

FRA BILDEANALYSE TIL ANIMASJONSFILM

Et undervisningsopplegg gjennomført i 6. klasse
på Hasle skole i Oslo

Som kunst og håndverkslærer er jeg alltid på jakt etter gode tema som grunnlag for å lage animasjonsfilm med elevene mine. Jeg har flere ganger hentet tema fra andre fag, slik som samfunnsfag og naturfag, og benyttet kunst og håndverkstimene til å filme og lage alt som trengs av figurer og bakgrunner til filmproduksjonen. Men, ingen ting er mer naturlig i disse timene enn å hente tema for oppgaven i kompetansemålene for kunst og håndverksfaget. Kunnskapsløftet forplikter læreren i stor grad, og det er alltid en spennende utfordring å finne morsomme og inspirerende oppgaver som forhåpentligvis fører til at elevene lærer det de skal i løpet av skoleløpet. Det er samtidig viktig at de sitter igjen med en positiv opplevelse av undervisningen og at elevene sitter igjen med et produkt de kan være stolt av!

Av Bente Aasheim



Elever ved Hasle skole fordypet seg i ekspresjonismen.

Skrik forelsker seg: – jeg følte som et stort uendeligt skrik gjennom naturen.

Pikene fra Munchs maleri lurer på hvilke opplevelser de har i vente denne dagen.

Kasper, Jesper og Jonathan har forlatt Kardemommeby for å røve litt på Lille Tøyen.

Munchs Skrik, Vigeland's Simmataggen og Marge fra The Simpsons nyter medbragt matpakke på et tak på Lille Tøyen i Oslo. De har mye interessant å snakke om ...

Etterligning kan være første skritt til originalitet

Mona Lisa har et mystisk smil. Etter hvert skjønner vi hvorfor hun holder munnen lukket.

Ingen bildetekst nødvendig.

“ Om bildeanalyse i kunnskapsløftet: Elevene skal innen utgangen av 7. trinn samtale om opplevelse av hvordan kunstnere har benyttet form, lys og skygge og bruke dette i eget arbeid med bilde og skulptur.

Temaet bildeanalyse har lett for å bli et snakke- og skrivetema uten at man sitter igjen med noe annet enn en skriftlig redegjørelse som det konkrete produktet fra økten. Et mål for alle undervisningstimer bør være at elevene husker alt hva de lærte underveis i en prosess og fram mot et ferdig produkt, og en kreativ tilnærming til teorien kan hjelpe til med dette. Spesielt gjelder dette i et praktisk fag som kunst og håndverk som allerede lider under den plassen teorifagene har i skolehverdagen. Alt kan animeres, er mitt motto. Og ettersom animasjon er et mål for digital kompetanse innen utgangen av 7. trinn, er det en grei oppgave å kombinere bildeanalyse med animasjon. Elevene får dermed både en teoretisk og praktisk tilnærming til kompetansemålet.

Om bildeanalyse i kunnskapsløftet:

Elevene skal innen utgangen av 7. trinn samtale om opplevelse av hvordan kunstnere har benyttet form, lys og skygge og bruke dette i eget arbeid med bilde og skulptur.

Kunst er et hovedområde i kunst og håndverksfaget, og kunnskapsløftet sier at inspirasjon fra kunsthistorien skal danne utgangspunkt og referanse for elevenes fantasi og eget skapende arbeid i ulike materialer. Å lage en animasjonsfilm inspirert av et kjent kunstverk kan bidra til nettopp dette. Elevene får selv erfaring med noen av de maleteknikkene og fargeblandingene som behøves for å kopiere det kjente bildet, og de vil i tillegg få anledning til fordykning på områder som for eksempel fargekontraster, formminskning, overlappning og sentralperspektiv der dette er aktuelt for å oppnå ønsket resultat. Elevene lager ikke en kopi av bildet for kopiens skyld, men denne benyttes videre som bakgrunn for animasjonen som skal lages. Det er her figurene etter hvert skal få liv og fortelle «sin» historie om det bildet de figurerer i.

Vi analyserer og animerer på 6. trinn.

Elevene skal innen utgangen av 7. trinn kunne gjøre rede for hvordan kunstnere i nasjonalromantikken, renessansen, impresjonismen og ekspresjonismen har satt spor etter seg. I dette animasjonsprosjektet var det der viktig at bilder fra akkurat disse periodene ble benyttet som inspirasjon. Elevene kunne selv velge hvilket bilde de skulle fordype seg i, men jeg sørget for forhånd for å gjøre bilder fra alle epokene tilgjengelig.

Beskrivelse av oppgaven

1 Vi snakker om hva bildeanalyse er, og gjennomgår et skjema for hvilke spørsmål som bør besvares for å gjennomføre en enkel analyse. I felleskap snakker vi om hvordan kunstneren har brukt blant annet motiv, farger og komposisjon som virkemidler i sitt bilde, og vi begrunner bildets plassering i sin kunstepoke. Spørsmål i tillegg til de typiske analyse spørsmålene kan være: Hva gjør dette bildet til et nasjonalromantisk bilde? Hva kjennetegner bilder innenfor ekspresjonismen? Edward Munchs bilder egner seg godt til første forsøk på bildeanalyse, da ekspresjonismen gjerne fenger elever i denne aldersgruppen og de fleste har en viss kjennskap til Munchs bilder fra før. Alle elevene gjennomfører så en analyse av et valgt bilde.

2 Hva skjer om figuren i dette bildet blir levende? Jeg forklarer elevene at målet for denne perioden er at vi skal dykke inn i ulike bilder fra kjente kunstnere og ulike kunstepoker, og måten vi skal gjøre det på er at vi skal lage animasjonsfilmer med utgangspunkt i bildene. Ved å animere kan vi få Skrik til å bli levende! Hva kan for eksempel den velkjente figuren i Skrik fortelle oss om bildet han figurerer i? Hva skjedd før og etter at bildet ble «tatt»? Hva er grunnen til det forville uttrykket? Hva snakker egentlig pikene på broen om, og skjedd det noe spennende med båten og brudefølget til Tidemand

og Gude? Elevene skal med andre ord lage en film av det de tror kunstneren opprinnelig mente å formidle med sitt maleri. Elevene fabulerer gjerne villig over de ulike bildene, og ingen fantasier er gale. I sin egen film får de anledning til å vise hva de kom fram til i sin analyse av bildet. På dette punktet er ingen ting i veien for å tillegge figuren egenskaper som man nødvendigvis ikke finner hold for i bildet. Det viktigste er at elevene benytter bildet som utgangspunkt for eget skapende arbeid, og dikter omkring det de ser og det de tror kunstneren har ment å formidle. Manuskriptet bør være kort, da målet for oppgaven ikke nødvendigvis er å lage en lang film, men å tilegne seg kunnskaper underveis i prosessen fram mot ferdig film. Prosessen er viktigere enn målet! Det er i prosessen man har anledning til å undervise i kompetansemålene for kunst og håndverksfaget.

3 Etter at elevene har laget en historie omkring det bildet de har valgt, starter prosessen med å lage bakgrunner og figurer. Alt lages og filmes flatt, liggende på et bord med kameranuten pekende nedover. Det er viktig at bakgrunnene ligner på de originale slik at man kan kjenne igjen det bildet som dramatiseres. Et av målene for oppgaven er nettopp det å kunne jobbe med teknikker, lys, skygger og komposisjon lik kunstneren har gjort på originalutgaven. Det er selvfølgelig bare en berikelse for filmen om elevene dikter egne motiver for bruk som bakgrunner i tillegg, men disse bør da males ved bruk av de samme visuelle virkemidlene som den valgte kunstepoken tilsier. Mange av kompetansemålene fra kunnskapsløftet integreres i dette arbeidet (Se egen oversikt). Figuren som vanligvis medvirker i bildet, skal ikke males inn i bakgrunnen. Det er figuren som skal skape handling i filmen, og den må dermed lages utenom bakgrunnen i hard papp. Figuren skal kunne bevegges, så den bør derfor lages i flere ulike utgaver: Forfra, bakfra, fra begge sider og også i ulike størrelser for å kunne animere med perspektiv.

4 Historien animeres. Dette er den store testen på om elevene har klart å kopiere for eksempel riktig perspektiv inn i sitt eget maleri. De vil også se om størrelsesforholdene på figurene passer over ens med motivet i bildet. Her kan man få en rekke overraskelser, og dette er en god anledning til å samtale om de ulike virkemidlene som benyttes i kunstmaleriet. Både Skrik, Pikene på broen og Brudeferd i Hardanger har store utfordringer i seg når det gjelder å male med riktig perspektiv.

5 Filmen redigeres. Lydeffekter og replikker legges på for å komplettere handlingen og skape riktig stemning i filmen. Rulleteksten bør inneholde informasjon om hvor man har hentet inspirasjonen fra.

Slik dekkes kunnskapsløftets kompetansemål i denne oppgaven

Elevene skal bruke ulike grafiske teknikker. Bakgrunner for animasjon kan males, trykkes eller bygges opp som en mosaikk eller collage.

Elevene skal lage tegneserier og redegjøre for sammenheng mellom tegneserier og film. Et manuskript for animasjonsfilm bør tegnes ut i en storyboard (et bilde-manuskript) før man begynner å filme. Storyboarden er som en tegneserie, men inneholder i tillegg beskrivelser for blant annet skrittrening, bildeutsnitt og lyd.

Elevene skal kunne bruke fargekontraster, formminskning og sentralperspektiv for å gi illusjon av rom i bilder. Å gi illusjon av rom i et todimensjonalt bilde er en oppgave som man må arbeide praktisk med for å erfare effektene av formminskning og overlappning. I det figurer skal animeres inn i ett miljø, vil elevene raskt se at dette er nødvendig kunnskap for å få en troverdig dybdevirkning i filmen. Man har lykket med dette målet dersom man i en todimensjonal film får det til å se ut som om figuren beveger seg i et tredimensjonalt miljø.



Elevene skal kjenne til hvordan sentrale kunstnere i nasjonalromantikken, renessansen, impresjonismen og ekspressionismen har satt spor etter seg. Elevene blir kjent med bilder fra ulike kunstnere og kunstepoker før de velger ett av bildene de skal arbeide videre med. Når elevene presenterer sine ferdige filmer, kan de redegjøre om kunstneren, bildet og epoken de har tatt utgangspunkt i. Slik kan elevene også lære av hverandre sitt arbeid.

Produksjon av digitale bilder står sentralt i elevenes arbeid med foto, skanning, animasjon, film og video. Elevene får erfaring med digitale verktøy ved å lage

animasjonsfilm. Som kjent består animert film av ca 24 bilder per sekund film, og elevene er selv ansvarlig for å animere filmen ved å ta bilder. De kan i tillegg benytte enkel bildebehandling dersom de skal lage reklameplakater for filmen sin. I oppgaven «Skrik på besøk i nærmiljøet» animeres alle scenene på bilder elevene selv har tatt i sitt nærmiljø. Disse bildene skal lastes inn på en PC, eventuelt manipuleres, printes ut, og forstørres til A3-format. Dersom man ikke kan forstørre i A3 med farger, utgjør håndkolorering en flott effekt. I etterarbeidet med filmen benyttes PC og eventuelt enkelt opptaksutstyr for å lage egne lydeffekter.

DIGITAL BEARBEIDELSE AV KUNSTHISTORIEN. SKRIK PÅ BESØK I NÆRMILJØET.

Etter at jeg hadde gjennomført overnevnte oppgave med en rekke elever, og de hadde sett hverandre sine filmer, oppdaget jeg at enkelte begynte å kopiere hverandres historier. Da var det på tide å lage en ny vri. Jeg beholdt delen med bildeanalyse av bilder fra ulike epoker innenfor kunsten, men valgte å vektlegge digital kompetanse fremfor maletekniske kunnskaper i arbeidet med bakgrunner for filmen. Jeg spurte elevene: Hva skjer om for eksempel Skrik hopper ut av bildet og kommer på besøk i gata der du bor, eller om brudedefølgert fra Hardanger dukker opp i kirka ved skolen vår? Oppgaven ble med dette lokalt forankret, men målet var like fullt at de skulle analysere det bildet de fordypet seg i, og benytte de resultatene de kom frem til i et manuskript. Elevene ble utstyrt med digitale kamera for å ta bilder av sitt nærmiljø. Underviser skulle de fabulere om hva figu-

ren fra sitt valgte bilde kunne ha foretatt seg i disse omgivelsene. Figuren fra kunstverket ble dermed plassert i en moderne setting, og elevene måtte sette seg inn i hvordan figuren eventuelt ville forandre adferd i dette nye, moderne miljøet. En gruppe med elever filmatiserte tyveriet av Skrik fra Munchmuseet, og skildrer livlig hvordan Skrik hopper ut av sin egen ramme for å forsvare Norges nasjonalskatt. Alt dette foregår på et håndkolorert svart/hvitt bilde fra plassen utenfor museet og rundt i gatene på Lille Tøyen hvor elevene bor. Resultatet av kampen mot tyvene gjør at Skrik ikke behøver «skrike» mer, men tvert i mot kan hoppe fornøyd inn i rammen sin etter endt kamp. I løpet av filmen ser vi at Skrik går fra å være en litt lei, fortapt skapning, i følge elevenes tolkning, til å bli en stolt slåsskjempe som forsvare seg selv som Norges nasjonalskatt.