

Djungeldjuret Hugo

En filmhandledning
 utgiven av Film & Publik, Svenska Filminstitutet
 Text: Marja Seilola

Åldersrekommendation: Förskola/Lågstadiet

Djungeldjuret Hugo, den stora filmhjälten, är en animation som innehållsmässigt kanske främst riktar sig till barn i 5-8-årsåldern, men även äldre barn kan tänkas gärna se den, eftersom animerade filmer i regel har en vidare tittarkrets än spelfilm. I den här handledningen ges tips om uppföljning av filmen Djungeldjuret Hugo, den stora filmhjälten, men också en del bakgrundsfakta om animation i allmänhet och några förslag till praktiskt arbete i barngrupper.

Animation

Ordet animation går tillbaka på det latinska verbet "animare", göra levande, besjåla, som i sin tur också kan ledas tillbaka till det grekiska "an'emos" som betyder vind (blåst), jämför även "ande" och "andas". Med animationsteknik skapar man en illusion av att dockor, föremål och tecknade figurer rör sig.

När man filmar med en filmkamera, vilken som helst, tar man egentligen en lång serie stillastående bilder efter varandra. Mellan tagningarna matas filmremsan fram ryckvis, samtidigt som en slutare utestänger ljuset från filmen. Detta sker i en hastighet mellan 18 och 24 bilder i sekunden. På motsvarande sätt matas den färdiga filmen fram i en projektor, en bild i taget. En slutare stänger av ljuset från projektorlampan den bräddelen av en sekund som pejektorn behöver för att ta fram följande bildruta. På film ser vi alltså aldrig hela motivets rörelse utan bara delar av den. Men ögat bevarar varje bild kvar på näthinnan en liten stund, och när följande bildruta dyker upp sätter hjärnan ihop bilderna till en kontinuerlig rörelse. Denna upptäckt att ögat är trögt och att hjärnan strävar efter "helhet" utnyttjas i animering. Då använder man kameror som kan göra så kallade enbildstagningar, och det räcker att dela en sekunds rörelse i 12 eller 8 moment (i stället för 24) och ta 2-3 rutor i taget. Videokameror och -bandspelare fungerar i en hastighet av 25 bilder i sekunden, fast då är det inte fråga om stillastående bilder utan en slags ljuskänsliga punkter i kamerans bildrör som förvandlas till magnetiska signaler på videobandet.

Animation är en fascinerande företeelse som består av mot-sättningar på många plan. Det är både konst och kommers; lek och hårt arbete i kombination. Animation används i reklamfilm och i undervisnings- och upplysningsfilm på grund av sitt effektiva språk. Med animation kan man berätta oerhört snabbt, göra komplicerade processer förstaeliga och även visa sådant man aldrig får se med blotta ögat.

Som konstform är animation speciell på det viset att den sammanför flera konstformer som litteratur, musik, bild och skådespelarkonst. Den tilltalar alltså vårt estetiska jag både genom syn och hörsel, och den som arbetar med animation bör

helst behärska rörelsens språk, kunna "dansa" på papperet så att säga. Det mest fantastiska kanske är att allt kan födas i en konstnärs huvud, och sedan överförs med hjälp av teknik till fysisk form som miljoner andra människor kan mot-taga genom att titta och höra på. Den mest lekfulla och lätta filmen som ser ut att ha tillkommit helt spontant kan ha krävt hårt arbete i årtal. Ofta uppfattas animerad film som någonting som görs enbart för barn, men turligt nog är det så med animation som med barnböcker, att de bästa av dem är lika njutbara för vuxna som för barn.

Filmens handling

Djungeldjuret Hugo, den stora filmhjälten, är en ny berättelse om Hugo. I slutet på den förra filmen hade Hugo återvänt till djungeln efter ett stadsäventyr som hade gjort honom vän med rävflickan Rita.

I filmens början ber Ritas smäsyskon henne att berätta om Hugo, och med hjälp av hennes ord förflyttas berättelsen till djungeln där Hugo å sin sida beskriver staden och dess människor i inte för smickrande ordalag för sina djurbekanta. Hugo och Rita saknar varandra, men de lever i olika världar. I närheten av Ritas hemlya finns ett stort filmbolag Cupmann films, vars direktör har bestämt sig att göra en storfilm, Skönheten och djungeldjuret, med sin unga väninna fröken Sensuella i huvudrollen. Till hennes motskådespelare ska han ha djungeldjuret Hugo. Med Sensuella och sina hantlangare i släptåget tar direktören sin helikopter och reser till djungeln. De börjar fälla träd för att hitta Hugo. När Hugo ser detta blir han rasande och försöker hindra den jättelika trädfällningsmaskinen. Det hjälper inte, men djuren lyckas hålla sig gömda. Då sätter direktören i gång en eldsvåda i skogen, alla djuren tvingas fly och Hugo springer in i en fälla. Han transporteras till Cupmann-huset.

När Hugo vaknar i ett rum tapetserat med Hugo-tapeter omringad av Hugo-leksaker och -prylar känner han sig minst sagt konstig. Direktören stegar in med en mager, glasögonprydd karikatyr till psykolog och säger att denne man ska lära Hugo att bete sig som man ska i den här världen. Hugo motsätter sig instinktivt psykologens försök att vara vän med honom, men är så hungrig att han inte kan låta bli att äta bananer som psykologen lockar honom med. Svekfullt sätter psykologen koppel på Hugo, som blir rasande och börjar kasta lasso med koppel. Till sist tas Hugo till inspelningsplatsen med våld. Innan dess har han hunnit knyta bekantskap med en fågel och bett henne att hälsa till Rita.

Hugos första försök att spela hjälte mot Sensuella leder till totalt fiasko. Han kastas in i fångenskap igen tillsammans med en äldre hundskådespelerska. Direktören hotar att lämna

Hugo utan mat tills han bättrat sig. Hundskådespelerskan bjuder Hugo på mat av sitt överfulla, lyxiga fat och lägger ut texten om hur man är en duktig skådespelare: Att ha talang betyder att man kan se ledsen ut fast man egentligen är glad och att man kan se glad ut när man är ledsen. Mitt i diskussionen ropar Rita nere på gården. Hon har tagit sig förbi vakterna och vill träffa Hugo, men vakthundarna jagar iväg henne.

Vid följande inspelning gör Hugo succé. Han får en stor skål med godis och Sensuella pysslar om honom som om han var en riktig hjälte. När han berättar om sin framgång för skådespelarhunden blir denna sentimental och upplyser Hugo om hur flyktig och svekfull filmvärlden är. Hon ber Hugo att tänka på henne när han blivit en stor stjärna. Rita dyker upp på gården igen och ber Hugo att fly nästa dag, men nu har Hugo fått smak på skådespelande och vill inte lämna huset. Rita blir arg och springer sin väg. Skådespelarhunden konstaterar att råvar inte har någon känsla för konst.

Följande dags inspelning inleds med att Hugo kläs i riddarrustning och konfronterats med en trehuvad drake. Hugo kämpar på allvar för sitt liv, och när han upptäcker att allt bara var bluff blir han arg, sätter igång motorn i drakmaskinen och kör ut genom väggen. Filmteamet börjar jaga efter honom med helikopter, men lilla fågeln visar Hugo vägen till Ritas hemlya. Rita är först sur, men efter att Hugo bett om ursäkt försonas de två. Rita gömmer småsyskonen i lyan och ger sig på flykt med Hugo.

De hittar en svinstia och gömmer sig bland grisarna. För att lura filmteamet hittar Hugo på en plan. Han håller ett frihetstal till grisarna och övertygar dem om att de skulle må bättre ute i friska luften och lockar dem att springa till skogs. Grisarna sprider sig ute i skogen, Hugo ger dem råd för att hitta mat och börjar själv leta efter något att äta. Av en dum ekorre lyckas han lura till sig en del nötter genom att skoja med honom.

Rita tycker att hon har blivit tillräckligt stor för att flytta hemifrån och hon letar upp en lya som hon och Hugo kunde bo i. Efter att ha legat i lyan får Hugo loppor och ger sig ut. Han hittar inget gott att äta och han fryser för det börjar bli höst. När han beklagar sig för Rita blir hon arg och säger att Hugo är bortskämd och att hon minsann inte tänker bli något keldjur åt människor. Hugo ger sig iväg. Rita är ledsen och berättar för lilla fågeln om sin sorg. Fågeln råder Rita och Hugo att följa med fåglarna söderut till vintern. Under tiden har Hugo ångrat sig och börjar leta efter Rita. De två hittar varandra i sista sekunden innan de har direktören och hans gehäng efter sig.

Hugo och Rita är tvungna att gå runt ett staket som filmteamet har byggt för att fånga Hugo. Då hamnar de på isen av en frusen å med direktören, Sensuella, vakthundar och direktörens hjälpredor efter sig. Direktören är just ifärd att skjuta en bedövningsspruta på Hugo då en av grisarna tittar ut från åbrinken och halkar ner. Grisen drar med sig en stor snöboll som slår sönder isen så att direktören hamnar i vattnet. Sprutan i hans hand slungas upp i luften och ramlar tillbaka på hans egen arm. Han somnar på iskanten.

Hugo och Rita springer upp på en bro över järnvägen och hoppar ner på taket på ett passerande tåg.

Samtal om filmen

Ett samtal om filmen kan man börja med att tillsammans

äterberätta filmens handling i stora drag. Man kan också be var och en nämna saker i filmen de tyckte om eller inte tyckte om och spinna vidare utifrån det som barnen själva vill ta upp.

Vänskap

Ett givet tema i filmen är vänskapen mellan Hugo och Rita. Hur känns det att vara långt från sin vän? Vad kan man göra när man saknar någon? På vilket sätt ställer Rita upp för Hugo? Hugo för Rita? Hur sårar de varandra? Att be om ursäkt kan vara svårt. Vad finns det för sätt att närma sig den andra om man tycker att man har varit dum?

Hjältar och skurkar

Djungeldjuret Hugo är en ganska renodlad hjälte-skurk-historia. Hjältarna Hugo och Rita har elaka motståndare som till en början har övertaget men förlorar till sist, precis som det ska vara i en hjältefilm. Be barnen att beskriva Hugo och Rita var för sig. Vilka egenskaper kan man hitta hos dem? Hur ser de ut? Stämmer de yttre egenskaperna med de inre? Ge exempel ur filmen där någon egenskap illustreras. Hur kommer det fram i deras beteende att Hugo är en pojke och Rita en flicka? Titta gärna på videoavsnittet från filmens början där både Rita och Hugo presenteras. Förändras någon av dem under berättelsens gång?

På samma sätt kan barnen forska i skurkarnas utseende och beteende. Vad är det som får oss att tycka illa om direktören, Sensuella och de två som hjälper dem? Finns det några försonande drag hos dem? Är det någon av dem som ändras under filmens gång? Videoavsnittet från filmens slut kan användas som stöd till minnet

Figurer i tecknade filmer brukar ha tydliga, ofta förenklade karaktärer för att de ska vara lätta att uppfatta. Även om de är djur ges de mänskliga egenskaper så att vi kan känna igen oss i dem. Titta på de tecknade figurerna här bredvid och försök hitta drag hos dem som understryker deras inre egenskaper. Prova på att färglägga någon figur på annorlunda sätt än i filmen. Hur påverkar det figuren?

Filminspelning

På ett av videoavsnitten finns en niddbild av skådespelari och filminspelning. Utifrån den kan man samtala om vad som behövs till en riktig filminspelning och hur sådana går till i verkligheten.

Merchandizing

Rummet som är fullt av Hugo-bilder kan nästan betraktas som självironi från filmmakarnas sida. Även de är ju en del av marknadsföring av sin egen film. Barn kan säkert känna igen sig i fenomenet filmhjalte-leksak efter alla Disney-filmernas kampanjer som knappast någon kan ha undgått. I samtal kan barnen kanske byta erfarenheter om hur det är att vilja ha olika saker som de ser reklam för; vem de får pengar av; hur det kan kännas att inte ha pengar att köpa; om man blir glad när man har fått en modesak; vad man gör med saker som inte är på mode längre.

Humor

Be barnen att berätta om de ställen i filmen som de tyckte var roliga och försök tillsammans bena upp vilka saker man skrattar åt. Finns det skillnader i vårt sinne för humor? Skrattar

pojkar på samma ställen som flickor? Berätta också om scener i andra filmer som ni har tyckt var roliga.

En animerad film kommer till

Djungeldjuret Hugo är en tecknad film, en sk. "cell-animation". För att åstadkomma en tecknad långfilm behövs oftast många människor som samarbetar, var och en med sina bestämda uppgifter.

Idé och manus

Eftersom tillverkandet av en animerad film är tidskrävande är det viktigt att man har en klar idé om vad filmen ska handla om innan man sätter igång. Ibland hittar man på helt nya idéer, ofta utgår man från en bok. Grunden till Hugo-filmerna t.ex. är Flemming Quist Mollers bok Jungledyret Hugo. Berättelsen i en bok kan man dock nästan aldrig överföra direkt till film, utan det krävs en bearbetning till manuskript. Man väljer t.ex. vilka delar av boken ska vara med och vilka saker man vill ge mest tyngd åt i filmen. I manuset skrivs sedan ner alla skeenden, de delas i scener; man beskriver miljöerna och karaktärerna och återger replikerna.

Bildmanus, story-board

Till en animation ritas alltid ett bildmanus (ibland även till en spelfilm). I bildmanuset synliggörs hela filmens uppbyggnad, sammanhangen mellan scenerna, samspelet mellan bild och ljud. Där har man också möjlighet att testa saker innan man börjar arbetet med tillverkningen av bilder. Kommer händelserna i rätt ordning? Är de viktiga figurerna i filmen tillräckligt tydligt presenterade? Kommer stämningen fram i bilderna eller måste den stärkas med musik?

Bildmanuset består av ett otal tecknade rutor i vilka man tecknar figurerna i olika perspektiv (grod-, fågelperspektiv) och bildstorlekar (närbild, halvbild, helbild) samt hänvisningar om bakgrundsbilder. Ofta anges också hur kameran ska röra sig i förhållande till bakgrunden (panorering i sidled eller tiltning i höjddled). Man skriver också in replikerna och noteringar om andra ljud som musik, atmosfär- och effektljud. Längden av de olika tagningarna kan också skrivas in. Bildmanuset är sedan ett gemensamt arbetspapper till alla de som är engagerade i att komponera musik, tala in röster, spela i effektljud eller teckna figurer. Djungeldjuret Hugo, den stora filmhjälten t.ex. ritades av 200 tecknare varav 40 var danska och resten från Sverige, Finland, Estland, Tyskland, Frankrike, Spanien, Irland och Thailand.

Figurer

I en tecknad film är det viktigt att figurernas egenskaper kommer tydligt fram i deras utseende. Det ska vara lätt för åskådaren att skilja de olika karaktärerna åt och deras beteende måste också vara trovärdigt och förstäligt för publiken. I större produktioner har man därför speciella tecknare som skapar huvudfigurerna i filmen och gör de sk. nyckelteckningarna (figur-design). Förutom på själva utseendet på figuren tänker man då också på vilka slags ansiktsuttryck personligheten kräver och på vilket sätt den rör sig. I nyckelteckningarna ser man figuren i början av en rörelse och i slutet av den. I de så kallade mellanteckningarna ritas alla figurens positioner mellan rörelsens utgångsläge och slutposition. Det vill säga man "ger liv åt", animerar figuren.

När man med hjälp av videofilmning av pappersteckningarna

eller genom att "flippa" dem mellan fingrarna har testat att rörelserna fungerar, överförs teckningarna till "celler", genomskinliga acetatblad. Figurernas konturer tecknas då på ovansidan av bladet och på undersidan målas de olika delarna av figuren med speciella färger som fastnar på plast och som lämnar en jämn yta. Vid det här laget är "cellerna" färdiga att avfotograferas med en kamera, en i taget. Numera finns också datorprogram som kan utföra det mödosamma mellantecknandet, färgläggandet och filmandet för hand. Då matar man in nyckelteckningarna, färg- och rörelseschemat för alla figurer, kamerarörelserna och mycket annat, och datorn matar ut färdig film. Dessa datorer och program är så pass dyra att ännu så länge är det bara stora produktioner som har råd att använda sig av dem.

Bakgrunder, förgrunder

Samtidigt med figurteckningarna tillverkas bakgrundsbilderna, vars uppgift inte enbart är att berätta var någonstans figurerna rör sig, utan också ange vilken årstid och tidpunkt på dygnet det är. Bakgrunder kan också bidra till att skapa en särskild känslöstämning i scenen. Tänk till exempel på hur färgerna har använts i den nattliga scenen där Hugo sitter på en gren i månskenet. Med kontraster mellan skugga och ljus, genom att rita i perspektiv och genom att placera något stort i förgrunden kan man också skapa illusion av djup i bilden. Bakgrunderna kan göras med färgpennor, kritor, akvarellfärger eller andra starkare färger. Färdiga fotografier kan också användas eller collage som klistrats ihop av flera bilder eller bitar av färgpapper, tapetbitar eller annat.

Ljud

I en tecknad film där figurerna ska röra munnen i talets takt måste replikerna spelas in med skådespelarröster innan man tecknar de scener där figurerna talar i bild. Från ljudbandet gör man en sk. ljudanalys, man kodar av ljuden i talet och mäter längden av dem för att sedan kunna rita figurens mun i de rätta positionerna i rätt takt. Ni kan ställa er framför en spegel och titta på hur munnen ser ut när ni säger a, e, i, o, u, y, ä, ö. På motsvarande sätt tecknar en animatör munrörelserna på en figur. I professionella datorprogram för animation finns även sk. läppsynkroniseringsprogram som sköter detta automatiskt.

I en stor produktion ger man ofta musiken som uppdrag till en kompositör på ett tidigt stadium så att regissören har tillfälle att lyssna på förslag till olika musikteman och lämna synpunkter på det innan de slutgiltiga avsnitten komponeras färdigt. Musikens uppgift kan vara både att förstärka känslor och binda ihop ett visst tema med en viss figur (god-ond) eller ge information om en viss miljö där figurerna rör sig. Atmosfärljud och effektljud finns att hämta på olika ljudarkiv eller på CD, men ofta krävs också att ljud för en speciell scen spelas in i en särskild omgivning. för att få fram exakt det ljud som önskas.

Animering

När ljud och bilder är färdiga avfotograferas bilderna med en kamera som kan ta enbildstagningar. Man lägger på bordet under kameran en bakgrundsbild, och på den lägger man sedan de nummerade "cellerna" en i taget enligt ett tagningsschema. De professionella animatörerna tar oftast två tagningar av samma bild, det vill säga att de använder tolv "cel-

ler” för en sekunds rörelse. Om flera figurer rör sig i samma scen ritas för varje figur en egen ”cellserie” som sedan avfotograferas enligt tagningsschemat i den takt rörelsen kräver. Om till exempel en flicka ska hoppa rep i åtta sekunder ritas man kanske 12 teckningar för ett varv som armarna och repet snurrar runt, tar två bilder av varje teckning (24 bilder), och repeterar detta åtta gånger. Om det ska komma en annan flicka gåendes in i bilden och ställa sig att titta på ritarna man några teckningar där hon går (t.ex. 24 teckningar = två sekunder), och vid fotografering lämnar den sista cellen kvar på den plats där hon ska stå under de resterande sex sekunderna.

Klippning eller redigering

När filmens bilder antingen har framkallats på ett laboratorium eller matats ut ur en dator ska de klippas ihop i rätt följd tillsammans med alla ljuden. Om man har filmat på video kallas detta arbete för redigering. Det är här som filmens regissör gör de sista besluten om vad som ska vara med av bild och ljud, hur långa de olika scenerna ska vara och hur övergångarna ska ske. Eftersom en animerad film oftast är väldigt noggrant planerad redan i bildmanuset händer det oftast inte stora förändringar vid klippbordet.

Till sist tillverkas det ett antal kopior av filmen som sedan kan visas på biografier eller som 16mm:s kopior eller på video i skolor, filmklubbar och i hemmen.

Animationstekniker i historiens spegel

Hugo-filmerna är tecknade, sk. ”cellanimationer”, vilket är den absolut mest vanliga professionella animationstekniken. Det finns dock en mängd storartade animationer som är gjorda med andra tekniker.

Föregångare till animerad film

Två vetenskapliga experiment eller optiska leksaker ”camera obscura” (mörkt rum) och ”laterna magika” (den magiska lyktan) kan sägas ha förebådat animation. Den första skriftliga anteckningen om ”camera obscura” hittas hos franciskanmunken Roger Bacon på 1260-talet. Principen är följande: Om man har ett helt mörkt rum och i ett av väggarna gör ett litet hål som släpper in starkt solljus, projiceras en bild av landskapet utanför på väggen mittemot. Bilden är visserligen upp och ner men så pass tydlig att den går att rita av. Senare kom man på att med linser förstärka bilden, och så småningom överfördes principen till den moderna kameran. ”Laterna magika” beskrivs av Giovanni Fontana i en handskrift från 1420, då den troligtvis först användes av prästerna för att skrämna folk med djävulsbilder till gudfruktighet, men senare kom att tjäna som redskap för underhållning.

Under flera århundraden utvecklades sedan olika optiska leksaker som skioptikon, praxinoscope, taumatrope, fantascop och zoetrope, och på 1800-talet blev Georg Méliés trickfilmer och Eadweard Muybridges seriefotografering av djur och människor i rörelse banbrytande steg i utvecklingen mot animerad film.

Tecknad film

I USA gjorde James Stuart Blackton 1906 världens första kommersiellt distribuerade tecknade film, Humorous Phases of Funny Faces, och i Europa gjorde fransmannen Émile Cohl

år 1908 sin första tecknade film, Fantasmagorie. I Sverige blev Victor Bergdahl pionjären med sina stumfilmer om Kapten Grogg. Ett stort framsteg togs när Earl Hurd år 1914 kom på principen av genomskinliga celluloider, vilket innebär att man inte behövde rita bakgrunder om och om igen och därmed sparade ohyggligt många arbetstimmar. År 1916 tog John Bray patent på cell-animationstekniken och utvecklingen tog fart på allvar. Från Brays studio kom sedan Max Fleischer (1883-1972), mest berömd för filmen Betty Boop, 1932, som på 1970-talet färgglades med datorteknik.

Den mest kända och betydelsefulla av filmproducenterna i USA är dock Walt Disney som började sin karriär som tecknare av ljusbilder till biografreklam tillsammans med Ub Iwerks. När Disney grundade en egen studio fortsatte Iwerks att teckna hos honom ett tag medan Disney själv ganska snart tog över rollen som enbart producent. De viktigaste konkurrenterna på marknaden för Disneys produktioner blev så småningom Walter Lantz (Hacke Hackspett), Tex Avery (Snurre Sprätt), Fred Quimby (Tom och Jerry) och Chuck Jones (Roadrunner). En handfull begåvade animatörer hos Disney tröttnade på 40-talet på löpande band-arbetet och grundade en egen studio, UPA (United Productions of America). De producerade experimentella kortfilmer efter europeiska förebilder, som de finansierade med hjälp av en populär filmserie, Mr Magoo. Några långfilmer lyckades de inte få tillstånd.

Frédéric Back (född 1924 i Frankrike, bosatt sedan 1948 i Montreal, Kanada) har återupptagit det allra äldsta sättet att göra tecknad film, nämligen att teckna både bakgrund och figurer på nytt i varje bild. Detta ger en möjlighet till oändliga färgskiftningar och ovanligt fria och finurliga bildväxlingar. Han gör inte skisser utan ritarna bilderna direkt med färgpennor på matta acetatceller enligt en plan. Han menar att rörelserna då bättre bevarar sin spontanitet. Han behöver sällan klippa i sina filmer, för han planerar bildövergångarna noga så att varje bild växer mjukt fram från sin föregångare. Åtminstone två av hans filmer kan ses i Sverige: Gungstolen, 1981 och Mannen som planterade träd, 1987.

Att teckna direkt på film

Len Lye (1901-1980), född på Nya Zeeland, bosatte sig i England år 1927 och började experimentera med att rita direkt på celluloidfilmremsan. År 1935 färdigställde han filmen Colour Box, och hans filmer inspirerade Norman McLaren (1914-1987) som senare har kallats världens mest belönte filmskapare. McLaren föddes i Skottland och hann arbeta några år med film i England innan han via USA utvandrade till Kanada och anställdes av National Film Board. Där blev han mest känd för att göra film utan kamera, antingen genom att färglägga blank filmremsa eller rispa en svart filmremsa så att färgerna i de oliktfärgade celluloidsikten träder fram. De flesta av dessa filmer är abstrakt lek med form, färg, rytm, ljud och rörelse, med ett speciellt inslag av underfundig visuell humor (Stjärnbaneret, 1939, Blinky Blank, 1955).

Pixillation, trickfilmning, föremålsanimation

Sinne för humor färgar även McLarens sk. pixillationer, en särskild animationsgren där man trickfilmnar föremål och människor med en kamera för enbildstagning så att föremålen flyttar på sig och människorna rör sig på ett ovanligt sätt

(Grannar, 1952 och Berättelsen om en stol, 1962).

Sandanimation, måla på glas

På National Film Board i Kanada har Caroline Leaf (född 1946) utvecklat en helt egen teknik, sandanimation. På en glasskiva som belyses underifrån lägger hon finkornig sand som hon flyttar med en pensel litet i taget så att formerna växer fram och går in i varandra allteftersom sanden flyttas. Ju tunnare skikt med sand desto ljusare blir färgtonen under kameran. Ugglan som gifte sig med en gås, 1974 är en sandanimation som bygger på en inuitsaga. Ungefär på samma sätt har Leaf också arbetat med oljefärg och vattenfärg på glasskiva (Gatan 1976).

Cut-out-animation

Cut-out-tekniken, som anses vara den lättaste tekniken för nybörjare, innebär att man tillverkar filmens figurer av lösa bitar (huvud, kropp, ben, armar o.s.v.) som man sedan flyttar litet i taget på en målad, ritad eller fotograferad bakgrund. Av innovatörerna på cut-out-teknikens område bör nämnas Jurij Norsjtejn, född 1941 i Ryssland, som utvecklat cut-out till närmast fulländning. Med hjälp av ett animationsbord som har minst 12 djupnivåer och möjlighet till belysning från alla håll och genom att använda acetatplast till figurerna som på så sätt får osynliga klippytter, trolar Norsjtejn fram de mest fantastiska stämningar och djupt mänskliga berättelser. Igelkotten i dimman, 1975 och Sagornas saga, 1979 är hans hittills mest kända filmer. Sedan tio år tillbaka arbetar han på en animation som bygger på Gogols novell Kappan.

Dockanimation

För att göra dockanimation bygger man tredimensionella scenerier som dockor sedan flyttas i. Animationsdockan måste vara lagom styv i lederna så att man kan röra kroppsdelarna, men ändå hålla dem kvar i det nya läget. Dockorna kan tillverkas av diverse material som trä, metall, tyg, läder, pappermaché, gummi, plast eller annat. Genom tiderna har animatörerna hittat på nya material och nya sätt att arbeta på, t.ex. tredimensionella pappersdockor, stenar eller glasfigurer. De två sista närmar sig kategorin föremålsanimation = att animera färdiga föremål.

Jirí Trnka (1912-1969) har gett namnet till världens mest kända dockfilmstudio i Tjeckiens huvudstad Prag. Han började som dockmakare och grundade även en egen dockteater 1935, men övergick efter kriget till att illustrera böcker och göra animerad film, till en början tecknade filmer och från år 1947 dockfilmer. Karakteristiskt för Trnkas dockor är att de har ett relativt neutralt uttryck i ansiktet, och känslorna tas fram i filmen med hjälp av gester, kroppsställningar, belysning och andra medel. Två sinsemellan mycket olika Trnka-animationer finns i Sverige: Präriens ros, 1949, som är en godmodig parodi på John Fords klassiska västern Diligensen, och Handen, 1965, som är en pessimistisk allegori om hur en konstnär kan förtryckas av makthavare.

Leranimation

Leranimation kan betraktas som en underavdelning av dockanimation, men eftersom lera, modellera och plastilina med sina plastiska egenskaper skiljer sig från andra dockor, som i princip inte ändrar utseende kan leranimation kategoriseras som en egen genre. Lerfigurer kan användas som dockor, men

de kan också formas steglöst och förvandlas på de mest fantasifulla sätt. En av de senare tids uppmärksammade leranimatörer är engelsmannen Nick Park som gjort ett par humoristiska och fartfyllda filmer om den "vanliga" mannen Wallace och hans upptäckarhund Gromit, Osten är slut, 199. Fel byxor, 199. och Nära ögat, 199..

Filmjölksanimation

Som en fortsättning till Caroline Leafs teknik med färg på glasskiva har den svenska animatören Johan Hagelbäck kommit på att animera med filmjolk. Det går till så, att man på ett bord under kameran har ett kärl med filmjolk i. Man droppar ner i filmjölken karamellfärg, juice, kaffe eller annan färgstark vätska som man sedan flyttar på. Antingen formar man figurer eller också leker man bara med färgerna. Hagelbäcks matrast heter en lång serie korta filmjölksanimationer som Hagelbäck gjort på 90-talet.

Datoranimation

Animationer som är helt och hållet gjorda i en dator är närmast denna årtiondes produkter. Man skapar figurerna och bakgrunderna, animerar dem, sätter ljud till och förvandlar materialet till filmremsa med hjälp av olika datorprogram. En av pionjärerna på området är John Lasseter (19 ?) som redan år 1986 gjorde kortfilmen Luxo Jr. Han har också registrerat den första hellånga datoranimationen Toy Story, 1995.

Att göra själv

Att leka med rörliga bilder är roligt och stimulerar fantasin. Enkla bildövningar kan göras både individuellt och i grupp, och de tränar barns skicklighet i bildtolkning och ordlös kommunikation. Att göra en filmberättelse tillsammans kräver självständigt tänkande och samarbetsförmåga, och lockar fram allas olika skaparkrafter. De barn som har svårt att hävda sig i traditionella sätt att läsa och skriva får ofta ökad självkänsla och "växer" i sina egna och kamraternas ögon. Ett roligt pyssel är att tillverka en egen "camera obscura" av en liten kartong av ogenomskinlig papp, t.ex. ett mjölkpaket. Man sticker med en stoppnål ett hål i ena sidan av paketet och klipper ett större hål (8 x 5 cm) på motsatta sidan och täcker det med smörpapper. Man håller paketet med det lilla hålet utåt i starkt ljus och kan se en upp och ner-bild på smörpapperet av det man har riktat lilla hålet mot. Effekten blir starkare om man täcker paketet med ett mörkt tyg (lilla hålet lämnas öppet) och sticker huvudet in under tyget (såsom fotograferna gjorde förr i tiden). Rörelse utan kamera kan åstadkommas genom att bara leka med papper och penna. Här några tips.

Flipperbild

Dela ett vitt A4-pappersark i fyra delar på höjden så att du får fyra avlånga flikar. Varje flik kan göras till en flipperbild: Vik fliken i mitten så att det blir som en liggande bok. Rita en enkel figur, t.ex. ett ansikte med stora öppna ögon på det understa bladet, närmast ytterkanten. Lagg sedan det andra bladet över det understa så att du kan se bilden genom papperet och rita bilden på nytt, fast med någon förändring, t.ex. med slutna ögon. Nu kan du rulla det översta bladet runt en penna och "flippa" med pennan fram och tillbaka så att du ser omväxlande de två bilderna. Det ser ut som om figuren ömsom blundar ömsom öppnar ögonen.

Bladderblock

Var och en behöver ett litet block av tunt papper som syns genom. Har man tur så kan man få sådana gratis eller billigt från något tryckeri som kastar "spill" som blir över när de skär i pappersbuntar. Rita något på det understa bladet, vik över nästa blad, rita av den första bilden, men ändra något i den. Fortsätt på detta sätt tills du fått ihop en händelse (En orm ringlar sig upp i ett träd, En bil kör utför ett stup, Vinden blåser omkull ett hus). Titta på "scenen" genom att bläddra blocket i lagom takt.

Bildsnurra

Samma två-bilders-princip som i flipperbild. Klipp till två runda eller fyrkantiga lika stora pappbitar. Rita en bild på vardera så att de kan tänkas passa ihop, t.ex. moln/regnbåge, fisk/glasskål, ansikte/glasögon. Limma pappbitarna ihop med bildsidan utåt och med ett starkt bomullsgarn emellan så att de ligger upp och ner i förhållande till varandra. Ta tag i trådändarna och snurra pappbitarna runt med tråden tills den blir "korvig". Spänn sedan ut tråden så att pappbitarna börjar snurra. Nu ser man de två bilderna ihop, som en enda bild.

Att göra en berättelse

Människor har alltid berättat historier, inte bara för att underhålla eller informera varandra utan också för att förstå sig själva. Vi speglar oss i våra berättelser, upptäcker nya sidor i oss själva och hittar sammanhang i våra liv. För den som gör film är filmen ett sätt att berätta om sina erfarenheter eller tankar om livet. Som filmpublik vill vi bli rörda, uppleva känslor och spänning, bli överraskade och stimulerade i vår tankeverksamhet. I en lyckad förening av filmarens och publikens perspektiv föds en film som inte bara underhåller publiken utan öppnar också åskådarnas ögon för nya möjligheter som kan tas med i livet.

Att öva berättande kan naturligtvis göras i många former. Det viktigaste är att berättaren har mottagaren i tankarna och formar sin berättelse så att den blir begriplig. Att berätta med ord och att berätta med bild är två skilda saker. Detta kan prövas t.ex. på följande sätt: Låt barnen arbeta två och två. Den ena berättar en kort historia om något spännande, roligt eller farligt han eller hon har varit med om. Den andra som lyssnar får sedan rita ner berättelsen t.ex. i tre-fyra-bilders serie (som bildmanus). Låt barnen byta roller så att alla får både berätta och teckna. Om man vill kan man visa upp bildberättelserna en och en och låta andra barn som inte har hört berättelsen "tolka" bildserien. Då får man en uppfattning om hur lätt eller svårt det är att översätta ord till bilder eller att tolka bilder i ord. Detta kan vara en bra övning om man tänker låta barnen göra egna filmer.

Bildstorlekar och kameravinklar

Låt varje barn klippa ett litet hål (2x3 cm), som en filmruta, i mitten av ett styvt A4-pappersark och titta på verkligheten genom rutan. Ju närmare ansiktet man håller papperet desto större delen av omgivningen man ser och tvärtom. Med "lätsaskameran" kan barnen "ta" närbilder, halvbilder och helbilder av sina kompisar och betrakta dem i grod- eller fågelperspektiv.

Ett annat sätt att bekanta sig med bildstorlekar och kameravinklar är att låta barnen klippa ur tidningar eller teckna själva människor i närbild, halvbild, helbild och i grod- och fågel-

perspektiv.

Diabild/overheadbildberättelse med ljud

Rita och skriv ett bildmanus så att alla i gruppen är överens om vad som ska hända i berättelsen, vilka figurer och miljöer som ska vara med, vad som ska sägas och vilka slags andra ljud som ska vara med. Försök att redan här också tänka att bilderna ska ritas i omväxlande bildstorlekar.

Gör förslag till och bestäm tillsammans hur huvudfigurerna ska se ut och gör en arbetsfördelning, antingen så att var och en har olika uppgifter (En kan till exempel göra alla bilderna på huvudfiguren, en annan måla alla utomhusbakgrunderna, en tredje alla interiörerna, en fjärde skriva ner alla replikerna, en femte leta efter musik o.s.v.) eller att alla gör litet av varje. Måla eller rita bilderna på större papper och avfotografera till diabilder. Låt framkalla filmen och rama in bilderna.

Spela in ljudet på ett ljudband med bildmanuset som hjälp. Oftast behövs det flera personer för att göra ljudet: En berättare, några röster för repliker, en som sköter musiken, andra som gör ljudeffekter o.s.v. Om det finns tillgång till en ljudmixer kan man ta in ljuden separat, annars måste allting spelas in samtidigt genom en mikrofon.

Berättelsen visas så att ljudbandet sätts på och diabilderna visas i ljudets takt enligt manuset.

Ett tekniskt enklare alternativ till diabilder är att man ritar bilderna på overhead-blad, och visar dem i takt med ljudbandet, eller ännu enklare: låter barnen berätta direkt till bilderna.

Enkla animationsövningar med en vanlig videokamera

Även om man inte har tillgång till en kamera med enbildstagningar kan man göra enkel animation med en vanlig videokamera. Det enda besvärliga är, att när man trycker på kamerans record-knapp tar det en liten stund innan inspelningen börjar, och på samma sätt när man slår av, snurrar bandet fram och tillbaka och man vet inte exakt var på bandet man befinner sig. Därför gäller det att prova sig fram med sin egen kamera hur långa tagningar man ska göra så att de varken blir för långa eller så korta att de inte hinner "fastna" på bandet.

Trickfilmning

Ställ kameran på stativ på några meters avstånd från en stor kartong eller en garderob. Alla medverkande står utanför bilden. Fotografen trycker på inspelningsknappen och ett av barnen kliver in i kartongen (går in i garderoben). Fotografen trycker av inspelningen och barnet kommer upp ur kartongen (garderoben) och går ut ur bilden. Fotografen sätter på kameran igen, nästa barn kryper in i kartongen, kameran slås av och barnet kommer ut och bakom kameran. Så här fortsätter man tills alla utom två har varit i kartongen. Då filmar man de två sista barnen som går fram till kartongen och vänder den mot kameran och visar att den är tom. Var har alla barnen tagit vägen? När man tittar på avsnittet sedan ser det ut som om alla barnen borde finnas i kartongen, eftersom man inte har visat att de har kommit ut.

Pixillation

Återigen måste kameran stå på stativ, på samma ställe hela tiden, till exempel i hörnet av ett rum. Ett eller ett par barn sätter sig på golvet på några meters avstånd från kameran

och ett av dem håller en leksaksratt eller låtsas hålla i en bilratt i handen. Resten av barnen kan stå bakom kameran och göra billjud medan man filmar. Fotografen sätter kameran i gång. "Skådespelaren" låtsas starta bilen. De andra gör startljud. Fotografen stannar inspelningen, skådespelarna flyttar på sig litet framåt utan att ändra kroppsställning. Ljudmakarna börjar med billjudet, fotografen sätter kameran igång, räknar till 2-4 sekunder och slår av. Skådespelarna flyttar på sig igen, ljudet börjar, kameran sätts igång för 2-4 sekunder och slås av o.s.v. På det här sättet flyttar sig skådespelarna runtom längs golvet så att de hela tiden syns i kamerabilden. När man sedan tittar på avsnittet ser det ut som om de gled runt i en osynlig bil.

Föremålsanimation

Man gör på samma sätt som i pixillation, men använder föremål i stället för människor. Man kan få en brödrost att jaga ett knäckebrödspaket eller stolar att dansa vals i klassrummet.

Rita på tavlan eller på ett blädderblock

Ställ kameran framför tavlan i klassrummet eller framför ett blädderblock. Ett barn börjar med att rita något litet på tavlan (blocket). Tagning med kameran. Nästa barn tillägger något i bilden. Tagning. Så fortsätter man tills man tröttnar eller tills bilden är färdig. Man kan antingen göra bilden helt spontant eller komma överens om hur bilden ungefär kommer att se ut. På filmen ser det ut som om bilden växte fram av sig själv.

Litteratur

Allmänt om animation och dess historia

Bendazzi, Gianni Alberto; Cartoons, John Libbey & Co, London 1994

Bocek, Jaroslav; Jiri Trnka, Artia Praha, 1964

Budtz, Palle & Jungstedt, Torsten; Animationens grunder, Brevskolan, Östervåla, 1978

Bra Böckers Film- och tv-lexikon, red. Heurling, Bra Böcker, Tjeckoslovakien, 1985

Holman, L. Bruce; Puppet Animation in the Cinema, The Tantivy Press, London, 1975

Lönnrot, Lars; Östeuropeisk animerad film, Liber Läromedel, Lund, 1979

Myggans nöjeslexikon, red. Ericson, Uno Myggan, Bra Böcker, Belgien 1989

En lättfattlig handbok för den som vill pröva på att animera själv:

Sörensen, "Daffy" T.; Vi gör tecknad film, Natur och Kultur, Stockholm, 1992

Filmens upphovsmän:

Stefan Fjeldmark (f. 1964) har animerat kort- och reklamfilmer samt ritat storyboards. Djungeldjuret Hugo var den första långfilm han har animerat.

Flemming Qvist Möller (f. 1942) är manusförfattare, barnboks författare, musiker och regissör.

Jungledyret Hugo - den store filmhelt

Danmark 1996

Regi: Flemming Quist Møller, Jørgen Lerdam, Stefan Fjeldmark

Manus: Flemming Quist Møller

Musik: Anders Koppel

Svenska röster:

Hugo - Marie Bergman

Rita - Nina Gunke

Zenzuella - Helen Sjöholm

Conrad - Peter Harryson

grisen Mathis - Fredrik Dolk

Produktionsuppgifter:

Format: Vidfilm 1:1,66

Ljud: Dolby SR

Längd: 72 minuter

Svensk premiär: 28.2.1997

Distribution:

Columbia TriStar, Box 9501, 102 74 Stockholm Tel. 08-658 11 40, fax 08-84 12 04

Filmhandledningar ges ut av Svenska Filminstitutet, Film & Publik, Box 27 126, 102 52 Stockholm.

De publiceras i tidskriften Zoom. Filmhandledningar kan beställas mot porto- och exp.avgift.

Till vissa filmhandledningar finns en studiekassett med utdrag ur filmen (150 kr inkl moms + porto).

www.sfi.se/skolbio