

Tajniki filmu animowanego odkrywa przed nami Marta Stróżycka, autorka animacji, absolwentka Szkoły Filmowej.

Wybiła godzina 19.00, pustoszeją place zabaw, milkną krzyki. Dzieci biegną do domu, nadeszła wyczekiwana pora wieczorynki. Przez pół godziny bawili nas kiedyś i bawią teraz bohaterowie filmów animowanych: Gąska Balbinka, Bolek i Lolek, Smerfy, Kaczor Donald, Krecik, Miś Uszatek, Muminki, a współcześnie Świnka Peppa, Bob Budowniczy czy Kung Fu Panda. Wraz ze swoimi problemami zabierają nas do magicznego świata animacji, pełnego intryg i happy endów. Mimo tego, że dostępność filmów animowanych jest praktycznie nieograniczona, istnieją kanały telewizyjne poświęcone jedynie filmowi animowanemu (Channel, Cartoon Network, Nickelodeon, Jim Jam czy choćby Mini Max), wielu z nas nie potrafi sobie wytłumaczyć, jak te kolorowe światy są skonstruowane.

Nie taki diabeł straszny...

Przed paroma laty pracowałam w Szkole Filmowej nad swoim drugorocznym filmem animowanym. Scenografia do planu lalkowego zajmowała całą pracownię. Realizacja odbywała się w czasie wakacji, prażyło sierpniowe słońce, miasto opustoszało. I tak pewnego dnia w drzwiach mojej pracowni stanęły dwie panie, które spacerując ulicą Targową postanowiły zwiedzić Szkołę Filmową. Turystki dostrzegły, że zajmuję się czymś ciekawym, czego do tej pory nie widziały. Zapytały, czy zgodziłabym się opisać im w paru zdaniach co robię „i o co właściwie w tej animacji chodzi?”.

Prezentację zaczęłam od scenografii, następnie powiedziałam parę słów na temat sprzętu, na którym pracowałam, żeby na sam koniec przedstawić bohaterów mojego filmu – dwa pluszowe misie. „A jak to właściwie działa? Co takiego należy zrobić, aby lalki zaczęły się poruszać?” – zainteresowały się słuchaczki. Wytłumaczyłam więc, że w środku każdej lalki, która ma być animowana znajduje się metalowy szkielet, który umożliwia animowanie. Sekunda to w przeliczeniu na taśmę filmową 24 klatki. Każda klatka musi być osobno sfotografowana. Co drugą (bądź każdą klatkę) porusza się lalką, np. przesuwa się nogę bohatera (założmy) o pół centymetra w przód, aparatem wykonuje się zdjęcie, które jest przesyłane do komputera, po czym robi się kolejny ruch (fazę) i znów fotografuje. Czynności te powtarza się do końca ujęcia, dopóki bohater nie dojdzie, założmy, do drzwi swojego domu. Jeśli zbierzemy wszystkie zdjęcia i odtworzymy w tempie 24 zdjęć/klatek na sekundę - otrzymamy wrażenie ruchu. Tłumaczyłam, pokazywałam, a panie obserwowały wszystko z niedowierzaniem. Kiedy skończyłam swoją krótką prezentację, nie wytrzymały i wybuchły: „To my myślałyśmy że tam w środku jest jakiś silniczek! Że naciska się guzik i lalka robi co ma robić, a kamera to kręci! Czy pani nas aby nie oszukuje?”.

Moda na animację

Wówczas nie miałam czasu zastanowić się nad tym epizodycznym wydarzeniem, lecz dziś, kiedy wracam do niego pamięcią, uświadamiam sobie jak ogromna niewiedza i gruba warstwa mitu pokrywa na pozór łatwy i przyjemny temat, jakim jest film animowany.

Przez kilka lat zastanawiałam się, w jaki sposób mogłabym upowszechnić wiedzę na temat animacji. Aż w końcu, udało mi się wziąć udział w przedsięwzięciu, które za cel obrało sobie rozwijanie pasji robienia animacji wśród młodych ludzi.

Muzeum Powstania Warszawskiego i Instytut Stefana Starzyńskiego przygotowało projekt warsztatów animacji pt. „Animuj Warszawę”. Przez ponad rok, co miesiąc, gromadziliśmy się w Muzeum Powstania, by przez weekend, w kilkusobowych grupach stworzyć animowane miniatury. W sumie w warsztatach wzięło udział około stu uczestników. Pracę wykonywaliśmy przy użyciu powszechnie dostępnego sprzętu tj. aparatów cyfrowych, statywów, komputerów i oprogramowania w postaci programu Animator DV. Do dyspozycji mieliśmy mnóstwo materiałów plastycznych, zdjęć i starych gazet, które uczestnicy wykorzystywali do tworzenia scenografii i bohaterów swoich filmów. Warsztaty były prowadzone przez siedem osób, z których pięć na co dzień czynnie zajmuje się filmem animowanym. Jako organizatorzy staraliśmy się przekazać uczestnikom naszą wiedzę o tworzeniu filmów animowanych a co za tym idzie, przekonać ich do odważnego realizowania autorskich pomysłów. Uczestnikami warsztatów były osoby w bardzo różnym wieku, ale najczęściej współpracowaliśmy z młodzieżą szkolną i studentami. Część z przybyłych uczestników już wcześniej próbowała zrobić własne filmy animowane, inni przyszli na "Animuj" wiedzeni ciekawością. Z biegiem czasu warsztaty zaczęły wyraźnie zyskiwać na popularności. Dochodziło do sytuacji, kiedy z powodu braku miejsc w długiej kolejce wyczekiwały kolejne osoby, chętne do rozpoczęcia pracy nad filmem.

Podczas warsztatów uczestnicy musieli zmagać się z wieloma problemami. Realizacja filmu animowanego wymaga od reżysera/animatora, między innymi, niebywałego skupienia, wrażliwości plastycznej, precyzji, jak również umiejętności prowadzenia spójnej, logicznej i czytelnej narracji. Namacalnym rezultatem naszych spotkań jest płyta DVD, na której zostały zebrane wywiady z gośćmi warsztatów, słynnymi twórcami animacji: Witoldem Gierszem i Markiem Skrobeckim, oraz z organizatorami i uczestnikami warsztatów. Najważniejszą pozycją na wspomnianej płycie jest wspólne dzieło wszystkich osób, które wzięły udział w warsztatach: prawie dwudziestominutowy film, w którym zobaczyć można wszystkie amatorskie filmy. Projekt odniósł sukces, teraz naszym zadaniem jest przekonanie pedagogów do sensowności podejmowania podobnych inicjatyw w szkołach, świetlicach czy przedszkolach. Tym bardziej, że edukacja filmowa w okresie przedszkolnym i szkolnym niemal nie istnieje.

Przedшкоlaki robią własne kreskówki

W czasie festiwalu animacji w Lublanie brałam udział w prezentacji pewnego Austriaka, który obrał sobie za cel edukowanie przedszkolaków w zakresie realizacji filmów animowanych. Przedsięwzięcie to mogłoby się wydawać karkołomne i niemożliwe do wykonania. Jednak, ku zdumieniu wszystkich słuchaczy, efekt był powalający. Oto grupa przedszkolaków stworzyła animację rysunkową, która była improwizacją na temat alfabetu. Przedszkolaki animowały poszczególne literki. Za ścieżkę dźwiękową posłużyły ich własne głosy. Każde dziecko opowiadało o swoich skojarzeniach związanych z wybraną literą. Oczywiście rezultat ich pracy można przyrównać raczej do ćwiczenia animacyjnego niż skończonego dzieła filmowego. Biorąc pod uwagę, że ich autorami były kilkulatki, nasz podziw dla efektu pracy maluchów nie miał granic. W Lublanie często poruszany był temat dotyczący potrzeby zaznajamiania dzieci z filmowymi środkami wyrazu, a zwłaszcza z filmem animowanym. W animacji ogromną rolę odgrywają walory plastyczne, które są dodatkowym atutem mogącym wpływać na rozwój artystyczny dziecka. Zajęcia, prowadzone w formie warsztatów, uczyłyby przez zabawę a jednocześnie rozwijałyby wrażliwość maluchów. Oczywiście stawiano wiele pytań dotyczących kosztów przeprowadzenia takich zajęć. Jak się okazało, nie są one aż tak wygórowane. Potrzebne były jedynie:

stoły do animacji (inaczej dysk animacyjny) - prosty stół z wyciętą dziurą, w której umieszczona jest szyba z pleksi (stół taki może wykonać stolarz za ok 80 złotych za sztukę)
lampy jarzeniowe w oprawkach - taką lampę umieszcza się pod stołem, tak aby podświetlić kartkę papieru, na której rysowane są obrazki
metalowe bolce - trzy metalowe bolce podtrzymują papier, żeby się nam nie ruszał
laptop, skaner - najpierw skanujemy obrazek, później wrzucamy go do programu komputerowego, możemy także używać aparatów cyfrowych lub kamery poklatkowej
papier, kredki i ołówki

Co istotne: cały sprzęt do animacji jest wielokrotnego użytku, tak więc na bieżąco muszą być uzupełniane jedynie materiały plastyczne. Środki przeznaczone na organizację parodniowych zajęć zwrócą się z nawiązką w postaci zaszczepienia pasji i pokazania nowych perspektyw.

Bajki dla dorosłych

Do tej pory wspominałam jedynie o bajkach dla dzieci, z którymi najczęściej kojarzymy filmy animowane. Tymczasem bardzo często słyszę pytanie: „Jak tam? Dalej robisz te swoje bajki?” . Myślę, że sprowadzenie tak różnorodnej dziedziny sztuki filmowej do terminu „bajka” jest bardzo krzywdzące dla twórców tego gatunku. Nie trzeba daleko szukać, by wymienić przynajmniej parę nazwisk, które znane są publiczności na całym świecie: Wilczyński, Dumala, Skrobecki, Bagiński, to obecnie kanon polskich reżyserów animacji, nazwiska, które wypowiada się jednym tchem. Kiedy zaznajomimy się z ich twórczością, otrzymamy obraz w pigułce: każdy z tych twórców reprezentuje indywidualny, charakterystyczny styl filmowej ekspresji. Poza głównym nurtem, na który składają się animowane seriale, rozrywkowe filmy Pixara czy Disneya, swoim barwnym życiem pulsuje animacja autorska. Jest to kino pod którym podpisują się konkretni reżyserzy - tytani animacji, którzy poprzez

swoją twórczość starają się pokazać ludziom nowe światy, absorbują publiczność oryginalną fabułą i plastyką. Każdy z nas doskonale pamięta kadry ze „Zbrodni i kary” Piotra Dumay, mało kto przechodzi już obojętnie słysząc „Katedra” - tytuł polskiej animacji, która w 2003 roku była nominowana do Oscara .

Etapy pracy nad produkcją filmu animowanego

Spis treści:

- 1. Praca nad scenariuszem**
- 2. Projekty plastyczne**
- 3. Storyboard**
- 4. Animatiki**
- 5. Animacja**
- 6. Montaż**

Produkcja filmu animowanego ma tę zaletę, że niekoniecznie musi wymagać od twórcy dużych nakładów finansowych i jest możliwa do przeprowadzenia w tak zwanych „warunkach domowych”. Przy użyciu domowego komputera i aparatu cyfrowego jesteśmy w stanie stworzyć swoje małe dzieło.

Praca nad animacją składa się z kilku podstawowych etapów, które mogą ulegać modyfikacji w zależności od techniki, w której będziemy pracowali:

1. PRACA NAD SCENARIUSZEM

Zanim ją rozpoczniemy, zastanówmy się przez moment nad tym, jakie właściwie kino chcemy robić? Czy będziemy w stanie stworzyć komedie z dobrze wyreżyserowanymi gagami czy też może lepiej poradzimy sobie z horrorem bądź kryminałem? Kiedy już podejmiemy decyzję, zaczniemy pracę od napisania treatmentu. Treatment jest to streszczenie scenariusza. W paru zdaniach staramy się opowiedzieć nasz pomysł na film – budujemy szkielet scenariusza. Dopiero kiedy treatment będzie skończony, przystępujemy do pisania właściwego scenariusza. Już na etapie pisania powzięte zostaną decyzje, w którym kierunku nasz projekt będzie się rozwijał. Główne składowe każdej historii filmowej to:

- intryga,
- bohater
- miejsce akcji.

Często zdarza się, że cierpimy na tak zwany „kryzys twórczy”, na nic nie możemy się zdecydować, bo to kusi i to nęci. Warto wówczas pomóc swojej wyobraźni, czymś się zainspirować. Istnieje parę sposobów, by poruszyć własną wyobraźnię. Oto kilka przykładów:

- parodia reklamy, sceny z filmu bądź znanej wszystkim historyjki/anegdoty,
- można również rozpocząć pracę od stworzenia postaci, by następnie na podstawie tego jak wygląda, określić co lubi? czego się boi? co mogłoby się jemu/jej przydarzyć? z czym ma problemy?
- można wspólnie ze znajomymi przeprowadzić tzw. burzę mózgów, której rezultatem będą niebanalne i śmieszne skojarzenia. Za punkt wyjścia/inspirację do takiego spotkania możemy obrać sobie tytuł jakiegoś filmu bądź jakiegokolwiek słowo i rzucać skojarzeniami na jego temat,
- nic nie stoi na przeszkodzie by skorzystać z własnego doświadczenia i spróbować opowiedzieć wydarzenie „z życia wzięte”,
- adaptacja historii, które już istnieją, mam tu na myśli teksty piosenek, fragment ulubionej książki, legendy i baśnie jest również dobrym pomysłem na scenariusz naszego filmu.

Wskazane jest oglądanie jak największej liczby filmów, nie tylko animowanych. Poprzez uważne oglądanie uczy się, obserwujemy, wyciągamy wnioski. Oglądanie filmów należy do zajęć niezwykle przyjemnych, a dla początkującego filmowca jest nieocenionym źródłem wiedzy i spostrzeżeń. W trakcie pisania pamiętajmy, aby historia, której będziemy autorami, nie była zbyt długa i zawiła. Jeśli nasz scenariusz będzie dobrze przemyślany to nawet dwuminutowy film, który powstanie na jego podstawie będzie wystarczająco intrygujący, by przyciągnąć widownię. Pamiętajmy, że jedną z najważniejszych zalet animacji jest skrótowość, można by to nazwać plakatowością narracji. Mamy przecież dostarczyć widzom rozrywki bądź skłonić do refleksji a nie występować w roli nudnych mentorów. Największym ciosem dla każdego twórcy jest znużenie malujące się na twarzach widzów, spowodowane miażdżącą prezentowaną im dzieła.

2. PROJEKTY PLASTYCZNE

Film animowany wymaga od twórców zmysłu plastycznego. Każdy, kto chce taki film stworzyć będzie musiał odkryć w sobie artystę. Niezbędne jest poczucie estetyki, wycucie kompozycji, koloru i formy. Nie powinniśmy jednak zniechęcać się jeżeli nie posiadamy wykształcenia artystycznego, ponieważ uczy się w liceum ogólnokształcącym i nie ukończyliśmy plastycznego gimnazjum. Fenomen animacji polega na tym, że można w niej wykorzystać wiele różnych technik plastycznych.. Warstwę wizualną naszego filmu możemy oprzeć np. na wycinkach z czasopism, zdjęciach i teksturach, które po obrobieniu w programie do grafiki nabiorą niespotykanego dotychczas charakteru. Film może być zrobiony na bazie bardzo prostych, niemal schematycznych rysunków. Istnieje mnóstwo możliwości, wystarczy tylko wyrwać się na chwilę poza utarte schematy. Tak więc łapmy za ołówki i zabierzmy się za projektowanie. Szkice i rysunki, które będziemy wykonywali w każdej nadarzającej się chwili z pewnością bardzo ułatwią nam dojście do ostatecznego konceptu. Papier pozwala na eksperymenty. Pamiętajmy, że kartkę zawsze można wyrzucić jeżeli nie będziemy zadowoleni z tego co stworzyliśmy. Nie poddawajmy się po pierwszych niepowodzeniach. Jeśli poświęcimy trochę czasu na „rozrysowanie się”, sami zauważymy, że robimy postępy i teraz będzie już tylko lepiej. W trakcie projektowania miejmy na uwadze o czym opowiada nasz film, w jakim gatunku chcemy by był

utrzymany? Plastyka filmu powinna być adekwatna do historii. To ona w znacznym stopniu będzie odpowiadała za nastrój w filmie.

W animacji możliwe jest wykorzystywanie właściwości materii, w której pracujemy (piasek, farby olejna, plastelina) do prowadzenia narracji. Z możliwości jakie daje materia użyta do stworzenia imponującej warstwy wizualnej filmu pełnymi garściami czerpie m.in. Caroline Leaf, tworząc unikatowe animacje w piasku. Przed przystąpieniem do pracy warto obejrzeć kilka jej filmów, które dostępne są na jej stronie internetowej pod adresem: www.carolineleaf.com/filmography.html

W trakcie pracy nad plastyką do filmu powinniśmy ostatecznie zdecydować w jakiej technice wykonamy swój film, czy będzie to rysunek, wycinanka, lalka, 3D, piksela czy też może zdecydujemy się na mieszanie technik? Zanim jednak zasiądziemy do komputera lub stołu animacyjnego powinniśmy przygotować szczegółowy storyboard.

3. STORYBOARD

Żeby zrozumieć czym jest storyboard najłatwiej będzie przyrównać go do komiksu. Na stronie formatu A4 rozmieszczamy ramki, w których rysujemy kolejne ujęcia. W ten sposób poprzez sekwencję obrazków opowiadamy nasz film. Na tym etapie pracy decydujemy jakich planów będziemy używać: zbliżeń, detali, planów ogólnych. Rozstrzygnie się też kwestia ilości ujęć i mniej więcej będziemy mogli określić jak długi będzie nasz film. Na własnej skórze przekonamy się również o ile łatwiej jest napisać: „bohater poczuł się oszukany” niż wyrazić jego uczucia przez kompozycję obrazu i odpowiednie zestawienie ujęć. Przy każdym rysunku powinniśmy wydzielić sobie miejsce na szczegółowe notatki na temat muzyki, dźwięku, pracy kamery i dialogów. Pamiętajmy również, by każdy z rysunków był oznaczony numerem ujęcia do którego się odnosi.

4. ANIMATIK

Animatik jest formą pośrednią pomiędzy storyboardem i filmem. Jest to ruchoma wersja storyboardu. Aby zrobić animatik potrzebujemy programu do animacji i montażu. Praca na tym etapie polega na złożeniu w programie montażowym, ujęć ze storyboardu i dodaniu elementów, które będziemy animować. Jednak animacja na tym etapie jest raczej bardzo uproszczona i ma za zadanie pozwolić nam zorientować się ile czasu będzie trwało poszczególne ujęcie oraz jak będzie wyglądała praca kamery. Tak więc, podsumowując, animatik jest uproszczoną wersją naszego filmu. Do animatiku możemy dodać dźwięk i muzykę, co z pewnością znacznie ułatwi nam synchronizację tych wszystkich elementów. Przykład Wojtek Wawszczyk Animatic do "Pingwina"

5. ANIMACJA

Animacja jest sztuką tworzenia złudzenia ruchu. Powstaje poprzez fotografowanie poszczególnych faz ruchu, a następnie odtworzenie tych zdjęć w tempie 24 klatek na sekundę (jednak już przy 10-12 klatkach/rysunkach na sekundę mamy wrażenie płynnego ruchu). Wyróżniamy dwa rodzaje faz: fazy kluczowe i fazy pośrednie. Żeby obrazowo to opisać wyobraźmy sobie osobę, która siedzi na krześle by następnie w tempie pół sekundy (12klatek) stanąć na baczność. W tym przypadku możemy wyróżnić 3 fazy kluczowe: kiedy osoba siedzi, gdy jest w połowie wstawania i ostatnia faza kluczowa to ta, kiedy osoba już wstała i ruch się zakończył. Tak więc mamy trzy zdjęcia faz kluczowych, a wszystkie zdjęcia rejestrujące pozostałe etapy wstawania, będziemy nazywali fazami pośrednimi.

I tutaj powstaje pewien problem. Ciężko jest podać jedną uniwersalną regułę, która powie nam jak dobrze animować. Zasadniczo wyróżnia się dwa sposoby animowania: realistyczny i „kreskówkowy”. Ten pierwszy, jak sama nazwa wskazuje, najbardziej naśladuje rzeczywistość. Jest to niezwykle trudne do osiągnięcia. Jeśli postać miałaby być animowana według tej zasady, to musi się ona poruszać i zachowywać według zasad grawitacji. Jeżeli wybierzemy drugą opcję: animację „kreskówkową” to tutaj możemy sobie pozwolić na dowolność. W tym przypadku nasza możemy dać pole do popisu naszej kreatywności. Dozwolone jest wytrzymanie w czasie, przyspieszanie i zwalnianie, przerysowanie faz ruchu. Przeważnie nie jest tutaj kładziony nacisk na detale i pośrednie fazy ruchu. Chodzi o maksymalną ekspresję oraz wygranie charakteru postaci. Istnieje parę zasad, które mogą podnieść jakość naszej animacji.

- Każdy wykonywany ruch możemy poprzedzić kontrruchem. Przypomnijmy sobie kota Toma ze słynnej kreskówki „Tom i Jerry”. Zanim zaczął pościg za Jerryem, przystawał na chwilę w miejscu i cofał się, wykonując coś w rodzaju zamachu, po czym zaczynał biec. Ten prosty zabieg „cofania się” podbija dynamikę ruchu. Możemy go użyć w wielu innych sytuacjach: gdy ktoś chce kogoś uderzyć, kiedy ktoś chce podskoczyć albo kiedy bohater ma podjąć ważną decyzję, bierze głęboki oddech a następnie mówi co postanowił.
- Podobną funkcję pełni rozciąganie i spłaszczanie animowanych obiektów. Gumowa kulka, która spada z dużej wysokości, w momencie kontaktu z ziemią spłaszcza się, a po odbiciu rozciąga. Dzięki takiemu zachowaniu materii i przerysowaniu go w animacji widz z pewnością będzie wiedział, że ma do czynienia z gumową kulką a nie na przykład ołowianą.
- Gdyby prędkość wykonywanego ruchu przedstawić jako krzywą pomiędzy czasem a prędkością z pewnością zauważymy, że ruch na początku i na końcu przebiega najwolniej. Jeśli ktoś rzuca piłkę, to w momencie „wchodzenia w ruch” tempo przesuwania się ręki jest wolniejsze, następnie przyspiesza by znowu zwolnić w momencie gdy piłka jest już wyrzucona a ręka swobodnie opada na dół.

Jest to kilka praktycznych wskazówek, które mogą okazać się przydatne dla początkujących animatorów. Wiele naszych sukcesów na polu animacji ma swoje źródło w uważnym obserwowaniu otoczenia. Przyjrzyjmy się w jaki sposób ludzie chodzą. Jak wygląda chód człowieka sukcesu, któremu nie przypadają w udziale żadne smutki i zmartwienia: jego krok jest sprężysty, sylwetka wyprostowana, głowa uniesiona w górę. Teraz wyobraźmy sobie człowieka, który po trzech nocach spędzonych na dyżurze w pracy dowiaduje się, że właśnie stracił swoją posadę. Jak będzie poruszał się taki bohater?

W internecie możemy znaleźć kilka programów, które ułatwią nam składanie sekwencji zdjęć w gotową animację. Bezpłatne programy do animacji możemy znaleźć na stronach:

- <http://www.stopmotionworks.com/stopmosoftwr.htm>
- <http://www.pencil-animation.org/>

Należy również pamiętać, że większość programów do pracy nad filmem możemy pobrać ze strony producenta i zainstalować na swoim komputerze na okres 30 dni. Są to tak zwane wersje trialowe, które umożliwiają nam wgląd w potencjał programu. Najczęściej stosowanymi programami są (w zależności od tego w jakiej technice chcemy pracować):

- animacja 3D: Maya; 3D StudioMax,
- animacja 2D: Toon Boom Studio, Adobe Flash, After Effects, Mirage (obecnie TV Paint), Anime Studio Pro

Zawsze przydaje się Photoshop i jakiś program do montażu jak na przykład Final Cut czy Adobe Premier. Jednak by móc w pełni korzystać z tych programów musimy wykupić specjalną licencję. Więcej informacji na ten temat można znaleźć na stronie internetowej producentów.

Ponadto praca nad animacją różni się od siebie w zależności od tego w jakiej technice będziemy pracowali.

Techniki animacji dzielimy na:

1. Techniki klasyczne

Wycinanka – całość, łącznie ze scenografią składa się z osobnych, płaskich elementów. Wrażenie głębi wywołuje tworzenie tła do filmu na bazie kilku planów: na pierwszym planie widzimy jakieś elementy, które są nie ostre, na następnym bohatera, później tuż za nim znajdują się drzewa a na ostatnim planie znajduje się niebo i słońce. Mistrzem animacji wycinankowej jest Yuri Norstein. Przykład : Yori Nort "Seasons"

Animacja rysunkowa - animujemy na kalkach i podświetlanym stole animacyjnym lub na tablecie graficznym wykorzystując dobrodziejstwa komputera. Do pracy w tej technice bardzo przydaje się biegłość warsztatowa w rysowaniu. Praca opiera się na rysowaniu faz kluczowych i wypełnianiu przestrzeni między nimi fazami przejściowymi. Zanimowane elementy nakładane są następnie na statyczne, malowane oddzielnie tła. Wszystkie filmy Walta Disneya takie jak Królowna Śnieżka czy choćby Król Lew wykonane są tą techniką. Przykład: Piotr Dumala "Czarny kapturek"

Lalka – do jej wykonania będą nam potrzebne metalowe szkielety, materiały do zbudowania makiet oraz spora ilość taśmy klejącej, sznurka, szpilek, kleju, noży do papieru... Technika animacji lalki ma dość rozbudowane wymagania sprzętowe i powierchniowe. Najlepiej gdybyśmy dysponowali

pracownią, gdzie będziemy mogli rozstawić plan bez obaw, że ktoś w międzyczasie przyjdzie i coś poruszy. Dodatkowo niezbędne będą lampy do oświetlenia, statywy, a co najważniejsze, aparat cyfrowy sterowany przez komputer lub pilot. Przykład filmu? Oscarowa produkcja SE-MA-FO-RA: „Piotruś i Wilk”

Pikselacja - animacja ludzi i przedmiotów. Występują w niej prawdziwi aktorzy i autentyczne scenografie. Dobrym przykładem na zilustrowanie tej techniki jest teledysk „Her morning elegance” do utworu Orena Lavie.

"Pod kamerą" - technika animacja bez użycia kamery. Rysunki powstają bezpośrednio na taśmie światłoczułej. Mistrzem tej techniki był Julian Antoniusz. Przykład: Julian Antoniusz "Jak działa jamniczek" "Fobia"

2. Techniki komputerowe

Techniki klasyczne z użyciem komputera

3D – animacja trójwymiarowa niemal w całości wykonywana na komputerze. Do jej realizacji będziemy potrzebowali specjalnych programów a także wysoce wydajnego i sprawnego stanowiska komputerowego jak również kilku lat ciężkiej pracy by to co wykonamy w tej technice dało zadowalający efekt. Przykłady filmów 3D: Shrek, Katedra, Toy Story. Przykład Wojtek Wawszczyk "Pingwin"

Zanim przystąpimy do pracy powinniśmy poznać narzędzia, którymi będziemy pracowali. Mam tu na myśli programy komputerowe oraz sprzęt elektroniczny.

6. MONTAŻ

Ten etap nie jest tak absorbujący jak w przypadku filmu fabularnego. Nie napracujemy się zbyt wiele, ponieważ kolejność ujęć ustaliliśmy już wcześniej na etapie tworzenia storyboardu i animatiku.

7. DŹWIĘK DIALOGI I MUZYKA

Możemy sami zatroszczyć się o warstwę audio, choć jak uczy doświadczenie lepiej zlecić tą pracę profesjonalnym dźwiękowcom i muzykom. Nie warto by efekt naszej wytężonej pracy został popsuty przez niestarannie nagrałą ścieżkę dźwiękową. Dlatego powinniśmy zwrócić szczególną uwagę na dobrą jakość muzyki i dźwięku.

8. PRZYGOTOWANIE PŁYTY DVD

Nie pozostało nam nic więcej jak tylko zgranie naszego filmu na nośnik, na którym będziemy mogli rozsyłać go na festiwale. Najpopularniejsza jest płyta DVD. Możemy również opublikować nasze dzieło na YouTube i udostępnić je szerokiej publiczności, a co za tym idzie wystawić nasz film na krytykę.

Kiedy będziemy już mieli wyżej wspomniane etapy pracy za sobą, pora rozpocząć kolejny: pracę nad nowym projektem. Warto płynnie przechodzić z jednej realizacji w następną. Za każdym razem jesteśmy bogatsi o bezcenne doświadczenie. Warto więc wykorzystać sytuację, by stworzyć jeszcze lepsze animacje. Kto wie jak ta przygoda może się skończyć? Być może kilka sekwencji filmu jakim jest nasze życie będzie przedstawiało nas trzymających w rękach złotą statuetkę? Być może warto pokusić się o takie marzenia.

Jak powstaje film animowany - od pomysłu, pierwszych rysunków, przez storyboard, animację w 3 D - o swojej pracy opowiada Wojtek Wawszczyk twórca filmów animowanych. Aby obejrzeć film kliknij [TUTAJ »](#)

Marta Stróżycka

red. i wybór filmów Anna Mirska-Czerwińska