

At animere animationsprocessen

At animere betyder at give liv. Vi kan animere en tegning, en dukke, et objekt eller en figur skabt i computeren. Allerede i 1800tallet var der blandt børnelegetøjet interessante eksempler på animation fx. zootropen, hvor en lang streamer med et objekt tegnet i et bevægelsesforløb sættes i et hjul, som derpå drejes hurtigt rundt. Herved fremkommer en kontinuerlig bevægelse, som ses gennem nogle små åbninger i hjulets sider.

Et andet eksempel er en thaumatrop, som fremstilles af en lille papskive med et hjul i hver side. I hvert hul sættes en snor og man kan så male en fugl på den ene side og et bur på den anden. Når man så drejer papskiven hurtigt, kan man se fuglen i buret. Kun fantasien sætter grænser for andre tegneeksperimenter.

Flipbogen som fremstilles af en blok, hvor man tegner sin figur på sidste blad og så tegner de næste bevægelsessekvenser på de næste blade for til sidst at flippe arkene og se den kontinuerlige bevægelse, er en simpel og sjov måde at lave tegnefilm på.

Når der skal produceres en film, er det første skridt at få sin ide beskrevet i et lille tekstforlæg, der kort og koncist beskriver handlingen. Man tegner derpå et storyboard, hvori handlingen omsættes i billedlig fortælleform og giver en fornemmelse af billedkomposition og det univers, man vil inddrage sine tilskuere i.

Det næste skridt er fremstilling af baggrunde og figurer. Man skal vælge tidsepoke og geografisk placering, og derfor er det en god ide at se på billedmateriale i leksika, kunsthøjer, fagblade etc. Det er sjovt at kunne komme så tæt som muligt på det, man har i tankerne. Ansigterne på figurerne skal også afspejle alder, nationalitet, køn og personlighed. Rekvizitter naturligvis passe til den øvrige stil. Så er alt kameraklart.

Der optages ved klassisk animation, flyttefilm og animation i sand, maling eller tegning på sort tavle, på en reprostand, hvorpå kameraet er fastgjort ovenfra med diagonal sidebelysning. Dette giver en 2D - todimensionel effekt.

Vil man arbejde med silhuetfilm, skal der laves en kasse med glasplade foroven og belysning nedefra. Baggrundene laves af silkepapir eller andet kulørt gennemsigtigt materiale. Mens figurerne klippes i sort karton. Her er det vigtigt, at konturerne giver indtrykket af figurerne personligheder.

Arbejder man med dukker, leranimation eller objekter, pixilation, laver man en diarama på reprostanden og sætter kameraet op forfra som ved realfilm. Diaramaen laves af karton fastholdt på væggen eller på et stativ. Man kan male sin baggrund direkte på diaramaen eller sætte forskellige baggrunde fast på den med hæftemasse.

Næste fase er selve billedredigeringen, hvor man fjerner det, som ikke skal være med, og klipningen som er vigtig for forståelsen af handlingen. Den samme råfilm kan klippes sammen på flere måder, alt efter hvad man vil fortælle. Sidste fase er lydarbejdet, som det er værdt at gøre sig lidt umage med, da det er 50 % af filmens fortælling. Vil man have en fortæller eller dialog? Hvilken slags musik eller lyde skal der anvendes? Måske vil man kun have musik på? Eller man vil benytte et kunstsprog? Lydeffekter kan tappes fra et digitalt lydbibliotek, men det er utrolig sjovt selv at finde ud af, hvordan man skaber de enkelte lydeffekter selv. Alt skal så times nøjagtigt, at lydene kommer ind, hvor de hører til. Så er filmen færdig og det er tid til premiere.

Alt dette arbejde kan gøres i et klasselokale, hvor man omdanner den sædvanlige klassemodel til et filmstudie. Bordene stilles i blokke til tre eller fire grupper. Mens det tekniske udstyr placeres i den ene ende af lokalet. Lydarbejdet kan laves i et siderum for at undgå udenomsstøj på selve optagelsen. Det er en god ide at checke skolens tekniske

lager, for at se om der er udstyr, der kan anvendes, hvis man selv vil eksperimentere lidt, før man bestiller Projekt ANIMAs professionelle team og udstyr ud på skolen eller institutionen.

Animationsarbejdet inddrager for så vidt alle fag: den tekniske side har med mediefaget at gøre; udvikling af ide, historie og storyboard har med faget dansk at gøre; har man blod på tanden, kan man også lave fortælling på engelsk eller andet fremmedsprog; man kan i historievalget dykke ned i religiøse fortællinger, myter, historiske perioder og fremmede lande, så herved inddrages fagene historie, religion, kristendom, geografi og kulturhistorie; man kan også lave abstrakte film med geometriske mønstre, som inddrager matematisk viden; trickoptagelser af planter bevægelser, skyformationer og fysikforsøg inddrager fagene biologi, fysik og kemi; lydsiden inddrager musikfaget og bevægelsesanalysen idrætsfaget eller dans/drama. Sidst men ikke mindst inddrager baggrunds- og figurdesign og fremstilling formningsfaget.