Podrobnejši vpogled v stop animacijo

O čem govori to poglavje?

Animirani filmi so v naših življenjih močno prisotni, čeprav se tega pogosto ne zavedamo. Otroci jih radi gledajo za zabavo in izobraževanje, odrasli pa tudi zaradi umetniškega vtisa, ki ga nudijo. Animacija se velikokrat pojavlja tudi v drugih oblikah medijskih vsebin, ne le v filmih. Zasledíš jo lahko na primer v glasbenih videospotih, promocijskih ali pojasnjevalnih filmih ali v reklamah. Danes je večina animiranih filmov ustvarjenih računalniško, vendar je ročno izdelana animacija v tehniki stop animacije (ali tudi stoptrik animacije), ki izhaja iz začetkov animiranega filma, v produkcijah še vedno prisotna. Ročno izdelana animacija je lahko narisana, izdelana z lutkami, plastelinom, izrezana v kolaž tehniki ali narejena v kakšni drugi, včasih celo nenavadni tehniki. In v naslednjih poglavjih bomo govorili ravno o njej.

Čeprav je ustvarjanje animiranih filmov v tehniki stop animacije umetniška veščina, pa je mnogo več kot to. Pomaga ti lahko razviti različne ročne spretnosti in pridobiti izkušnje s skupinskim delom. Teh kompetenc v sodobni družbi večkrat primanjkuje in kaj je lepšega kot razvijati jih preko izdelave animiranih filmov.

Da ti bo animirani film bolj razumljiv, bomo v tem poglavju najprej predstavili nekatere optične igrače, ki so predhodnice animiranih filmov. Nato bomo na kratko predstavili različne tehnike stop animacije, ki ti bodo omogočile lažje izbrati tehniko za tvoj film.

AnimaVision *v akciji – kratki povzetki in napotki*

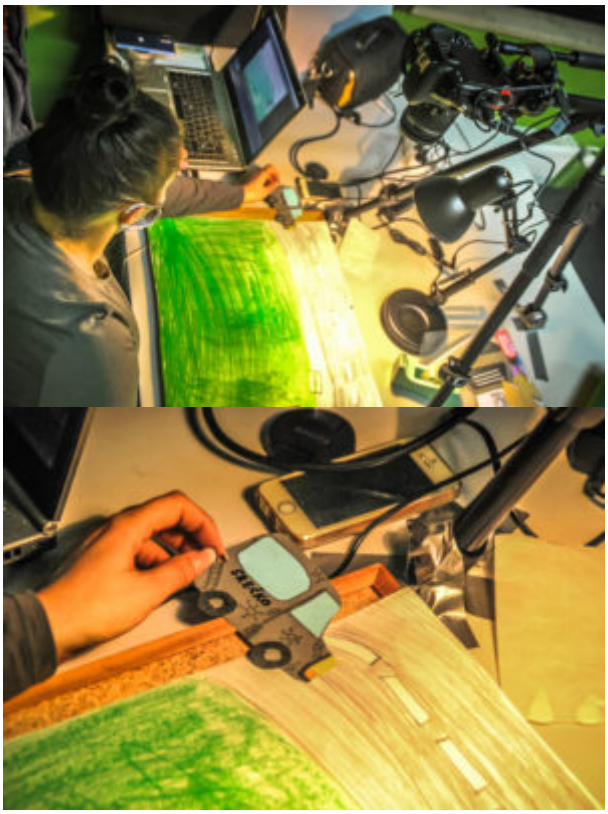
• Animirani filmi se poigravajo s človekovim dojemanjem gibanja. Človeško oko posamezne mirujoče slike, ki se predvajajo dovolj hitro, dojemamo kot gibanje.
• Tudi različne optične igrače, ki so predhodnice animiranega filma, temeljijo na zgoraj opisanem principu.
• Ustvarjanje lastnih optičnih igrač ti lahko pomaga bolje razumeti, kako deluje človeško zaznavanje gibanja.
• Različni animirani filmi so narejeni v različnih tehnikah.

Kakšno opremo potrebuješ?

Za to poglavje potrebuješ papir, škarje, flomastre in barvice. Pa tudi računalnik, tablico ali pametni telefon s povezavo do interneta za raziskovanje animiranih filmov.

Podrobnejša razlaga

Stop animacija (ang. stop motion animation) je tehnika izdelave animacije, v kateri premikaš like ali različne objekte in jih fotografiraš v vsakem položaju posebej. Ko fotografije predvajaš zaporedno in dovolj hitro, to človeško oko oz. možgani zaznajo kot gibanje. Izdelava stop animacije je v svoji osnovni ideji zelo preprosta, vendar pa jo lahko izdelamo tudi na zahtevnejšem nivoju, -za kar pa potrebujemo nekaj znanja in izkušenj. Nekaj možnosti izdelave bomo predstavili v tem priročniku, s pomočjo katerih seveda lahko izdelaš zelo zanimive in vizualno privlačne animirane filme.



Pri izdelavi stop animacije delaš pred kamero z liki, ki si jih ustvarili, -narediš majhne premike, ter jih fotografiraš v vsakem položaju posebej.

Ena izmed pogostih definicij glagola “animirati”, ki jih lahko najdeš v različnih slovarjih je: “oživiti”. Oživljanje likov, pa tudi različnih objektov ali predmetov (kot na primer svinčnikov, skodelic, sadja…), temelji na človekovem dojemanju gibanja. Človek lahko vidi vse, kar se predvaja hitreje kot 10-12 slik na sekundo, kot neprekinjeno gibanje. 10-12 slik na sekundo (ang. frames per second) je tudi osnovni standard za število fotografij na sekundo, ki se ga poskuša doseči, kadar ustvarjamo lastni animirani film. Več o številu slik na sekundo si preberi v poglavju Kamera v animaciji.



Animiramo lahko like, črke ...

Optične igrače

Preden se je razvila tehnika stop animacije (kar sovpada nekje z razvojem filma konec 19. stoletja), so obstajale številne optične igrače, ki so burile človeško domišljijo in potrebo po igri. Slikofrci in kaleidoskopi so ene izmed takšnih optičnih igrač, ki so še dandanes širše poznane. Medtem ko so laterna magika, fenakistoskop, zoetrop, taumatrop in podobne, igrale večjo vlogo v zgodovini.

Laterna magika ali čudežna svetilka

Laterna magika je nekakšna predhodnica projektorja in je bila razvita v 17. stoletju. Množično so jo za zabavo uporabljali vse do sredine 20. stoletja, ko se je pojavil diaprojektor. Za laterno magiko so bile ustvarjene posebne majhne slike naslikane na steklo, ki so jih s pomočjo te naprave osvetlili s svečo (kasneje tudi z žarnico) in jih projiecirali na steno. Čeprav z njo ni bilo mogoče predvajati gibljivih slik, je bila osnova današnjega projektorja. Laterna magika je še vedno pogost eksponat v muzejih in v privatnih zbirkah.



Laterno magiko na zgornjih slikah hranijo v Posavskem muzeju Brežice (SI).

Video: Laterna magica – motivi iz Posavskega muzeja Brežice (LIJAmedia) – SI

Sličice na stekelcih so bile fotografirane in predvajanje na platno s pomočjo digitalne tehnologije. Sličice so pogosto prikazovale motive iz daljnjih dežel, smešne ali izobraževalne zgodbe, zelo priljubljeni so bili živalski motivi. Projekcija je bila izdelana na podlagi sličic, ki jih hranijo v Posavskem muzeju Brežice.

Slikofrc

Slikofrc (ang. flipbook) je optična igrača, ki jo je povsem enostavno izdelati. Lahko ima le dve strani, ali pa jih ima več in so s sponko povezane v blokec. Kadar jih pregleduješ na hitro, pred tvojimi očmi oživijo, in že dobiš enostavno animacijo.



Za izdelavo slikofrca uporabi malo debelejši papir, izdelaj si predlogo s pomočjo katere boš svoj objekt narisal na vsak listek posebej na isto mesto, a v različnih zaporednih fazah.

Video: Primer slikofrca

Taumatrop

Taumatrop je optična igrača, sestavljena iz dveh slik, ki se ob dovolj hitrem obračanju združita v eno. Sliki sta lahko pritrjeni na vrvico ali paličico (tudi flomaster ali svinčnik sta uporabna) in se morata med seboj dopolnjevati. Ko vrtiš vrvico ali paličico med rokami, dobiš učinek optične iluzije, saj vidiš obe sliki združeni v eno.





Prepogni pravokoten kos kartona po sredini, na eni strani nariši en del slike, na drugi strani pa drugi del, ki prvega dopolnjuje, na sredino prilepi flomaster ali svinčnik, nato karton ob straneh zlepi skupaj.

Video: Primer taumatropa

Izdelava optične igrače je lahko odličen uvod v izdelavo stop animacije .

Različne tehnike stop animacije

Kot smo pojasnili že v uvodu, so animirani filmi danes pogosto računalniško ustvarjeni, vendar se ta priročnik osredotoča predvsem na ročne tehnike stop animacije. Te spodbujajo tudi razvijanje različnih ustvarjalnih in socialnih spretnosti ter lahko spodbujajo tudi skupinsko delo, če film ustvarjaš skupaj s skupino sošolcev ali prijateljev. Pri ročnih tehnikah stop animacije večino predmetov, likov in ozadij ustvariš ročno iz papirja, kartona, tekstila, plastelina ali kakšnega drugega materiala. Prav tako predmete in like ročno premikaš pred kamero in fotografiraš vsak gib ali niz gibov posebej. Hkrati moraš zato znati uporabljati tudi sodobno tehnologijo, kot na primer pametni telefon, tablični računalnik, fotoaparat in program za stop animacijo, s katerim zajameš in urejaš posnetke. Zato pri ustvarjanju stop animacije razvijaš tudi različne digitalne veščine.

Tehnike 2D-stop animacije

Animacija silhuet

Animacija silhuet je ena od prvotnih tehnik v 2D – stop animaciji, pri kateri so liki vidni kot črne silhuete. Navdih zanjo so animatorke in animatorji črpali iz senčnih lutk. Liki in predmeti, ustvarjeni za to animacijo, so iz enobarvnega papirja, pogosto črnega, in imajo običajno nekaj gibljivih sklepov ali delov, ki so s telesom povezani s sponkami ali odstranljivimi lepilnimi blazinicami. Pri animaciji silhuet morda malo težje natančno animiraš obrazno mimiko, saj pri tej tehniki nimaš možnosti izdelati podrobnega izgleda posameznega lika ali predmeta od spredaj. Ena od velikih predstavnic animacije silhuet je nemška animatorka Lotte Reiniger.

Video: Za naravo (LIJAmedia) – SI je primer animacije silhuet, ki so jo mladi izdelali na temo ohranjanja okolja na eni izmed popoldanskih delavnic.

Kolaž

Izrezovanje v kolaž tehniki je ena izmed tehnik v 2D stop animaciji, pri kateri lahko izrežeš dvodimenzionalne like, predmete in ozadja iz papirja, kartona, blaga ali podobnega materiala. Tehnika ti lahko omogoči izdelavo podrobnejšega izgleda posameznega lika ali predmeta od spredaj. Liki in predmeti imajo običajno nekaj gibljivih sklepov ali delov, ki so s telesom povezani s sponkami ali odstranljivimi lepilnimi blazinicami. Izrezovanje kolaža je podobno tehniki silhuet, vendar ti zaradi več možnosti detajlov, ki jih gledalci vidijo tudi od spredaj, daje drugačne možnosti za izražanje. S tehniko izrezovanja lahko animiraš tudi različna človeška čustva in obrazne poteze od spredaj. Pri tem lahko narediš premične obrvi, očesne zenice, različne položaje ust in vek …

Video: Zakaj ne postaneš prostovoljec? (LIJAmedia) – SI

Tehnike 3D-stop animacije

Plastelin

Animacija s plastelinom je 3D-tehnika, pri kateri glavne like, predmete in včasih tudi ozadje ustvariš iz plastelina, gline ali podobnega gnetljivega materiala. Plastelin je zelo dostopen material, ki ga lahko zlahka preoblikuješ tudi v različne oblike ali nenavadne predmete iz tvoje domišljije in se pri izdelavi stop animacij pogosto uporablja. Če ga uporabljaš za ustvarjanje lutk, ga lahko oviješ okoli jeklene konstrukcije ali armature, da so lutke stabilnejše.

Video: Sprejetost – (LIJAmedia)-SI

Animacija lutk

Animacija lutk je oblika 3D-stop animacije, pri kateri za glavne junake uporabiš lutke. Uporabiš lahko lutke, ki so že izdelane ali ki jih izdelaš sam iz različnih materialov, kot so stiropor, pena, tkanina … Lutke so lahko pritrjene na jekleno ogrodje ali armaturo, ki ti omogoča nadzor nad njihovimi gibi. Stop animacija z lutkami je precej zahtevna oblika animacije, in se pogosto uporablja tudi v umetniških filmskih produkcijah.

Animacija s kockami

Kompleti kock so med različnimi starostnimi skupinami za animacijo zelo priljubljeni in lahko, poleg gradnikov, vsebujejo tudi različne lutke. Zato so lahko odličen način za začetek dela z lutkami. Seveda lahko s kockami izdelaš tudi zelo zapletene filme.

Pikselacija

Pikselacija je tehnika v 3D-stop animaciji, pri kateri likov in predmetov ne ustvarjamo sami iz različnih materialov, temveč kot igralce uporabimo ljudi ali obstoječe predmete, kot so stoli, skodelice, svinčniki … ali kaj podobnega. Pikselacija nastane tako, da oseba ali predmet v vsakem posnetku zavzame nov mirujoč položaj in je v tem položaju tudi fotografirana. Vsi posnetki se nato združijo v film. Pikselacija je lahko posneta iz običajnih položajev in perspektiv-kot običajni filmi, ali pa tudi iz kakšnih drugih perspektiv, s katerimi se ustvari bolj 2D-učinek, npr. od zgoraj, ko ljudje in predmeti ležijo na tleh.

Preprosto pikselacijo lahko izdelaš, če na primer animiraš različne izraze obraza.

Vaje

1. Doma ali na spletu poišči kakšno optično igračo. Lahko je kakšna od zgoraj naštetih ali pa katera druga.
2. Iz zgornjega seznama izberi in izdelaj svojo optično igračo.
3. Oglej si več animiranih filmov in poskušaj ugotoviti, v kateri tehniki so bili ustvarjeni.
4. Stop animacija ima bogato zgodovino in tudi danes obstaja veliko filmov narejenih v tehniki stop animacije.

Lahko so odličen vir navdiha. Razišči jih!

5. Obstaja velika verjetnost, da je v tvoji okolici živel ali še vedno živi kakšen ustvarjalec/ustvarjalka stop animacije (ali katere koli druge animacije). Spoznajte njeno/njegovo delo ali morda celo njo/njega osebno.

Sorodne teme in zunanji viri

Poglavje: Stop animacija (razdelek Vision)

Animacija z lutkami

Farewell/Slovo

Video: Slovo (ZVIIKS-SI)

Pikselacija

Video: Das Leben is hart – StopMotion is haerter / Življenje je težko-stop animacija je težja (GuYcreations) – DE

Animacija silhuet

Video: The Ornament of the Lovestruck Heart by Lotte Reininger (1919) – with music of an Heloise Ph. Palmer from Halle-DE, produced in 2019

O animiranem filmu

Video: Pogovor s filmskim animatorjem Leonom Vidmarjem (LIJAmedia-SI)

Metodologija

Kot smo že omenili, je pri spoznavanju stop animacije zelo v pomoč, če se najprej seznaniš s katero od optičnih igrač. Če v začetni fazi delavnice izdelate katero od igrač, lahko to tako predstavlja dober uvod. Poleg tega predlagamo gledanje različnih animiranih filmov, pa tudi obisk festivala animiranega filma ali povabilo katerega od ustvarjalcev animiranih filmov na obisk v vašo skupino, šolo ali bližnjo kulturno ustanovo.

Terminologija

stop animacija, človekovo dojemanje videa, sličice na sekundo (fps), optična iluzija, laterna magika, slikofrc, taumatrop, animacija silhuet, pikselacija