

**Wallace och Gromit: Kaninens förbannelse****(Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit) England 2005**

Regi: Nick Park och Steve Box

Finlandspremiär 14.10.2005

Längd: 86 min.

Genre: animation

Ålder: T

**Teman**

Varulven (det finns många sidor hos alla människor), att spåra, djurskydd och djurens rättigheter (att skjuta kaniner eller human anpassning), hälsosam och ohälsosam kost, klasskillnader, traditioner, vänskap.

**Allmänt om filmen**

Filmen är rolig och spännande, ett tätt och späckat paket. Filmen innehåller många hänvisningar till bekanta berättelser som Skönheten och odjuret, Dr Jekyll och herr Hyde, och till andra filmer, t. ex. King Kong, gamla skräckfilmer om varulvar och vampyrer. Det går bra att se filmen, fast man inte har sett de tidigare filmerna om Wallace och Gromit. De tidigare Wallace och Gromit -filmerna är Den stora utflykten (A Grand Day Out), Fel byxor (The Wrong Trousers) och Renrakat (A Close Shave).

**Frågor under behandlingen av filmen**

Berätta om filmens figurer. Hurdana är de?

Wallace: blir snabbt ivrig, älskar ost och kex, uppfinnare, Wallaces gest med handen.

Gromit: Wallaces hund, han talar inte men är uttrycksfull, klok, tycker mycket om Wallace och vill bara hans bästa, räddar Wallace ur knipan.

Lady Tottington "Tottie": rik, bor ensam i en väldig herrgård, djurvän, älskar också grönsaker.

Lord Victor: filmens stygging, lady Tottingtons friare, men egentligen är han ute efter ladyns pengar, tycker om skytte.

Lord Victors hund: styggingens elaka hund.

Kaniner: vill äta grönsaker.

Bybor: skyddar grönsakerna från skadedjur, ivriga att delta i grönsakstävlingen, stark sammanhållning.

**Vad var roligt i filmen? Vad var skrämmande?**

Vad berättar fotografierna i filmens inledning (intro) om Wallaces och Gromits relation?

Wallace tycker om ost. Gromit skulle önska att Wallace skulle minska på sitt ostätande.

Wallace och Gromit är ändå bästa kompisar.

Hur blir Wallace sig själv igen? Vad tycker ni det här betyder?

Gromit låter honom snusa på osten. (Wallace äter inte osten, snusar bara på den.)

Hur skildras klasskillnader i filmen?

Lady Tottingtons sätt att tala, hennes stora herrgård och fina kläder - Wallaces och de andra bybornas små hus och stugor.

Hur skilde sig den här filmen från de tidigare filmerna om Wallace och Gromit?  
Vilka hänvisningar till de andra Wallace och Gromit -filmerna hittade ni?

### Uppgifter i anknytning till filmen:

Att spåra:

Gromit upptäcker plötsligt att monstrets spår leder till övre våningen i deras hus, och han börjar följa dem. Spåren förvandlas snart till människospår som leder till Wallaces rum.  
En hemsk tanke vaknar hos Gromit.

Hurdana spår lämnar olika djur? (t. ex. hare, hund, mus, olika stora fåglar, björn...).

Hurdana spår lämnar människan? (t. ex. en person som har ett träben, en som går barfota, med högklackade skor eller landstigningsskor...).

Hur kan man lura en spanare ute i snön? (t. ex. genom att gå baklänges, att gå i någon annans fotspår, gå på styltor, gå med för stora skor, skida...).

Spela in ljuden av fotsteg på olika material:

t. ex. tunga steg i sanden (en tjock, trött farbror går längs en strandväg), släpande steg i trapporna (ett spöke) hoppa hopprep på våt asfalt... Hitta på figurer och händelser kring ljuden och teckna bilder.

### Uppfinningar

Vilka uppfinningar har Wallace och Gromit gjort och hurdana hittar de på i filmen? Säng-rutschbanan, Wallaces påklädningsmaskin, Anti-Pesto –alarsystemet, kaninsugaren, kaninernas anpassningsmaskin, lockmarionetten Lady Kanin  
Jänis... I de tidigare filmerna byggde de bl. a. en rymdraket.

En hurdan uppfinning skulle du vilja bygga själv? Varför? För vem vore uppfinningen ämnad? Hur skulle den se ut?

Gör modellritningar av era uppfinningar. Bygg sedan på basen av dem miniatyrmodeller.  
Försök hålla er till ritningens skala.

Ni behöver: kartong, bomull, järntråd, trästickor, tygbitar, lim, tejp, färger, färgpennor, papper, sax, blåmassa. Presentera uppfinningarna i klassen.

### Animationsfigurer och bakgrund

alternativ **a)** Gör animationsfigurer i modellera.

Ni behöver: modellera och, om ni vill, vita tråkolor som ögon.

Gör också en bakgrundsmålning eller en scenografi där figurerna bor, med rekvisita som ni samlar av olika material. Fotografera figurerna framför bakgrunderna, t. ex. med digitalkamera och gör en utställning på skolans internetsidor.

alternativ **b)** Dela in er i grupper på 4 - 5 personer. Hitta på en berättelse som utspelar sig i samma scenografi. Gruppen bygger scenografin och var och en gör sin figur av modellera.

Ni behöver: modellera och, om ni vill, vita tråkolor som ögon.

Gruppen förklarar sin berättelse som en animation. Var och en får animera sin egen figur. Om ni inte har tid att göra en berättelse, räcker det med att föra in figurerna i bilden och där låta dem möta varann.

### Olika sätt att röra sig

Hur rör sig en gammal tant eller en sjörövare med träben? Eller en liten baby?  
Hur rör sig olika djur; ormen, lejonet, apan?

Dela in er i olika grupper. Varje grupp hittar på en berättelse och gör en föreställning där varje figur har ett eget sätt att röra sig.

Masken – hela klassens gemensamma pixelleringsanimation.

Pixellering betyder en animationsteknik, där man animerar människor.

Uppgiften kan man göra utomhus, t. ex. på skolgården.

Hela klassen ställer sig i en lång rad efter varann. Man tar en bild. Sedan stiger alla ett steg eller ett kängmått framåt. Man tar en bild. Alla går framåt igen. Så här fortsätter man. En person är kameraman och en är regissör som säger vart kön ska röra sig.

Slutresultatet blir att det ser ut som om kön slingrar sig genom bilden, eller kring hela skolgården, om ni orkar hålla på länge.

Då krafterna börjar ta slut, kan ett barn åt gången försvinna ur bilden. Då ser det ut som om de skulle försvinna i tomma intet.

Det bästa pixelleringsresultatet får man, då alla orkar stå så stilla som möjligt i fotograferingsögonblicket. Med pixellering kan man få en människa att flyga, om personen hoppar upp i luften just då bilden tas.

(Detta kräver en kamera med låg frame rec –inställning.)

### **Basfakta om animationsfilmer**

Vad betyder animation?

Termen animation betyder att ge liv. Animatören är en person, som gör det livlösa levande genom att animera, alltså röra en figur lite i gången under en kamera.

### **Hur gör man animationsfilm?**

En animation filmas en bildruta i gången (frame by frame) under kameran. På en sekund går 25 rutor, om man filmar på video, och 24 rutor om man filmar på film. En animation kan behändigt filmas t. ex. med videokamerans fram rec –funktion. Frame rec –funktionen kan på vissa videokameror ställas på varierande längd. På de flesta videokameror är frame rec 12 rutor per gång, då kameran alltså filmar 1/2 sekund i gången. Det bästa resultatet får man, om frame rec kan inställas på 2 – 4 rutor per gång. Med kortare tid får man en mer flytande rörelse till stånd, men själva filmandet går långsammare.

Animationen kan också göras genom att filma med en digital videokamera och kombinera bilderna efter varann i datamaskinens montageprogram.

En tumregel man kan följa, är att figuren lönar sig att flytta 1 – 2 cm från bild till bild. Så får man till stånd en långsam och flytande rörelse. Ju längre hopp och skutt figuren tar, desto snabbare rör den sig. Har man tålamod att flytta figuren långsamt, blir rörelsen tydligare.

Alltid då figuren byter riktning, lönar det sig att filma en paus, alltså låta figuren vara på stället, och filma t. ex. 6 – 10 tryck. På så sätt rytmiseras figurens rörelser och de framträder tydligare.

Vilka olika yrken ingår i produktionen av en animationsfilm?

Manusförfattare, regissör, filmare, figurdessigner, dockmakare, scenograf eller dekorplanerare, belysningsdesigner, animatör, klippare eller montör, ljuddesigner, ljudskådespelare, kompositör, producent.

Vilka olika animationsmetoder känner ni till?

Dockanimation (t. ex. Turilas ja Jäärä, Urpo och Turpo, John Blund)  
 Tecknad animation (t. ex. Disney -studions Peter Pan, Snövit, Törnrosa)  
 Klippanimation (t. ex. Hinku ja Vinku)  
 Vaxanimation (Wallace och Gromit –filmerna Den stora utflykten, Fel byxor)  
 Sandanimation (animera sand på en glasskiva; filma uppifrån och belys sanden underifrån)  
 Föremålsanimation (animera vilka föremål som helst under kameran, en teknik som används ofta t. ex. i reklamfilmer)  
 Pixellering (man animerar människor bild för bild, t. ex. Jan Kounens kortfilm Gisele Kerosene)  
 3D –data-animation (t. ex. tv serien Itsevaltiaat. 3D –data-animation används även för specialeffekter i många vanliga spelfilmer, som t. ex. figuren Smeagol i Sagan om Ringen, eller de fantastiska monstren i Harry Potter –filmerna)

### Om hur man gjorde Kaninens förbannelse -animationen

Wallace och Gromit -animationsfilmernas figurer är tillverkade för hand av modellera. Den modellera som används för detta ändamål är tätare och inte så mjuk som vanlig modellera. Figurerna är byggda på Meccano –skelett med magnetfötter, och de innehåller också bivax, tandtråd och glasyr. Dekoren är byggd av alla möjliga lämpliga material. Dessutom har man utnyttjat 3D –data-animation, bl. a. för specialeffekterna.  
 Källa: Tero Salonens artikel "Wallace & Gromit", Image 08/2005)

Det räckte fyra år att göra filmen Kaninens förbannelse. I filmen ser vi Wallace och Gromit –filmernas största masscen, med över 30 olika figurer. Det tog flera månader att spela in scenen i kyrkan. Scenen var krånglig att förverkliga, eftersom varje figur måste röras för sig, och enligt dess personlighet, och först därefter ta följande bild. Animatören måste komma ihåg hur var och en figur har rört sig. Om flera animatörer animerar samma bild, måste de beakta kollegernas rörelser. Oftast har huvudfigurerna en och samma animatör, som skapar figurens karaktär. Till exempel i Nick Parks tidigare Wallace och Gromit -animation Fel byxor animerade Steve Box oförglömligt pingvinens figur och karaktär. I Kaninens förbannelse är Steve Box den andre regissören.

### Vidare fakta

Kaninens förbannelse –animationens engelskspråkiga nätsidor på adressen:

[www.WandG.com](http://www.WandG.com)

Sidorna innehåller stycken från filmen och många roliga episoder från inspelningarna och produktionen.

Peter Lords bok Cracking animation

Boken är rikt illustrerad med färgbilder, och den är en riktig skattkista som innehåller godbitar om de tidigare Wallace och Gromit –animationerna samt andra produkter från Aardman –animationsstudion, för intresserade av film och reklam.

Läromaterialet är sammanställt av animatör Laura Palosaari

Översättning: Saliven Gustavsson