

Jaarwerk 1Ba Animatiefilm
Roel Jans
DINNER CALLS
LUCA School of Arts, Campus C-mine
2020-2021

Inhoudstafel

Opdrachtstelling	3
Synopsis	4
Scenario	4
Motivatie	5
Voorstudies / schetsen	6
Documentatie	10
Storyboard	13
Modelsheets	15
Colorsheet	16
Actionsheet	17
Decors / grondplan	18
Werkplanning	19
Probleem stelling	21
Geluidseffecten	21
Bronmelding	21

Opdrachtstelling

Maak een korte animatiefilm-lijntest en bijhorend artistiek dossier met als onderwerp:

“Isolatie”

De observatie van een karakter in zijn leefwereld vormt de kern van je kortverhaal.

2D animatie

Lijntest, clean – exporteren als film

formaat van de film is: HD 1920 x 1080, MP4.

Duur van de animatie: 30 seconden, exclusief begin- en eindgeneriek.

Maximum 2 personages en maximum 2 settings.

In de film moet een stapcyclus komen.

Geluid: een muziekcompositie van +/- 30 sec. Vrij van rechten.

Synopsis

Het verhaal gaat over een jonge vrouw, die zich klaarmaakt voor kerst te vieren met haar familie en vrienden.

Scenario

1 INT KEUKEN AVOND

De deur van de microgolfoven opent. We zien een jonge vrouw een plateau met een blokje erop in de oven zetten. Hierna zet ze de oven aan en zien we haar op haar horloge klikken. In de living wordt een hologram van een kerstboom geactiveerd. Hierna klikt ze nog eens en de open haard wordt aangestoken, net zoals de kaarsen op de feesttafel. Tijdens dit gebeuren horen we de oven afgaan.

2 INT EETKAMER / LIVING AVOND

De vrouw komt aan met een gevulde kalkoen aan de rijk gevulde tafel, die temidden keuken en lening staat en waar 3 grote screens op staan. Ze gaat zitten en klikt op haar horloge en er verschijnt een fles wijn uit de tafel. Ze klikt opnieuw en op de zwarte screens verschijnen 3 gezichten. Ze lacht en pinkt een traantje weg.

3 EXT ONDERZOEKSBASIS AVOND

We zoomen uit op het raam waar we de vrouw zien zwaaien naar haar bezoek. Buiten zien we meerdere onderzoeksbasisen gesitueerd op een draaiende ring van een vreemde planeet.

Motivatatie

- Vormelijk

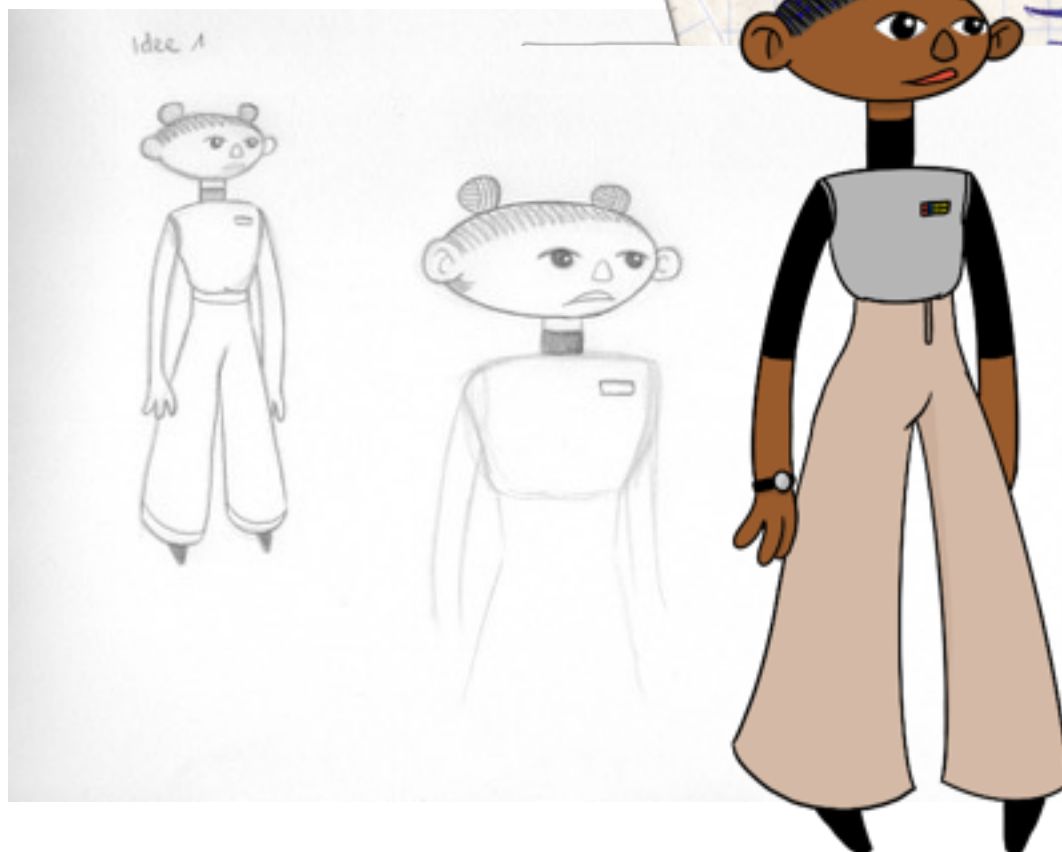
Ik wou dit jaar meer voor een cartoony stijl gaan. Ik heb in de vakantie uitgebreider kunnen werken aan mijn persoonlijke stijl. Dus ik voel dat ik hier zeker op vooruit ben gegaan. Voor het hoofdpersonage heb ik vooral voor ronde, overdreven vormen gekozen. De inspiratie voor deze vormen is vooral gekomen door studies en onderzoek naar de ultieme stijl die ik wou gebruiken voor deze opdracht. Het personage is ook gebaseerd op een van mijn favoriete films 'Hidden Figures' uit 2016, waarin een zwarte vrouw Katherine Johnson, meewerkte aan het succes van NASA. De personages heb ik zoveel mogelijk geminimaliseerd en bepaalde uiterlijke kenmerken vergroot (oren, neus, ...), niet te veel details gegeven maar wel net genoeg om ze allen voldoende karakter mee te geven. De achtergronden heb ik ook zo simpel mogelijk gehouden. Het is zo minimalistisch bemeubeld, alleen wat enkele dagdagelijkse objecten. Zodat je als kijker meteen doorhebt dat ze er alleen woont.

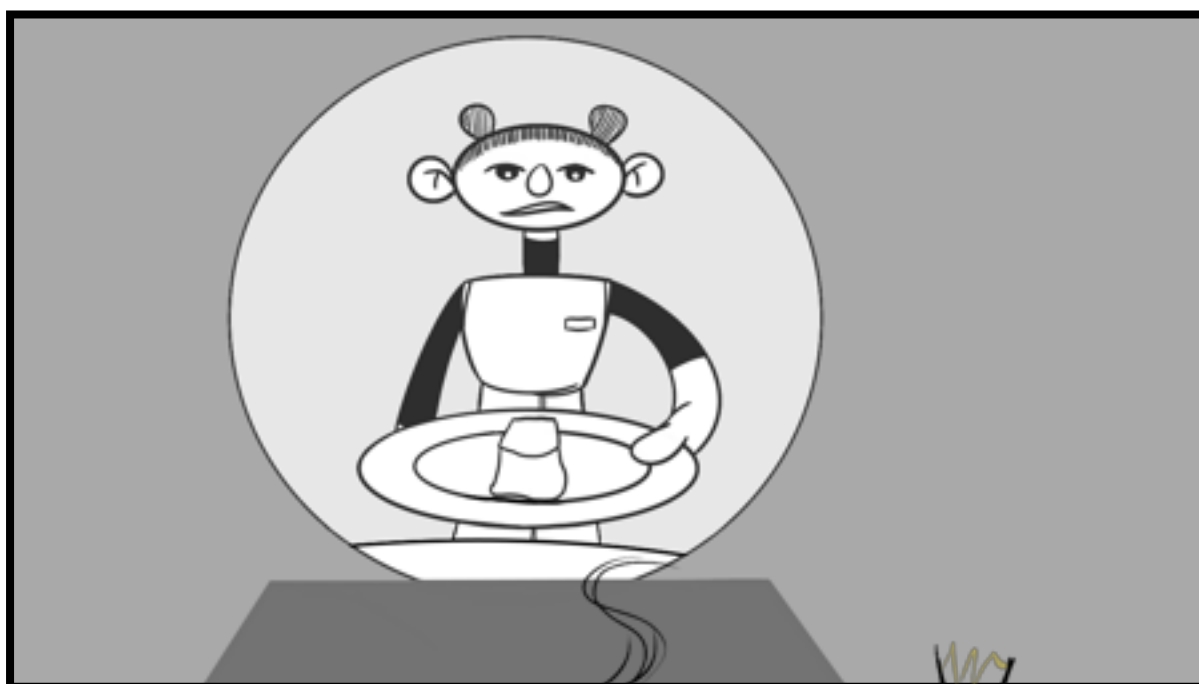
- Inhoudelijk

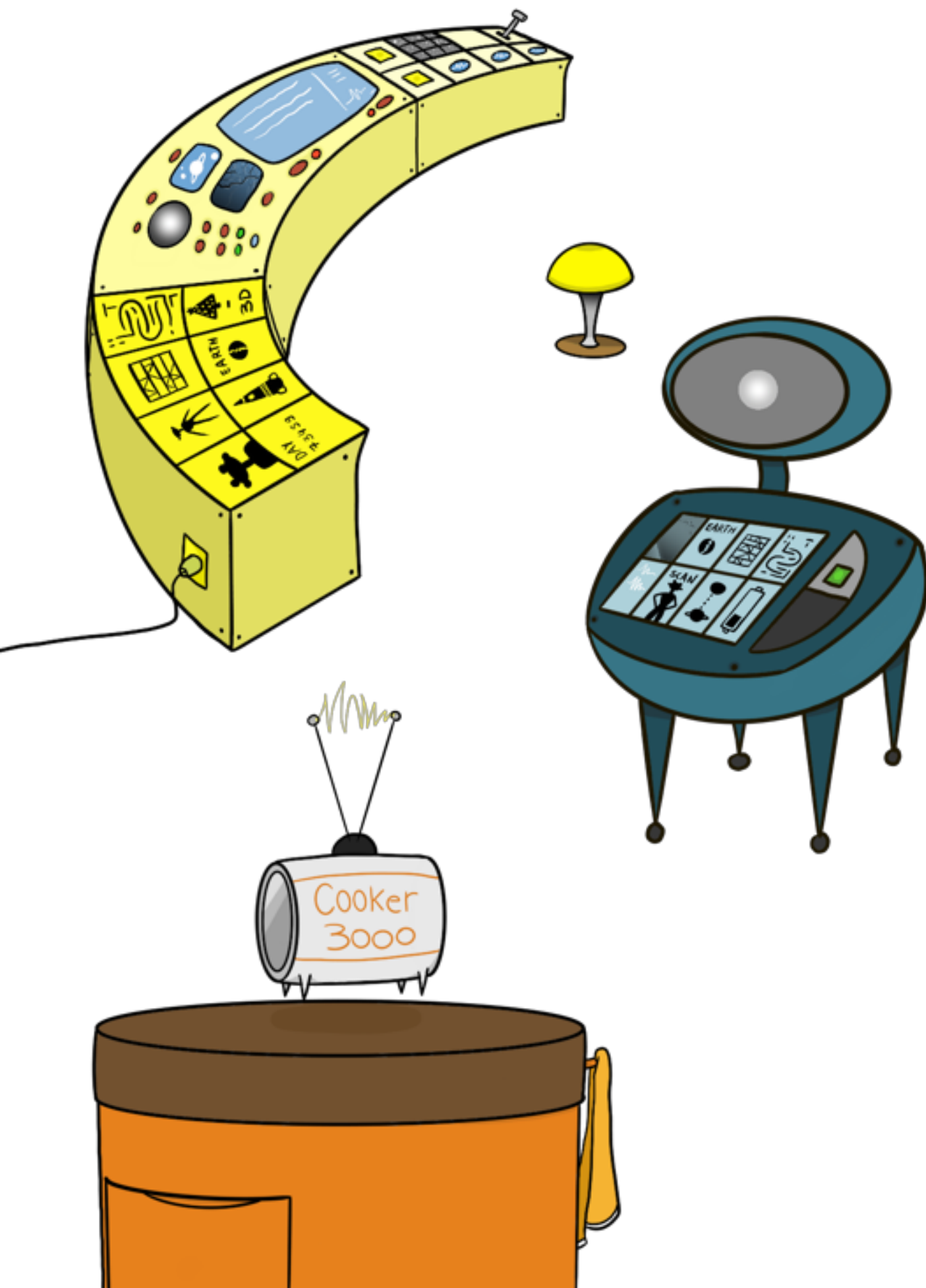
Het idee komt letterlijk uit het woord 'isolation'. De vrouw zit geïsoleerd op een soort ruimtevaart onderzoekingsbasis en geïsoleerd van de mensheid. Dit refereert naar de actualiteit met de corona-crisis. Hierbij mochten wij noodgedwongen onze families en vrienden niet meer bezoeken ten gevolge van de pandemie. Hierdoor hebben wij allemaal Kerst en Nieuwjaar 2020 noodgedwongen per gezin moeten vieren. Met deze korte animatiefilm wil ik toch een belangrijke boodschap overbrengen, dat het niet uit maakt hoever je van elkaar verwijderd bent, er zijn altijd alternatieven om elkaar nog eens te zien, om bij te praten, iets te vieren, ...

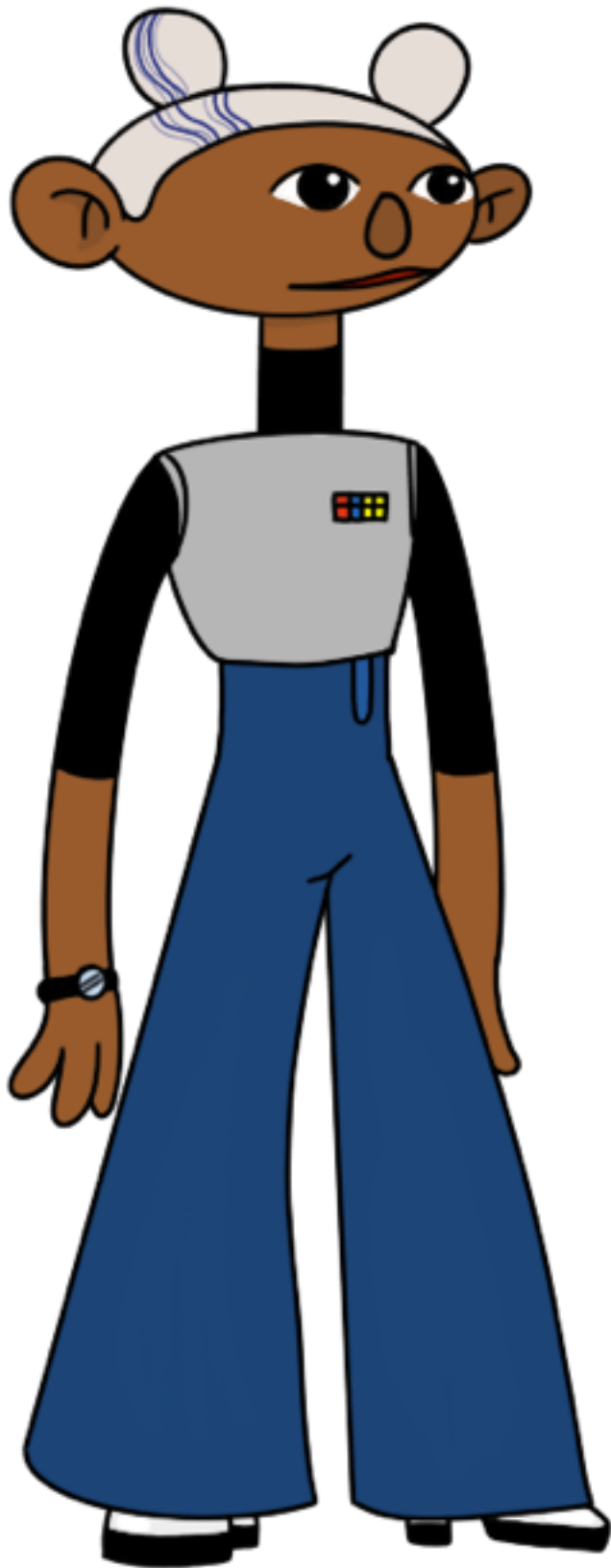
Het personage is gebaseerd op de film 'Hidden Figures' uit 2016, waarin een zwarte vrouw Katherine Johnson, meewerkte aan het succes van NASA

Voorstudies / schetsen





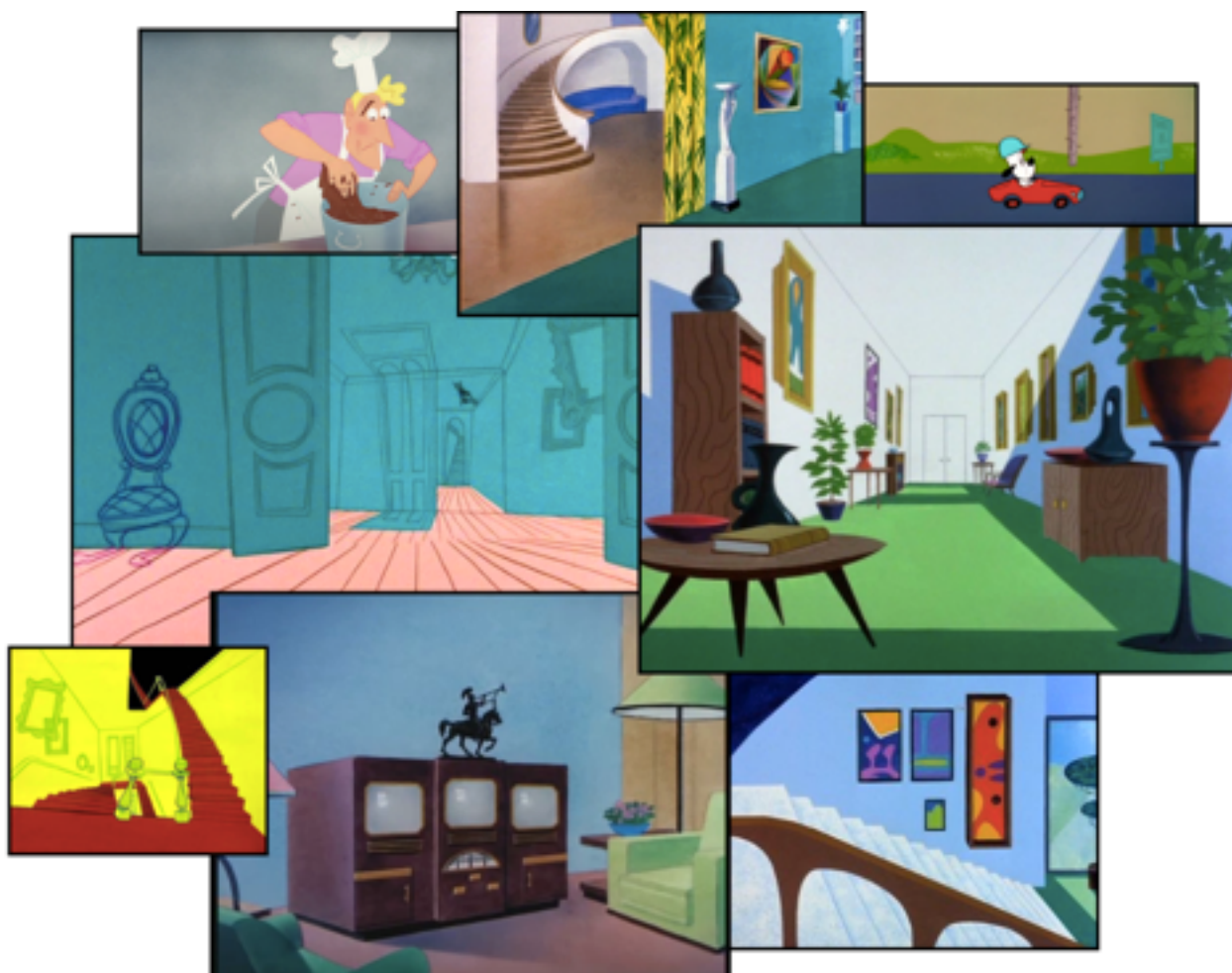




Documentatie



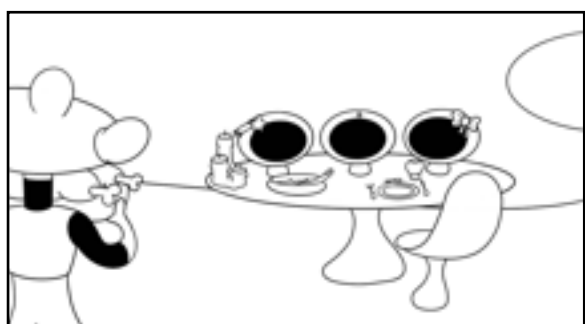
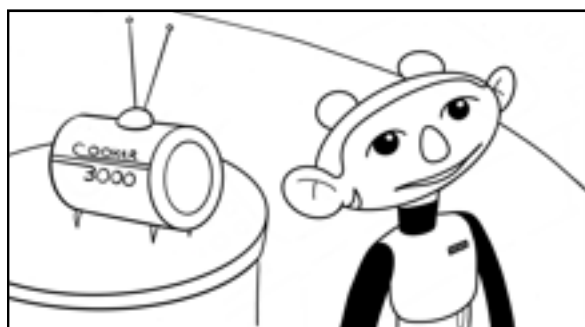
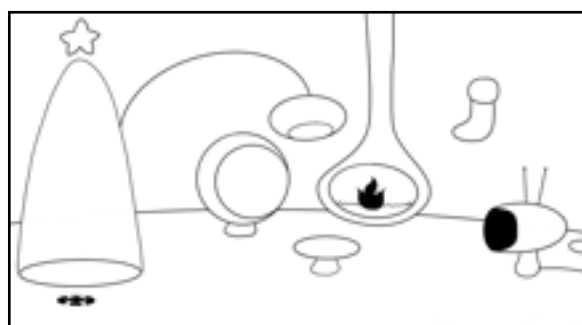
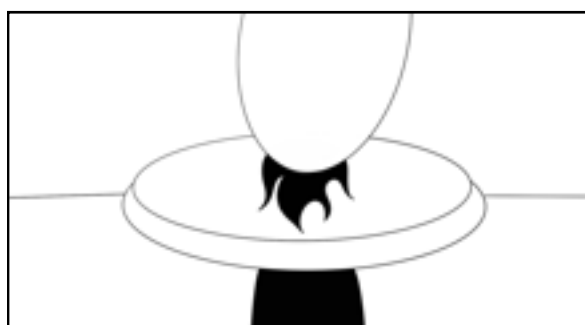
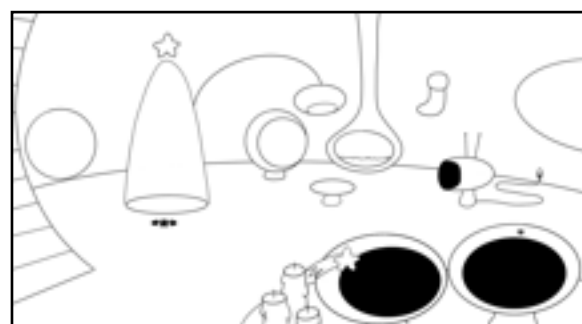
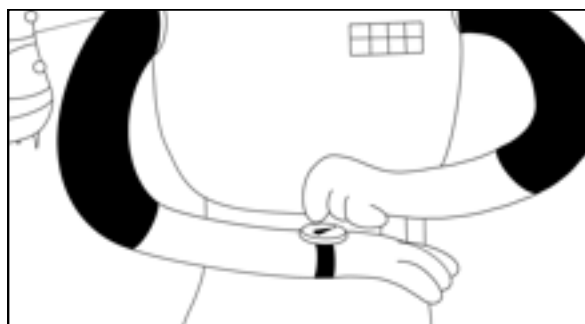
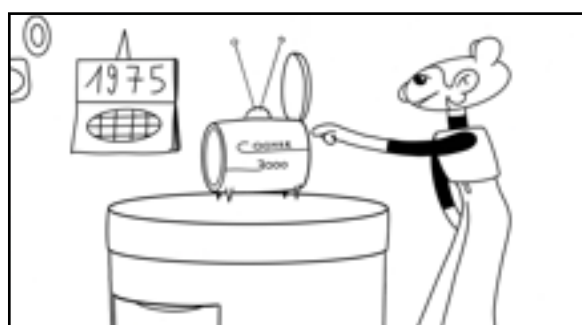


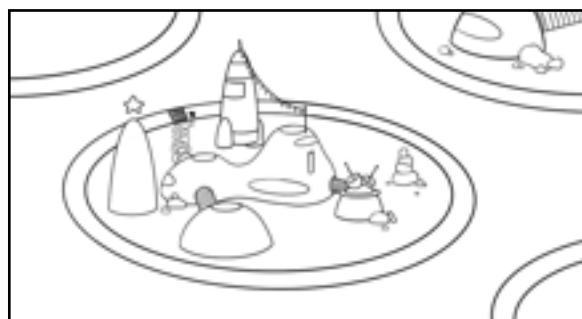
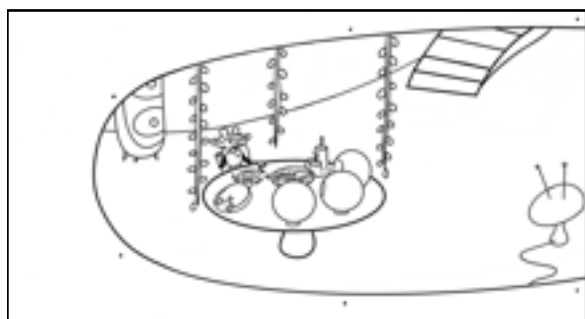
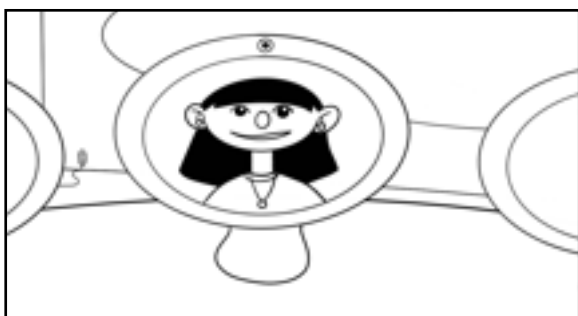
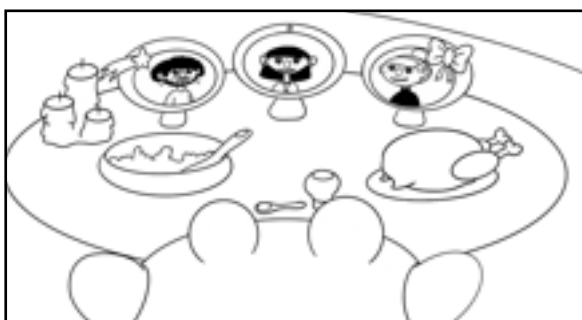
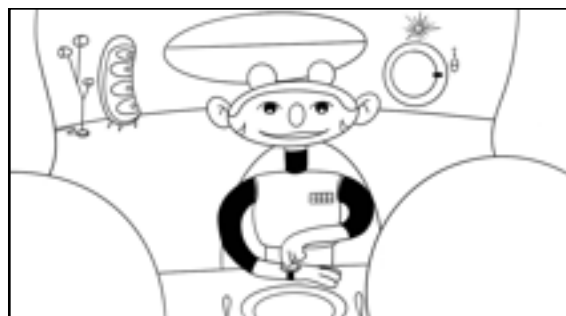
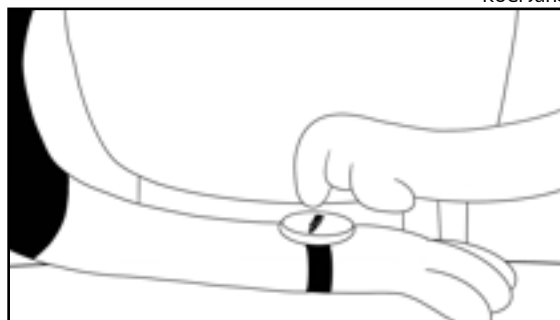
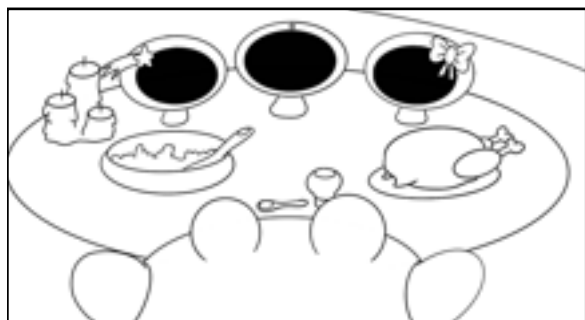


Kleur codes

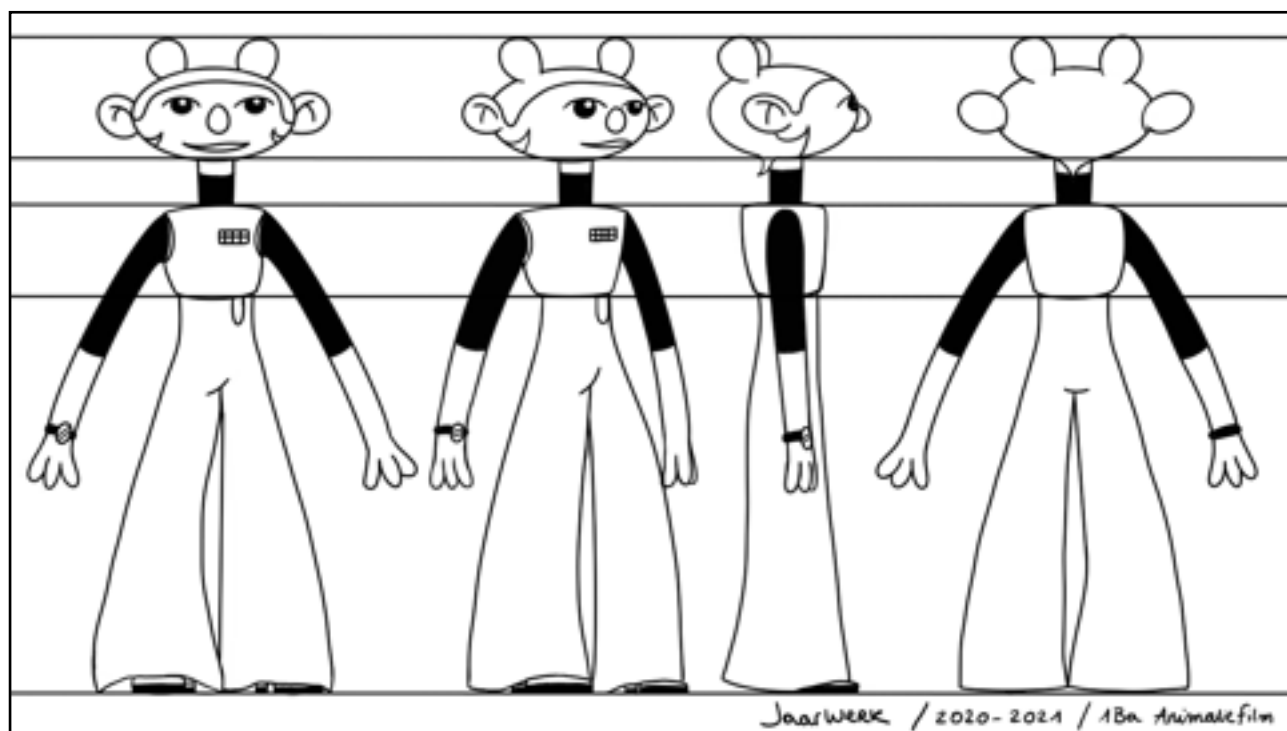


Storyboard

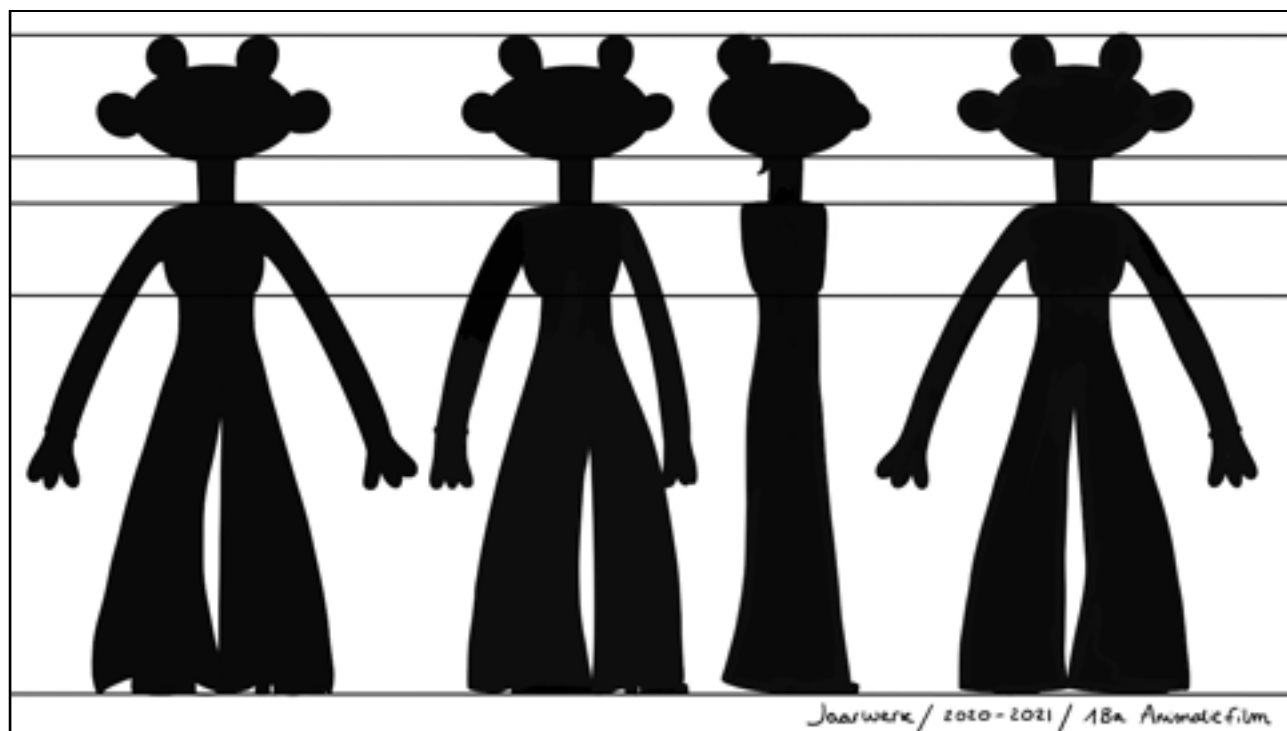




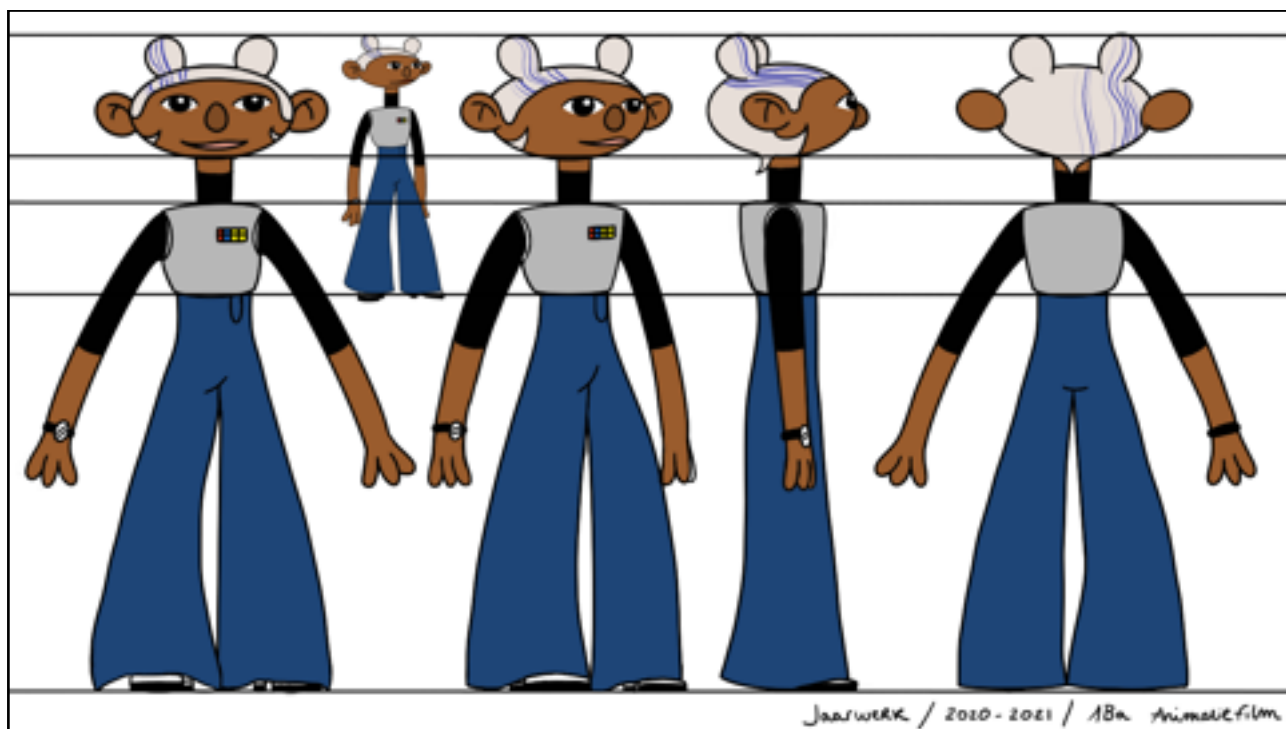
Modelsheets



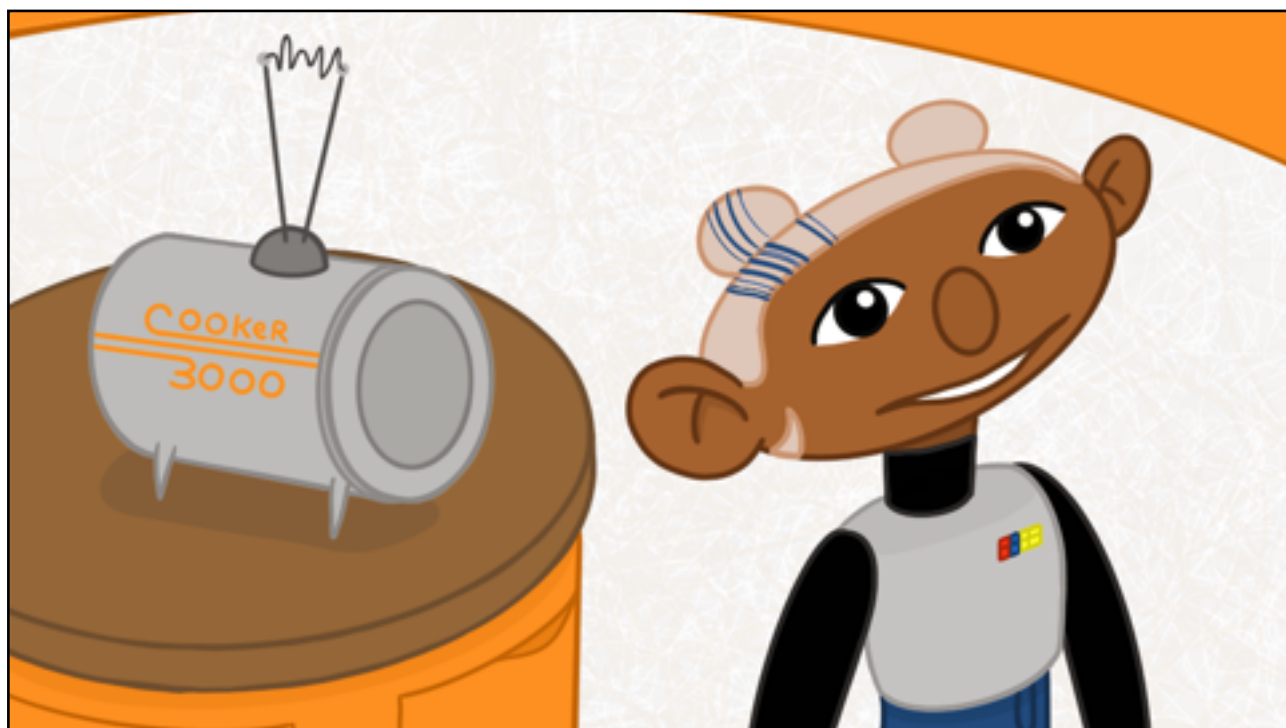
silhouette



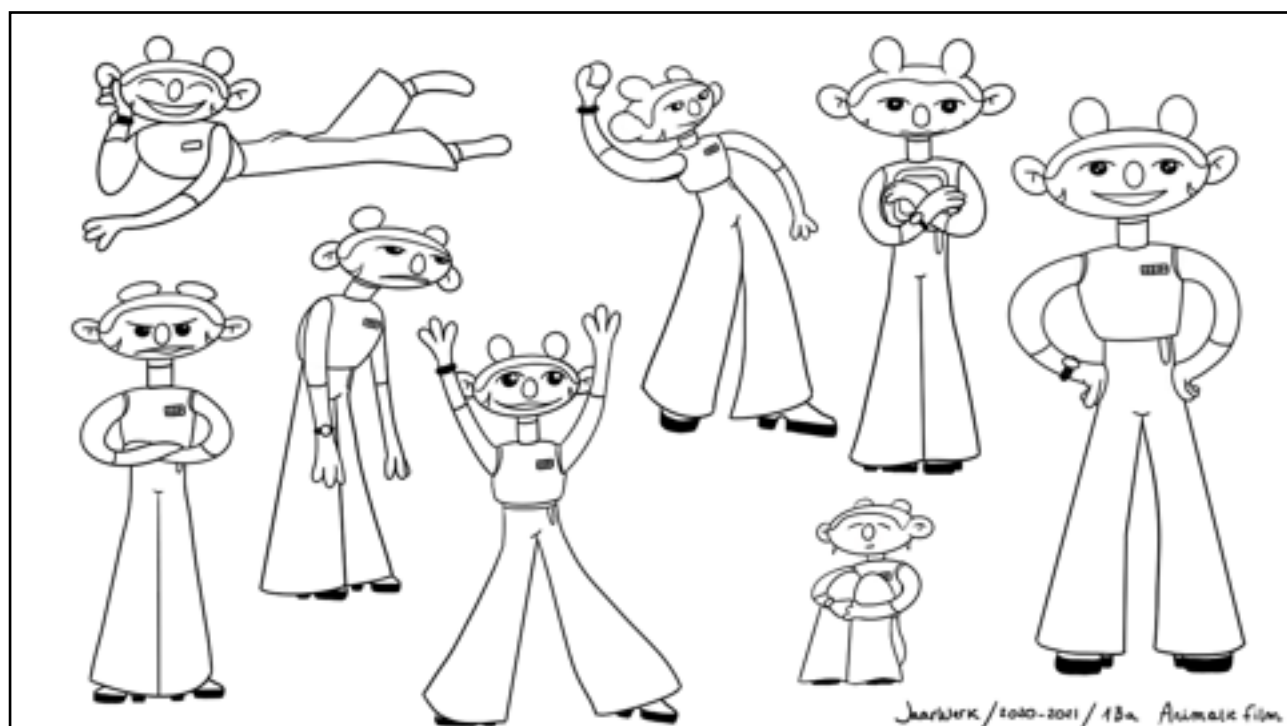
Colorsheet



Kleuren Still



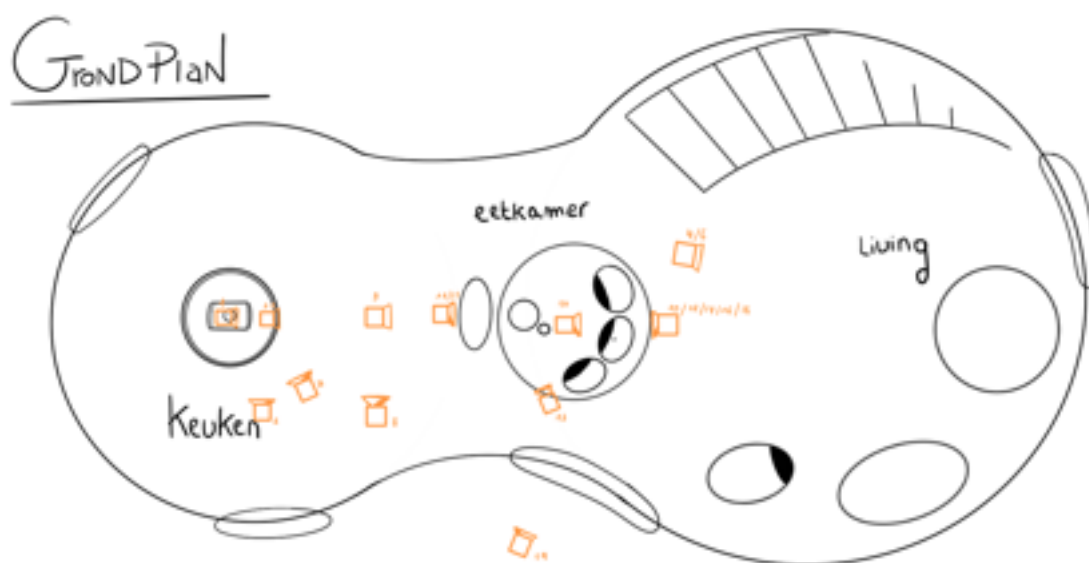
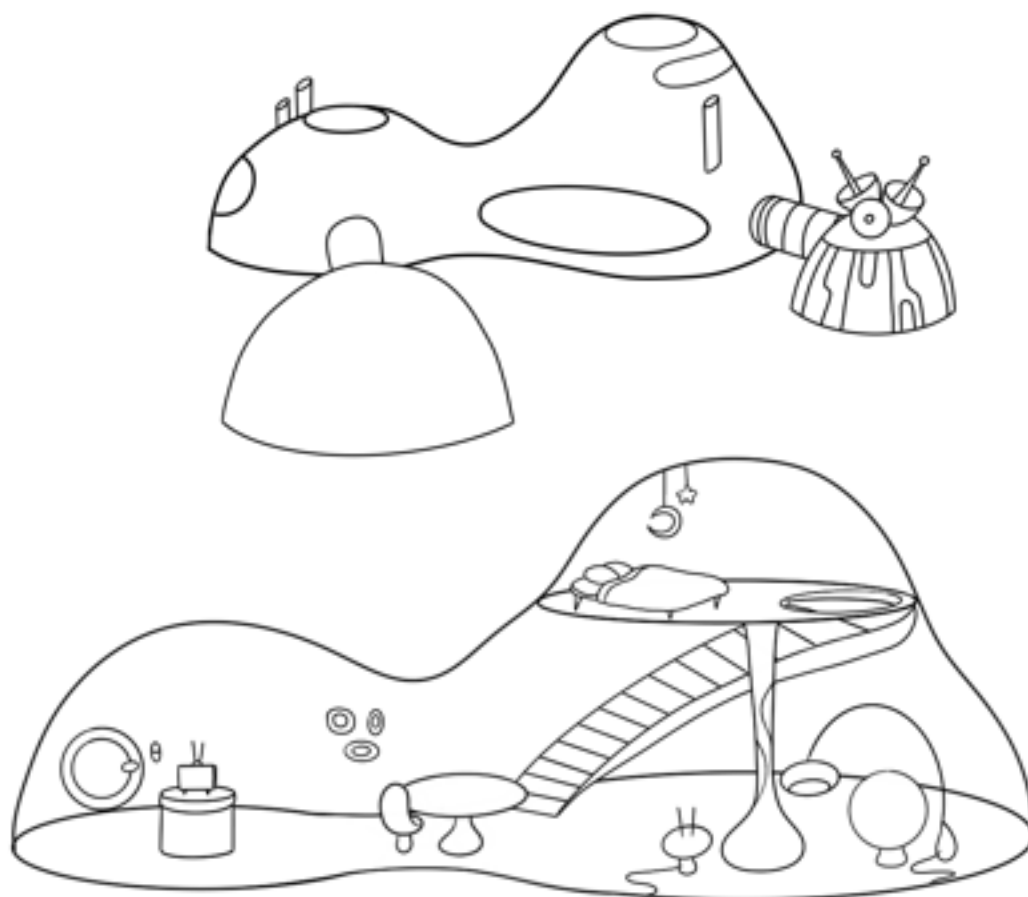
Actionsheet



in kleur:



Decors / grondplan



Jaarwerk / 2020-2021 / 100. Aan

Werkplanning

Hieronder is meer uitleg per fase:

FASE 1 IDEE / CONCEPTEN

Na het horen van de uiteindelijke opdracht en het centraal thema 'Isolatie' ben ik meteen gaan brainstormen. Het thema heb ik vrij letterlijk genomen, Hetgeen wat me dan ook de vrijheid gaf om zo meerdere manieren te onderzoeken. Ik ben op 3 kleine ideetjes gekomen. Van een opa met zijn kleinkind die een zomer samen doorbrengen, een kuiken dat het beu is om vast te zitten in zijn ei en een vrouw die alleen Kerst viert in een onderzoeksbasis op een vreemde planeet.

FASE 2 VERHAAL CREËREN

Het derde idee werd gekozen en het was mijn persoonlijk favoriet. Maar het verhaal kon nog aanpassingen gebruiken. Het verhaal duurde te lang dus er werden bepaalde gebeurtenissen geschrapt. De locatie is ook kleiner geworden en zelfs een tweede personage werd op het einde bijgevoegd. Het verhaal gaat dan nu over een vrouw, die Kerst gaat vieren en haar huis gaat versieren. Op het einde van de film zet ze zich neer en belt ze met haar vrienden en familie.

FASE 3 VISUEEL OP ZOEK GAAN

De eerste schetsen werden zeer positief onthaald. De ronde vormen in het hoofdpersonage lagen me goed en tegelijkertijd vond ik zo mijn stijl. Mijn hoofdpersonage is een complex aan ronde vormen en dit werd doorgetrokken naar de visuele uitwerking van de setting. Tijdens de les om ons karakter beter te leren kennen, mochten we ons karakter met veel details tekenen en dit gaf me inzicht in hoe de verdere sfeer van de video ging zijn. De film speelt zich af in een alternatieve dimensie die nog wel gelijk staat aan aarde. Dit gaf me de vrijheid om creatief te experimenteren. Ik heb gekozen voor een jaren 60 stijl als setting omdat ik deze sfeer altijd al boeiend vond en het ook passen vond binnen de opdracht en mijn verhaal. Ik ben redelijk vroeg begonnen met schetsen van enkele technologische apparaten die in het verhaal kwamen. Enkele daarvan zijn doorgestoten tot aan het einde, andere zijn geschrapt.

FASE 4 STORYBOARD

Tijdens het creëren van het verhaal en zelfs het idee, ben ik meteen gaan opzoeken hoe een keuken en eetkamer/living gingen uitzien in de jaren 60. Ik heb inspiratie gehaald van Pinterest, de apparaturen van bij mijn oma en andere interieurs uit mijn jeugdhervormingen (zie documentatie). Dus tijdens het creëren van de eerste thumbnails had ik meteen een idee hoe haar basis eruit ging zien, zowel langs buiten als binnen.

FASE 5 ANIMATIC

Er kwamen toch wel enkele moeilijkheden naar boven bij het maken van de animatic. De 30 seconden regel is dit keer wel moeilijker gegaan. Het is een groot verhaal en er is veel te zien maar het is me toch gelukt om het creatieve binnen de 30 seconden te houden. Ik ben lang op zoek geweest naar gepaste en de correcte geluiden voor het horloge want dat was toch een belangrijk element dat terugkwam.

FASE 6 ANIMEREN

Ik ben beginnen experimenteren met enkele programma's voor in te animeren. Vrijwel meteen na het maken van de animatic ben ik begonnen met animeren. Ik heb hiervoor veel opzoekingswerk verricht om zo meer gemotiveerd te worden. Mijn werkwijze is vrij chronologisch gebleven maar ik heb mijn 'stapcyclus' uitgesteld. Toen ik al 4 a 5 shots afhad, heb ik via TVPaint een video gemaakt ter overzicht en op mijn blog geplaatst. We hebben ook een paar keer les gehad op school zodat we ook face to face feedback konden krijgen. De docenten waren tevreden over mijn werk.

FASE 7 EINDFASE / MONTEREN

Ik heb ondertussen al 11 shots af en nog maar 2 weken te gaan tot de deadline. ik heb besloten om aan mijn 'stap cyclus' te werken. Dit vond ik persoonlijk een zeer moeilijk shot omdat dit shot vorig jaar niet zo goed gelukt was. Ik wou het dit jaar beter en slimmer aanpakken, het is een grote uitdaging die ik graag aanga. Na mijn 'stap cyclus' te hebben getekend ben ik gaan kijken hoeveel ik nog aankon tot aan de jury en ben ik keuzes gaan beginnen maken. Ik heb in totaal 18 shots af kunnen krijgen van de 21. Ik heb dan de resterende drie met keyframes en achtergrond erin geplaatst zoals gevraagd. Na dit te doen ben ik gaan monteren. Dit ging redelijk vlot want ik had al al mijn geluiden van 'Soundly' gehaald.

Probleem stelling

In het begin van de Jaarwerk had ik nog wat moeite met hoe ik precies mijn verhaal wilde vertellen qua verhaalvertelling. Van waar ik mijn camera ging plaatsen. In het middelbaar had ik het ook nog moeilijk in de verhaaltelling via het plaatsen van camera. Zelfs in storyboard fase en zelf in de animatic fase zijn er nog veel vormelijke aanpassingen gemaakt. Maar met de hulp van de docenten ben ik de juiste weg in geslagen en kan het verhaal duidelijk verteld worden.

Helaas had ik door de vele revisies van mijn storyboard en het maken van animatics heel wat tijd verloren, maar door hard te blijven verder werken, haalde ik die tijd weer snel in.

Omdat we (opnieuw) door de pandemie niet op school konden werken, besloot ik om het dit jaar eindelijk digitaal te maken. Ik heb vorige zomer meer en meer liggen werken met mijn nieuwe tekentablet.

Geluidseffecten

Alle gebruikte geluidseffecten komen van het programma 'Soundly'.

Bronmelding

'Moodboard jaarwerk'

De afbeeldingen die ik gebruikte als moodboard voor jaarwerk zijn allemaal reposts van pinterest dus ik kon helaas de originele bron niet vinden.