort denna första bild vill du få figuren att röra sig. Det gör du genom att göra flera nästan likadana bilder, men där figuren flyttar eller rör sig lite grann på varje bild. Fortsätt tills du har minst 20 stycken bilder. Sätt ihop bilderna till ett häfte med hjälp av häftapparaten (tänk på att häfta på den kanten längst bort från figuren). Nu är din flippboksanimation är klar! Genom att bläddra snabbt mellan sidorna i flippboken kommer det att se ut som att figuren rör sig – precis så som det funkar i en animerad film, som ju också består av massor av ritade bilder!

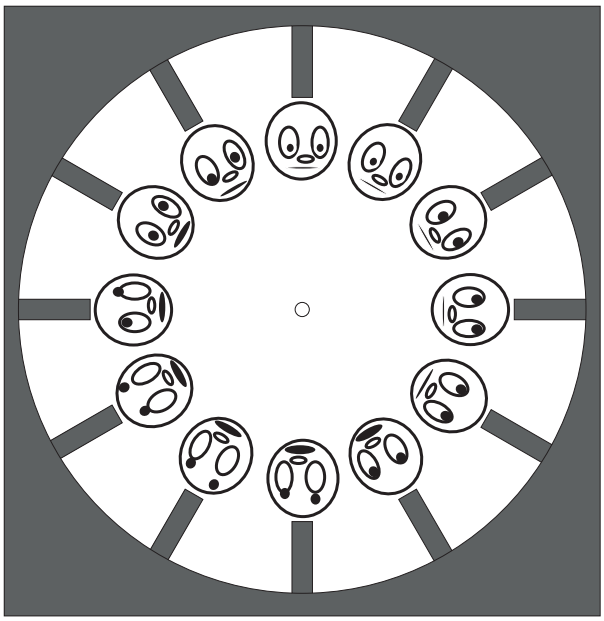
Animationsuppgift 2 - gör ett Phenakistoskop

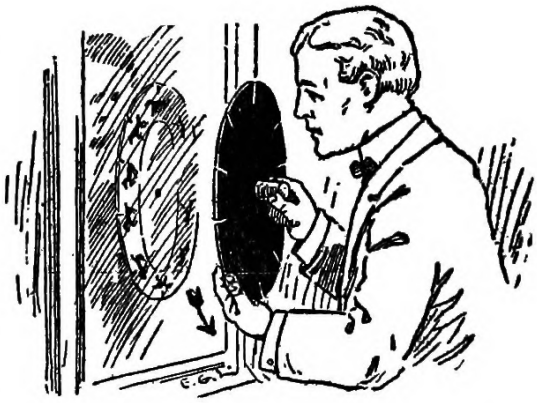
En annan enkel animationsteknik som man kan testa själv är Phenakistoskopet.

Du behöver:
- Stadigt papper eller kartong.
- Sax.
- Lim.
- Häftstift att fästa skivan i handtaget.
- Utskrift av mallen på sidan 36.

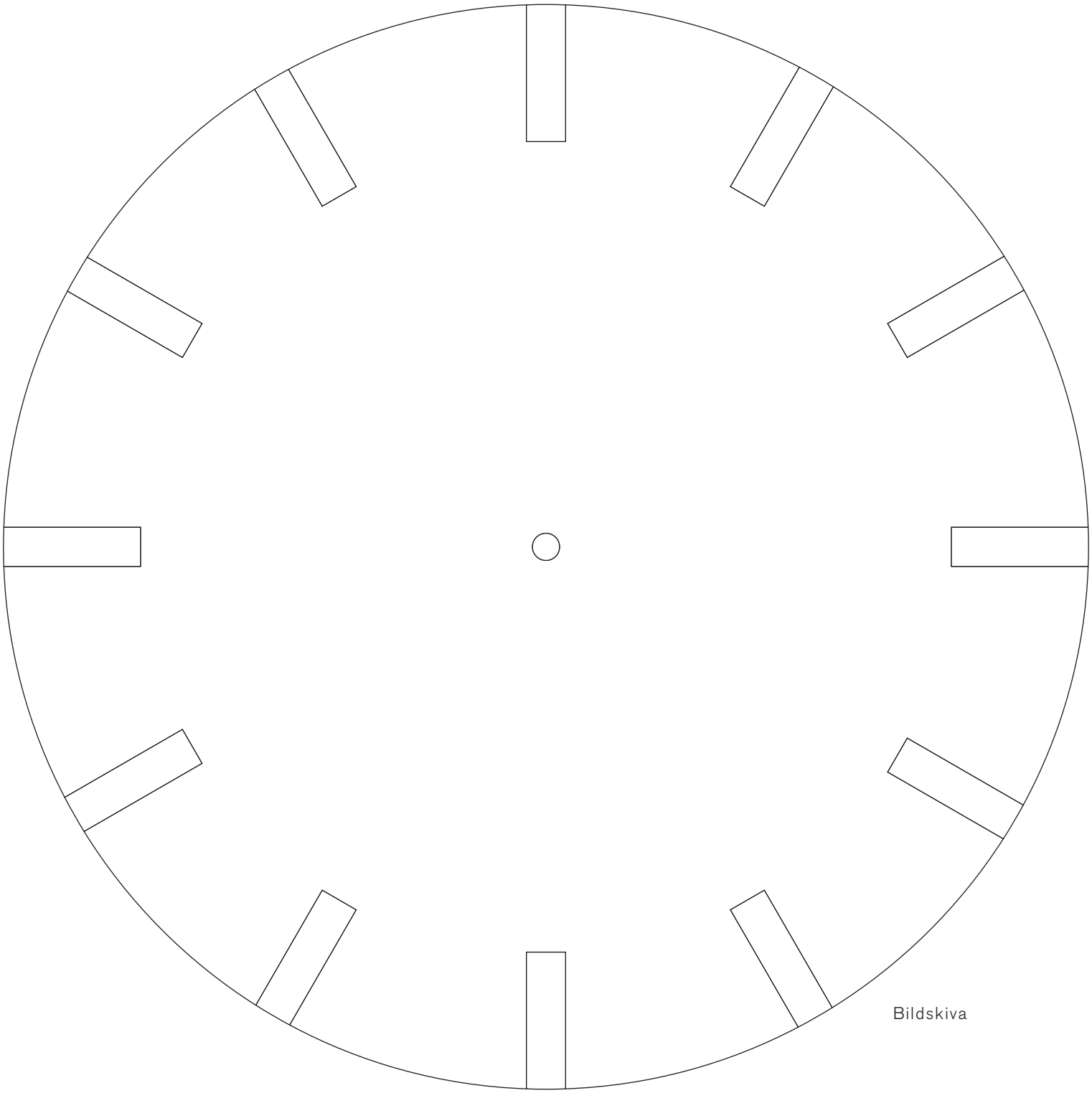
På nästa sida finns en mall att skriva ut. Antingen skriver man ut den på lite stadigare papper eller så kan man limma upp utskriften på en tunn kartong. Det krångligaste momentet är att klippa eller skära ut springorna i cirkelns kant.

Bilderna man vill animera ritar man under varje springa. När alla bilder är klara så behöver man ett handtag, kartong eller en träbit fungerar bra. I mitten på skivan sätter man ett häftstift som man trycker in i handtaget, testa så att den snurrar lätt.
Gå till en spegel, titta på spegelbilden av dina bilder genom springorna samtidigt som du snurrar på skivan - ju snabbare du snurrar desto snabbare blir rörelsen.





Handtag



Bildskiva

Phenakistoskop

Experimentera med ljud - uppgift 1

Undersök hur ljud sprider sig åt alla håll, i alla medium.

Du behöver:

- En OH-projektor (Overhead).
- En kanna med vatten. Kannan behöver vara genomskinlig (glas eller plast).
- En stämgaffel.

Kannan med vatten ställs på en OH-projektor. Stämgaffeln slås an och sänks ner i vattnet. På OH-duken ses då en bild av cirkulära vågor som utbreder sig i alla riktningar runt stämgaffeln.

Experimentera med ljud - uppgift 2

Experiment: Bygg din egen trumhinna av en ballong och en toarulle.

Du behöver:

- En toarulle.
- En ballong.
- En sax.

Börja med att klippa av den smala delen av ballongen, se bild.

Spänn ballongen över öppningen på en toarulle, se bild.
Prova nu att sjunga och prata i andra ändan på toarullen.
Känn hur ballonghinnan darrar av ljudet.

Ni har nu byggt en enkel modell av örats trumhinna. Med hjälp av den här modellen kan ni också se ljudvågor, då behövs också ett högtalarsystem och några skedar socker.

Ytan på konstruktionen måste vara helt spänd. Lägg lite socker på ballongytan. Placera konstruktionen nära en högtalare och vrid igång ljudet.
Vad händer? Förklara eller låt eleverna förklara varför sockret rör sig.

Höj och sänk ljudet. Vad händer?

Experimentera med ljud - uppgift 3

Se med öronen – film utan bild.

• Använd er av filmen *Musse Pigg som Ångbåtskalle* (se internetlänk på sidan 19). Förbered så att den kan visas men att man bara hör ljudet och inte kan se bilden.

• Dela ut papper, pennor och målarfärg till eleverna. Förklara för dem att ni ska lyssna på ljudet från en film. Då ljudet spelas upp så tecknar eller målar ni de bilder som dyker upp i fantasin då ni lyssnar. Hur upplevde eleverna ljuden? Var de spännande, roliga eller läskiga? Minns de något särskilt ljud?

• Ni har en samling bilder som bygger på ljuden från filmen. Låt nu eleverna berätta som sina bilder. Låt elevernas erfarenheter och berättelser kring bilderna bli en grund för ett fortsatt berättande i text och bild där ljuden på ett tydligt sätt är med i berättelsen.

• Avsluta med att se filmen med bild. Diskutera upplevelserna direkt efter filmens slut.
Hur skiljer sig filmens bilder från de bilder som eleverna gjort? Går det att beskriva hur ljud och bild hör ihop?

Experimentera med ljud - uppgift 4

Skapa ett ljudäventyr

Berätta med ljud

1952 skriver kompositören John Cage musikstycket *4´33"*. Musikstycket innehåller mer än fyra och en halv minut av tystnad. Till en början spelades det på piano, men stycket är skrivet för instrument i tre satser. John Cage var intresserad av att musik kan fungera som teater. Han ville lära oss att lyssna på vardagsljud och själva sätta ihop dem till vår egen musik. Och han ville bevisa att tystnad inte finns. Blir det någonsin helt tyst?

Ljudäventyr del 1

- Förklara för klassen att ni ska ut på ett ljudäventyr.
- Börja med att göra er version av John Cages musikstycke, *4´33"*. Alla i klassen måste vara så tysta som möjligt och sitta så stilla som möjligt. Blev det helt tyst? Vilka ljud upptäckte ni? Diskutera med klassen om det finns total tystnad.
- Fortsätt diskussionen med följande filosofiska fråga; Om ett träd faller i skogen och ingen är där, hörs det då något ljud från det fallande trädet? *

Ljudäventyr del 2

- Dela upp klassen i grupper om 4-5 elever.
- Varje grupp får uppgiften att med hjälp av ljud de själva gör med sin kropp, skapa en läskig stämning och en rolig stämning.
- Låt eleverna fundera på vilka ljud som kan vara läskiga respektive roliga. Om det är svårt kan man hämta inspiration från exemplen nedan.

Exempel på läskiga ljud:
- En hoande uggla
- En vinande vind
- Ett otäckt skrik
- En knarrande dörr
- Tunga klampande steg
- En kraxande kråka

Exempel på roliga ljud:
- Ett sprudlande skratt
- En gris som grymtar
- En prutt
- Ett får som bräker
- En nynnad melodi

** Frågan är populärfilosofisk och sägs ha sitt ursprung ur en filosofisk skrift som den irländske biskopen och filosofen George Berkeley skrev år 1710. Berkeley menade att världen omkring oss existerar endast på sådant sätt som vi uppfattar den. Vi kan också se på det hela ur ett naturvetenskapligt perspektiv. Då trädet faller skapas en tillfällig förändring i luftens molekyler. Luften vibrerar och för att ljudet ska höras krävs ett öra som fångar upp vibrationerna och ett nervsystem som tolkar förändringarna som ett ljud av ett fallande träd.*

När varje grupp hittat fyra läskiga ljud och fyra roliga ljud, är det dags att prova dem.

• Placera ett skynke längst fram i klassrummet.

• Låt elevgrupperna ställa sig bakom skynket för att framföra ljuden, släck gärna ljuset om det är möjligt – det förhöjer ljudupplevelsen.

• Diskutera hur vi upplever ljud. Tycker vi olika om olika ljud?

SKOLAN & MUSEET

Museet – en resurs i undervisningen

”Skapande arbete och lek är väsentliga delar i det aktiva lärandet.” (ur LGR 11 s. 9)

Ett besök på Nordiska akvarellmuseet kan användas i undervisningen av många ämnen.
När du bokar ditt klassbesök hos oss skräddarsyr vi gärna detta tillfälle för att passa såväl aktuellt ämnesområde som elevernas ålder. Vi har här valt ut delar av LGR 11 som är relevanta i relation till arbetet i pågående utställning, sorterat efter ämnesområde.

Teknik
”Genom undervisningen ska eleverna ges möjligheter att utveckla förståelse för att teknisk verksamhet har betydelse för, och påverkar, människan, samhället och miljön. Vidare ska undervisningen ge eleverna förutsättningar att utveckla tilltro till sin förmåga att bedöma tekniska lösningar och relatera dessa till frågor som rör estetik, etik, könsroller, ekonomi och hållbar utveckling. (…) Undervisningen ska även bidra till elevernas förståelse för hur teknik utvecklas i samspel med andra vetenskaper och konstarter.” (ur LGR 11, s. 253)

I utställningen och i denna lärarhandledning diskuterar vi hur animationstekniken har utvecklats och hur denna har varit ett samspel mellan teknik, konst, populärkultur och samhällskunskap. Animationstekniken har, utöver att sprida glädje, dessutom bidragit till utbildning och informationsspridning.

Naturorienterande ämnen
”Naturvetenskapen har sitt ursprung i människans nyfikenhet och behov av att veta mer om sig själv och sin omvärld.” (ur LGR s. 158)

Läroplanerna skiljer sig åt mellan olika årskurser, men gemensamt för de alla är lärdomar inom området för ”Kropp och hälsa”, som innefattar människans organ och hur dessa fungerar. I utställningen och i denna lärarhandledning diskuterar vi bland annat ljud och optik, som kan tillämpas i områden som omfattas av de naturorienterande ämnena.
Som exempel står det i läroplanen för åk 4-6 att eleverna ska lära sig:
”• Hur ljud uppstår, breder ut sig och uppfattas av örat. • Ljusets utbredning från vanliga ljuskällor och hur detta kan förklara ljusområdens och skuggors form och storlek samt hur ljus uppfattas av ögat.” (ur LGR 11 s.159)

Samhällsorienterade ämnen
”Undervisningen ska bidra till att eleverna utvecklar förståelse för hur historiska berättelser används i samhället och i vardagslivet. Därigenom ska eleverna få olika perspektiv på sina egna och andras identiteter, värderingar och föreställningar.” (ur LGR 11 s. 188)

Berättelserna vi möter i utställningen utgör en väsentlig del av vårt kulturarv, de flesta med långa historiska rötter. De är formade av sin samtid och säger något om tiden de är skapade i. Att diskutera och titta på dessa berättelser, filmer och bilder är att möta historien, men de ger också inblick i och bidrar till förståelse av den egna samtiden.

Musik
”I vår tid förenas musik från skilda kulturer och epoker med andra konstformer i nya uttryck. Kunskaper om och i musik ökar möjligheterna att delta i samhällets kulturliv. (…) Genom undervisningen ska eleverna utveckla förmågan att uppleva och reflektera över musik. (…) Genom undervisningen i ämnet musik ska eleverna sammanfattningsvis ges förutsättningar att utveckla sin förmåga att (…) analysera och samtala om musikens uttryck i olika sociala, kulturella och historiska sammanhang” (ur LGR 11 s. 141)

Musik är en viktig betydelsebärande del av den animerade filmen. Den ger känsla åt bilderna, men är också en del av berättandet. Dessutom är musiken en produkt av sin tid, och i den animerade filmen möts en rad olika typer av uttryck och musikstilar.

Svenska, samt svenska som andra språk
”Genom undervisningen ska eleverna ges förutsättningar att utveckla sitt tal- och skriftspråk så att de får tilltro till sin språkförmåga och kan uttrycka sig i olika sammanhang och för skilda syften. Det innebär att eleverna genom undervisningen ska ges möjlighet att utveckla språket för att tänka, kommunicera och lära. Undervisningen ska stimulera elevernas intresse för att läsa och skriva. (…) Eleverna ska även stimuleras till att uttrycka sig genom olika estetiska uttrycksformer.” (ur LGR 11 s. 223 samt s. 234)

Berättelser är ett utmärkt sätt att närma sig språket på. Med utställningen och denna lärarhandledningar möter vi berättelser av till exempel H C Andersen och Bröderna Grimm, men man kan också välja att i klassrummet titta närmare på den svenska berättartraditionen. Att samtala om konst och kultur innebär dessutom ett för många nytt sätt att prata om det vi ser och möter. Dessutom kommer svenska versioner av några av Disneys långfilmer att visas i Samlingssalen på museet under utställningsperioden.

Engelska
”Genom undervisningen ska eleverna ges möjlighet att utveckla en allsidig kommunikativ förmåga. Denna förmåga innebär att förstå talad och skriven engelska, att kunna formulera sig och samspela med andra i tal och skrift och att kunna anpassa sitt språk till olika situationer, syften och mottagare” (ur LGR 11 s. 26)

Disneys historier och filmer erbjuder möjligheten att möta det engelska språket, då ett antal tidiga kortfilmer kommer att visas på originalspråk, med andra ord på engelska, i utställningen. Man kan arbeta vidare på detta i undervisningen genom att titta på hur språket ser ut i berättelser och på film – skiljer detta sig från andra sammanhang?

Bild

”Genom undervisningen ska eleverna få erfarenheter av visuell kultur där film, foto, design, konst, arkitektur och miljöer ingår. I undervisningen ska eleverna ges möjligheter att utveckla kunskaper om hur man framställer och presenterar egna bilder med olika metoder, material och uttrycksformer. (…) Undervisningen ska också ge eleverna möjligheter att diskutera och kritiskt granska olika bildbudskap och bidra till att eleverna utvecklar kunskaper om bilder i olika kulturer, både historiskt och i nutid. (…)

Genom undervisningen i ämnet bild ska eleverna sammanfattningsvis ges förutsättningar att utveckla sin förmåga att:

- kommunicera med bilder för att uttrycka budskap
- skapa bilder med digitala och hantverksmässiga tekniker och verktyg samt med olika material
- analysera historiska och samtida bilders uttryck, innehåll och funktioner.”

(ur LGR 11 s. 20)

Varje årskurs har sina egna mål inom bildområdet, men värdet av att granska och förstå historiska bilder och deras sammanhang är genomgående i målen för alla årskurser. Genom att möta bilderna i utställningen lär vi oss att samtala om bild och närma oss kontexten i vilken de är skapade. I museets verkstad uppmuntrar vi elevernas kreativitet och man får möjlighet att upptäcka sitt eget bildspråk.