



VÆRKSTEDSAKTIVITET

TEGNING OG ANIMATIONSFILM

ÆSTETISK SKABENDE AKTIVITETER

Det centrale i opgaven med fremstilling af tegning og animationsfilm er, at børnene udforsker og anvender forskellige teknikker til at udtrykke deres følelser og forestillinger om deres cirkusfigurer.

- Hjælp børnene med at finde frem til deres cirkusfigurers historie (navn, egenskaber, træk, personbeskrivelse) gennem samtale under hele processen.
- Støt børnene i at skabe denne historie gennem forskellige udtryk, materialer og teknikker.
- Hjælp børnene med at vælge og fravælge elementer i den skabende proces, så de bliver bevidste om formsproglige valg og fravalg i deres produktion af cirkusfigurerne.
- Indtag et børneperspektiv – en positiv stemthed overfor børnenes ideer og subjektive opfattelser. Se morskaben i deres fantasier, forestillinger og udtryk – deres finurligheder og kunstneriske kvaliteter.
- Giv plads til eksperimenterende muligheder og inddrag dialogen med børnene gennem hele processen, så de får mulighed for at sætte ord på deres tanker og på, hvad de gerne vil udtrykke med deres tegning og film.

DU SKAL BRUGE

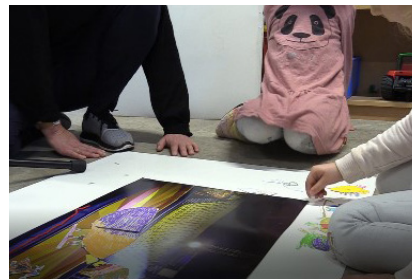
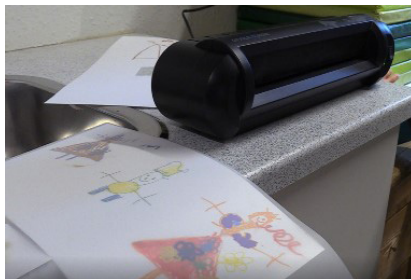
- Sakse
- Blyanter
- Tusser
- Farveblyanter eller malergrej
- Papir
- Farvet og hvidt karton
- Lamineringsmaskine og lamineringslommer i mindst A4
- Tablet/Ipad
- Tabletholder + stativ.

IMPULS

Følgende skal bidrage til at sætte en impuls i gang hos børnene og understøtte deres inspiration i arbejdet med deres egne visuelle fremstillinger og udformninger af monsterskulpturerne.

- Tal med børnene om illustration til Kapitel 7: Den frække cirkuspony i bevægelsesfortællingen Hoppeline og Bissebøvsen. Eksempler på spørgsmål: Hvad handler billedet om? Hvilke figurer optræder i billedet med cirkusset, og hvilke særlige karakteristika er der ved disse figurer? Hvad føler og tænker figurerne på billedet? Hvilke erfaringer og oplevelser har børnene selv med cirkus?
- Fortæl, at børnene skal i gang med at lave deres helt egen animationsfilm, hvor man kan få figurer til blive levende og bevæge sig ved at ændre på figurens position og tage et billede: flytte – tage et billede – flytte – tage et billede osv. Når filmen efterfølgende afspilles, så vil det se ud, som om figurerne bevæger sig. Lav evt. en lille prøveøvelse foran børnene med optagelser af en genstand, der flytter sig, fx en bold hen over gulvet. Der kan også vises eksempler på animationsvideoer fra internettet, fx Cirkeline.





PROCESSEN

1. FIGURERNE TEGNES:

Børnene bliver bedt om at udvælge og udvikle deres egen figur gennem en tegning, som skal indgå i en ny fortælling om cirkus. Det kan være et menneske, dyr eller en blanding. Børnene kan starte med at tegne figuren op med blyant og herefter tegne konturerne op med mørk farve og farvelægge dem med tusch.

2. FIGURERNE LAMINERING OG UDKLIPPES:

Tegningerne lamineres og udklippes. Det er ikke en nødvendighed at laminere tegningerne, men det gør det nemmere at lave "flyttefilm" med figurerne efterfølgende. Når figuren er udklippet som en hel figur, så klippes figurens kropsdele dele ud, fx klippes benene fra kroppen. De tegnede og udklippede figurer er nu klar til at blive brugt til animationsfilm.

3. DER LAVES BAGGRUND TIL ANIMATION:

Lad børnene lave en cirkusbaggrund i minimum A3-format. De kan tegne, male eller lave en collage.

4. ANIMATIONSFILMEN OPTAGES:

Animationsapp: Der findes forskellige enkle og brugervenlige apps, som kan bruges i den pædagogiske praksis og styres af børnene selv. Dette kunne fx være Film-X Animation eller Stop Motion Studio. Cirkusbaggrunden lægges på et bord eller anden vandret flade, og animationsfilmen optages på den. Det er vigtigt, at der er god belysning. Tabletten/kamera flyttes ikke under optagelserne – det gør figurerne. Det er muligt at få tabletholdere til formålet. Vær opmærksom på, at cirkusbaggrunden dækker hele billedfladen på skærmen, så det omkringliggende miljø ikke er synligt i billedet. Lad børnene arbejde i mindre grupper, så hvert barn får en funktion. Et barn kan tage 2-3 billeder af hver bevægelse på kameraet, og et par børn kan flytte figurerne med små ryk.

Når filmen er færdig, kan børnene optage deres egen lydside, fx en mundtlig fortælling, lydbilleder eller en sang til fortællingen.

AFRUNDING

Pædagogen kan facilitere, at filmene præsenteres, fx for andre børn i institutionen, forældre eller på en digital skærm. Lad børn selv præsentere deres æstetiske produkt – hvad har de lavet, og hvordan har de gjort det? Det er en lærerig øvelse at vise og præsentere egne produkter.

Pædagogen kan drøfte børnenes læring og udvikling gennem disse aktiviteter ved fx at spørge ind til:

Hvordan blev tegningen og animationsfilmen lavet?

Hvad blev der brugt af materialer/teknikker?

Hvordan var det at tegne en figur og gøre den levende?

Hvordan er det, at figurerne bevæger sig i filmen? Her lægges der op til, at børnene laver en lille dramatisering/bevægelsesleg af figurerens bevægelser.

FORSLAG TIL ANDRE AKTIVITETER

I stedet for at tegne figurer til animation, så kunne børnene være animationsfilmens subjekter og blive en levende animationsdukke. Der kan også animeres med dukker, der er fremstillet af ler, modellervoks eller et andet formbart materiale.

