

å forme en fortelling

Praktiske verksteder med animasjonsfilm er en vellykket måte å følge opp filmpensum i grunnskolen på. Produksjonene bør basere seg på de unge «regissørene» rollelek og improvisasjon. Det går fint an å forme for å fortelle – uten storyboard som bindende utgangspunkt. Barna er filmeksperter. Hurra!



Av: Inger Christine (ICe) Årstad

(...) – Dere skal elske skuespilleren deres! Lag akkurat hva dere vil. Jeg er på besøk i ei skoleklasse og vi har akkurat startet arbeidet med animasjonsfilmverkstedet. I dag klipper og limer vi med farget papir, fjær og paljetter. 15 elever i 6.klasse sitter samlet rundt langbordet. Praten går livlig om sin egen eller andres kommende «papirskuespillere». Noen forandrer litt på figuren i forhold til inspirerende lek med sidemannen sin skuespiller, andre er dypt konsentrert om sin egen karakter. Ungene har klare kulturelle referanser og kjenner godt koder som gir skuespilleren egenkapene de ønsker å oppnå.

Rollelek = fortellinger

(...) – Det ser jo ut som skikkelig barne-tv, jo! Etter hvert som de blir ferdige, legger barna «skuespilleren» sin ned under kameralinsa. Entusiasmen er stor når papirfigurene vises på TV-skjermen: – Se! Dinosaurusen som Kenneth har laget, spiser banditten til Zybelin! Ta'n Zybelin! Rolleleken utvikler fortellinger. Zybelin bestemmer seg for at sin banditt må ha en steinalderklubbe for å forsvare seg mot dinosaurusen. Hun går tilbake til langbordet, finner brun papp, klipper, limer og legger «skuespilleren» sin

tilbake inn i TV-bildet. Hun rekker akkurat å slå tilbake mot det forhistoriske monsteret før det ringer ut til dagens første friminutt.

Storyboardet

Tidligere ble filmene i et animasjonsfilmverksted planlagt i detalj, tegnet opp som en tegneserie, og så skulle barna lage figurene og filme slik det stod opptegnet. Vi brukte mye tid på forarbeidet, men jeg vil påstå at for mange barn ble avstanden mellom blyant-tegningene på veggen og fantasiene om den ferdige filmen for stor. Fortellingene som utviklet seg hos barna underveis hadde liten plass. Når vi filmet, var det selvsagt mulighet for å leke rundt handlingen på storyboardet. Men fordi opptakene ble gjort på 16mm eller 8mm film, kunne vi ikke se det ferdige resultatet før flere uker etter formingen. De andre barna kunne heller ikke jobbe videre på et sidesprang uten detaljert instruksjon fra lærer. Og fordi animasjonsfilming er en sakte prosess, føltes det kanskje tryggest å følge storyboardet. For det var jo dyrt å lage animasjonsfilm – og vil-tre Petter måtte ikke ødelegge det flotte og eksklusive produktet ved å la trollet eksplodere utenfor berget, istedenfor å gå inn i den planlagte huleåpningen.

Dagens mediehverdag

Prisen på digitale videokamera har falt drastisk. Redigeringsprogram er standard på datamaskinene. Å lage film er blitt en fritidsaktivitet som er tilgjengelig for de fleste. Vi ser unger som løper rundt i skogen og spiller inn «Ringenes herre» med animerte spesial-effekter. Sjøåringene gjør lego-bygging til historiefortelling i sine egne «Lego-studioer». Barn og unge er et filmpublikum med erfaring! Gjennom barne-TV, filmkanalene og kinobesøk har de fleste barn sikkert sett én animert film om dagen – allerede fra før de kunne gå. Elevene har klare forbilder og ideer om hvordan filmene de lager skal være.

Metodikk-skifte

Barn og unges økende filmkompetanse sammen med tilgangen på digital teknologi skaper et naturlig skifte i metodikken rundt hvordan vi kan lage animasjonsfilm

i skolen. Nå ser elevene produksjonen samtidig som de former for å fortelle. Den umiddelbare responsen fra monitor under opptakene, åpner opp for barnas sjenerøse evner til rollelek og improvisasjon. Under opptakene ligger det til rette for kontinuerlige forandringer og tilpasninger i forhold til de andre barnas idéer og uforutsette hendelser. Abstraksjonen mellom det de former under kamera og hvordan filmen «egentlig» blir, er borte. Dermed blir barna mer bevisst sitt eget formspråk under innspillingene. For å løse filmatiske problemer prøver de ut fortellingene under kamera – gjennom først å leke ut handlingen for så å animere den etterpå. I løpet av innspillingene kan barna spole tilbake og se på filmen de er i ferd med å skape. Kunnskap om filmens fortellerspråk og sjangre er ofte ikke-verbal kunnskap hos ungene. Dette er en innsikt de ikke har et bevisst forhold til før de må løse en filmatisk utfordring. Spesielt barn som har problemer med ord, kan frigjøres gjennom direkte arbeid under kamera.

Gruppene dannes

Tilbake til 6.-klassingene våre: Vi prater om «skuespillerne» på den store tv'n. Jeg spør om noen av figurene kjenner hverandre. Jeg får vite at Zybels banditt «naturligvis» er fienden til dinosaurusen, som faktisk er venn med marsboeren, de er jo grønne begge to! Men hunden er ikke lenger bandittens venn. Den vil heller være snill og har dannet en gruppe sammen med en gris, en blomst og to jenter. Det er bestandig fascinerende at elevene vet hvilke av «skuespillerne» på skjermen som kjenner hverandre, hvem som er venner, eller fiender eller forelsket. De tre gruppene som dannes gjennom samtalen går bort til hvert sitt kamera med monitor. Jeg spør gruppen hvor «skuespillerne» deres bor.

Kulissene formes under kameraet slik at de synes i monitor. Etter flere runder med rollelek, er det for Kenneth, Zybelin, Thomas, Sindre og Stine selvsagt at marsboeren bor på Mars og at handlinga skal foregå der.

Filmspråk

(...) – Starten av en film er som å åpne opp døra til et rom vi aldri har vært i før. Vi må finne ut hvor vi er før vi

møter de som bor der. Jeg lærer bort filmspråk. Det er nå, når barna skal starte filminga av fortellinga at den store utfordringa for oss voksne kommer. Barna trenger veiledning i hvordan «skuespillere» og sted etableres i filmen. Som veiledere må vi kunne filmspråk.

- Hvem bor mest på Mars?
- Marsboeren.
- OK. Da må Marsboeren være den første vi ser på Mars. Jeg noterer meg at marsboerens eier, Sindre, er den første som skal animere sin figur inn i bildet på tv'n.
- Bor det andre på Mars?
- Jo, dinosaurusen.
- Er de venner?

Jeg spør, og gruppa er enig i at dinosaurusen og marsboeren er venner. Kenneth er skaperen av dinosaurusen, og han blir dermed den andre som skal skuespille sin figur inn i bildet. Jeg oppfordrer ham til å animere dinosaurusen helt inntil marsboeren for at publikum skal forstå at de er venner. Slik er det på filmspråket – og kanskje i virkeligheten også? Jo, gruppa er litt fnisende enige i det. Barna er på glid til å overta fortellingen igjen.

Deltakelse = kvalitet

I prosessen med å lage en animasjonsfilm er det mange og varierte arbeidsoppgaver som kryper under huden på filmmidiet: forming, lys, skuespill, fortellerkunst, musikk, lyd, systemer, utregning og fotografering. Deltakelse gjennom praktisk produksjon gir elevene rom til å skape sitt eget filmuttrykk basert på egne opplevelser, idéer og tolkninger. Å lære om film gjennom selv å beherske uttrykksformen er spennende og motiverende. Kunnskap stimulerer til leting etter kvalitet og de gode fortellingene i videohyllene. Dette er viktig med tanke på alle timene vi bruker sammen med levende bilder, og all filmkompetansen som barn og unge faktisk har. Hurra!

ICe Årstad er utdannet ved medialinja i Volda. Hun har tilbudt animasjonsverksteder siden starten av 1990-åra, og hun har skrevet boka Med fantasien som eneste begrensning. Om å lage animasjonsfilm for barn og unge. Hjemmeside: www.tryll.no