

Animatie

Animatiefilms zijn geen gewone films. Het verhaal wordt niet gespeeld door acteurs maar door getekende figuren. Dat is handig want in een tekenfilm is alles mogelijk. Een brand kan geblust worden door een hond en een konijn kan drummen als de beste. In een speelfilm zou dat veel moeilijker zijn. Daarom kan je in een animatiefilm ook de gekste of meest sprookjesachtige verhalen vertellen.

De term animatiefilm komt van het Latijnse woord anima, wat 'ziel' betekent. In een tekenfilm is het alsof de filmmaker 'leven' of een 'ziel' geeft aan zijn tekeningen of poppen.

De klassieke animatievorm

In een animatiefilm komen geen levende figuren voor, alleen tekeningen, poppen of andere levenloze voorwerpen. Toch ziet een animatiefilm er juist heel levendig uit! Hoe spelen filmmakers dat klaar? Er bestaan verschillende technieken om een animatiefilm te maken, maar de essentie is telkens dat de film beeld per beeld wordt opgenomen. De filmmaker zorgt ervoor dat de opname van de tekening of het object een klein beetje verschilt van de vorige opname. Elk afzonderlijk beeld staat stil, maar wanneer je de opeenvolgende beelden snel na elkaar toont, lijkt het alsof de tekeningen of figuurtjes bewegen.

Om 1 seconde tekenfilm te maken zijn maar liefst 24 tekeningen nodig. Om een filmpje van 10 minuten te maken heb je dus heel wat tekeningen nodig. Die moeten allemaal één voor één getekend en ingekleurd worden. Vandaar dat het maken van een animatiefilm erg lang duurt, en ook heel duur is. Om duizenden pagina's te tekenen en te kleuren heb je namelijk honderden potloden en tientallen potten verf nodig!

Aan het maken van een animatiefilm werken meestal heel wat mensen mee. Scenaristen schrijven het verhaal, tekenaars zetten dit om in beelden, die krijgen op hun beurt leven ingeblazen door een hele resem animatoren, acteurs lenen hun stem aan de personages, muzikanten verzorgen de

?soundtrack?, de regisseur houdt alles in de gaten en waakt er over dat het verhaal zo goed mogelijk verteld wordt?

Tegenwoordig worden tekenfilms niet meer met de hand getekend, maar met de computer.

Tekenfilm

Bij de klassieke tekenfilmtechniek wordt een grote stapel tekeningen gemaakt die één voor één met een camera op film worden gezet. Dit is één van de oudste vormen van animatiefilm die heel bekend werd dankzij de films van Walt Disney.

voorbeelden: Sneeuwwitje, Dumbo, Bambi

Stop-motion

Bij niet-getekende animatie (klei, speelgoed, blokjes, popjes?) spreekt men van stop-motion. Bij deze vorm van animatie worden voorwerpen beeld voor beeld verschoven voor een camera.

Afhankelijk van het materiaal dat je gebruikt kun je verschillende animatietechnieken toepassen.

Poppenanimatie

Dat is een variant van stop motion. Hierbij worden poppen beeld voor beeld voor de camera geanimeerd en verschoven. Afhankelijk van het materiaal dat je gebruikt kun je verschillende animatietechnieken toepassen. In de poppen zit vaak een soort ijzerdraad, waardoor ze in een bepaalde stand gezet kunnen worden.

voorbeelden: Wallace & Gromit, Pingu

Cut-out animatie of leganimatie

Dat is een variant van stop motion. Bij deze techniek worden stukken van een tekening uitgeknipt.

Tijdens de opname verlegt de animatiefilmer de losse stukken beeldje voor beeldje voor de

camera. Vaak wordt er een figuurtje gemaakt, dat uit losse onderdelen bestaat, zoals losse armen en benen, die apart verschoven kunnen worden.

2D-computeranimatie

Tekeningen worden met de hand in potlood of inkt gemaakt en worden ingescand op de computer. Via een speciaal programma worden de tekeningen mooi ingekleurd en afgewerkt. Dat werd vroeger helemaal met de hand gedaan!

voorbeelden: Kleine Einsteins, de balzaalscène uit Belle en het Beest

3D-computeranimatie

Bij 3D-computeranimatie is alles met de computer gebeurd: de figuren, het decor, de belichting, de bewegingen? Veel mensen denken dat met de computer alles veel sneller gemaakt kan worden. Dat is helaas niet waar: ook deze vorm van animatie is erg tijdrovend. Wel zijn er allerlei effecten mogelijk, die je met de hand vrijwel onmogelijk kan maken en die voor realistische weergave van de werkelijkheid zorgen.

voorbeelden: Toy Story, Shrek, Cars, Ratatouille