

Animatiefilms

Hoe worden die gemaakt?

Vroeger moesten de makers van animatiefilms elke tekening met de hand maken. Nu wordt veel met de computer gedaan. Maar het is nog steeds veel werk! Hoe het precies gaat? Dat zie je hier.

Elke film, ook een tekenfilm, begint met een script. Dat is de hele film op papier: wat er gezegd wordt, maar ook de achtergrond en hoe de poppetjes er uitzien. De art director is degene die de poppetjes bedenkt. Hij tekent ze met een potlood. Als hij klaar is, trekt hij ze met viltstift over. Hij gumt de potloodlijnen weg. Schaduw erbij, voor meer diepte... Als hij klaar is met de poppetjes, begint hij aan de achtergrond. Dan vult hij de achtergrond op.

De storyboard-tekenaar zet het verhaal plaatje voor plaatje op papier. Het productieteam volgt dit storyboard, zodat het team precies weet wat het moet doen. De tekeningen worden uitvergroet en gescand, en dan in de juiste volgorde afgespeeld. Dat heet een 'animatic', een versie van de film, zonder dat er nog iets beweegt. Op basis daarvan kan de regisseur nog dingen veranderen. Hij heeft misschien liever een shot van bovenaf, in plaats van een shot op ooghoogte. In dat geval moet er een nieuwe tekening worden gemaakt.

Ondertussen brengen de animators de poppetjes tot leven. Met een speciaal computerprogramma maken ze eerst een soort skelet. Als ze het skelet laten bewegen, zorgt de computer dat het hele lijf meebeweegt. Met een techniek die 'wire-frame animation' heet, worden de poppetjes driedimensionaal gemaakt. Dan worden ze ingekleurd en aangekleed.

Het poppetje wordt nog verder afgemaakt: het krijgt een gezicht, structuur en schaduw. Met speciale software zorgen ze ervoor dat het mondje goed meebeweegt met de tekst die het poppetje moet zeggen. Dat gaat lettergreep voor lettergreep. Soms zijn de animators wel maanden bezig met het precies goed krijgen van alle mondjes.

Een andere technicus doet de belichting. In animatiefilms is de belichting even belangrijk als in een gewone film, met echte mensen. Licht geeft meer diepte, en daardoor lijkt het echter wat je ziet. Met knippen en plakken worden poppetjes en voorwerpen in de achtergrond gezet. De poppetjes zitten nu met al hun bewegingen in de computer.

Nu wordt de eerste versie van de film vervangen door een bewégende film. Dit is de eerste, ruwe versie van hoe de film uiteindelijk moet worden. Intussen wordt in de studio de geluidsband gemaakt. Acteurs spreken de stemmen in. Met de computer mixt de geluidstechnicus de stemmen, de muziek en de geluidseffecten. De geluidsband wordt op de ruwe filmversie geplakt.

Dan gaan ze de filmversie verder afwerken. Kleur en structuur worden verfijnd en de bewegingen van de poppetjes worden nog echter gemaakt. Een heel jaar werk en meer dan 42.000 tekeningen later, is dit het eindproduct. Een computeranimatiefilm van 24 minuten!