

2. Animaation teknikoita

Animaatioelokuvalla tarkoitetaan yksinkertaisesti sellaista elokuvaa, joka on luotu ruutu ruudulta elävöittämällä esimerkiksi piirustuksia, valokuvia, nukkeja, paperileikkeitä tai muoviluvahaa. Termi tulee latinan sanasta *animātiō* eli elävöittäminen, eläväksi tekeminen.

Animaation tekijä eli animaattori liikuttelee hahmojaan ja kontrolloi elokuvan maailmaa haluamallaan tavalla. Valkokankaalla elää vain se, minkä hän tekee eläväksi.

Animaatioita voidaan tehdä joko tietokoneella tai kameralla kuvaamalla. Animaatioita on helpointa luokitella käytetyn tekniikan mukaan.

Piirrosanimaatioissa hahmojen liikkeet piirretään kuva kovalta ja kuvataan piirros kerrallaan. Nykyisin useimmat television ja elokuvien piirrosanimaatiot on ensin piirretty käsin, sitten kuvat on skannattu tietokoneelle, jossa ne on väritetty ja liitetty taustakuviin tietokoneohjelman avulla. Esimerkiksi Muumit ja jouluisin esitettävä Lumiukko ovat piirrosanimaatioita. Piirrookset voi nykyisin piirtää myös tietokoneeseen kytketyn piirtopöydän avulla tai tabletti-tietokoneen näytöllä.

Nukkeanimaatiota varten rakennetaan yleensä erityiset

nuket, joiden asentoja on helppo muuttaa. Kotona animaationukeksi sopii hyvin myös vaikka lego-ukko, barbi tai muu lelu. Suomalainen Turilas ja Jäärä sekä Pikku Kakkosen Nukkumatti ovat nukkeanimaatioita.

Esineanimaatioissa liikutellaan vaikka astioita, kyniä, pöytiä ja tuoleja tai pöytälamppuja. Tällä tekniikalla voi saada arkiympäristön elämään.

Vaha-animaatioissa hahmot on tehty erivärisistä muoviluvahoista. Hahmoista on mahdollista tehdä hyvinkin realistisia ja monimutkaisia. Joskus saven sisällä on tukiranka, jotta hahmot pysyvät paremmin pystyssä. Brittiläisen Aardman-studion suosittu Wallace & Gromit -elokuvat ovat vaha-animaatioita.

Pala-animaatio sopii hyvin vaikka lastentarhaan, sillä hahmot on tehty erilaisista kartongeista ja papereista leikkamalla ja repimällä. Käyttämällä esimerkiksi vanhoja tapinginpaloja on mahdollista tehdä kuviollisia hahmoja. Myös lehdistä tai valokuvista voi leikata osia hahmoihin. Kössi Kenguru sekä Hinku ja Vinku ovat pala-animaatioita.

Tietokoneanimaatiota varten tarvitaan erityinen ohjelma. Kameraa ei tarvita, sillä kuva luodaan kokonaan tietokonees-

sa. Tietokoneanimaatiot voivat olla kaksiulotteisia (2D) tai kolmiulotteisia (3D).

Piksillaatio on hauska animaatiotekniikka, sillä siinä animoidaan ihmisiä. Ihmistä käsitellään samalla tavalla kuin nukkea: henkilö liikuttaa itseään, sitten otetaan kuva ja liikutaan jälleen hiukan. Kun tämän tekee tarpeeksi monta kertaa, syntyy illuusio liikkeestä. Piksillaation avulla voi esimerkiksi saada ihmisen kiemustelevaan lattialla kuin madon.

Monesti animaattorit yhdistelevät tekniikoita. Yhdistämällä piksillaation ja nukkeanimaation voi saada nallekarhun kiipeämään elävän ihmisen olkapäälle. Myös piirrosanimaation kuvia muokataan usein jälkikäteen tietokoneella. Animaattorin pitää aina katsoa maailmaa avoimesti: animaatioon voi käyttää kaikkea, mitä voi liikuttaa ja muokata.

tehtävä: Suosikit esiin

Listatkaa ryhmän suosikkianimaatioita. Millä tekniikalla ne on tehty? Miksi pidätte juuri niistä? Entä keitä ovat suosikkiahmonne?