

## Fragment 1

Avatar The Legend of Korra

The Red Lotus escapes

---

## Motivatatie keuze

Voor mijn 1e keuze wou ik vooral werken rond het introvert zijn. Ik ben namelijk zelf introvert en dit aspect wil ik als basis nemen voor mijn jaarwerk. Je hebt verschillende soorten introversie. Persoonlijk zie ik mezelf als een denkende introvert, deze zitten vaak in zichzelf gekeerd. Ze hebben een rijke fantasie en houden van dagdromen. En dat is al iets van kinds af aan, dagdroomde en fantaseerde ik altijd en overal tot de dag van vandaag. Ik kan bijvoorbeeld ergens fietsen en ik beeld me een achtervolging in met bandieten.

Daarom koos ik voor de twee versies van mezelf in mijn verhaal, een versie die graag alleen is en met gerust wil gelaten worden en een versie die zeer defensief is tegenover mensen die me bijv. beter willen leren kennen. De mensen die me dierbaar zijn weten van mij dat ik rap op mijn paard kan zitten en dat ik me rap kan afschermen. Het is niet meteen een kwaliteit van mezelf waar ik trots op ben maar het is wel iets waar ik elke dag aan werk om te verbeteren.



---

## Motivatatie keuze fragment

Mijn keuze voor de serie Avatar begon eigenlijk een paar jaar geleden, toen ik de series had ontdekt via een vriendin van mij. Sindsdien helemaal verliefd geworden op beide series. Het is een genot om het inhoudelijk en vormelijk te ervaren. Zoals ik al eerder zei vind ik de actiescènes een zegen om naar te kijken en dit wou ik ook adapteren in mijn jaarwerk en wou het net persoonlijker maken door mijn introversie er bij te voegen. De beide shows hebben invloed gehad op hoe ik naar animatie kijk. Op vlak van storytelling en op vlak van beweging in animatie. Het heeft me dan ook meer geïnspireerd om beweeglijk te animeren en om die uitdaging aan te gaan en om me meer risico's te laten nemen. Als ik terugblik op mijn vorige jaarwerken, deze waren zeer gesloten in beweging voor mij en ik wil er met dit jaarwerk meer werk van maken.

-> Mijn doel voor jaarwerk is dan ook om een korte animatiefilm te maken die verstaanbaar is voor mensen die introvert zijn en om andere mensen te laten snappen dat het soms moeilijker kan zijn voor een introvert.

Schetsboek

# AVATAR

## THE LEGEND OF KORRA

Dag droom

Denkende  
introvert

### IDEE 1

Fantasie

Bending

Bubbel

2 versies



---

## INHOUDELIJK

Wat mij het meest is bijgebleven van de Avatar series is het benden. In de show is benden het vermogen om één van de vier natuurlijke elementen te manipuleren. De vier elementen zijn aarde, water vuur en lucht. Tijdens het kijken van die serie besteed ik vaker aandacht naar hoe bepaalde bewegingen gedaan zijn tijdens het benden. Dit is voor mijn nog een groot werkpunt maar het is een werkpunt waar ik graag mij in wil verdiepen.

Tijdens de laatste evaluatie van mijn vorige jaarwerk 'Dinner Calls', kreeg ik de opmerking dat mijn animatie te stijf aanvoelde. Zeker de bewegingen gaan nog steeds niet vloeiend genoeg. Dit is wel een aspect waar ik aan verder probeer te werken. Zo heb ik voor mijn 2D Animatie opdracht 'actie' ervoor gekozen om ook een bending te animeren.

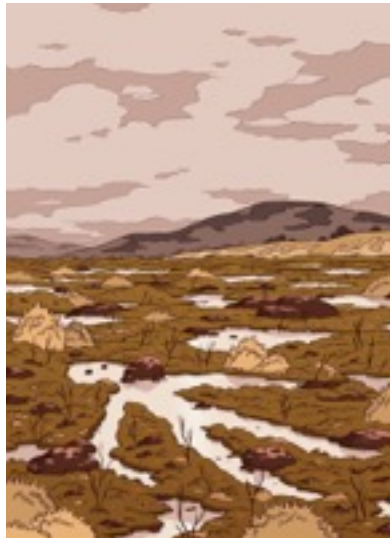
Ik ben helemaal verliefd geworden op de bewegingen want elk element heeft ook zijn eigen unieke stijl in beweging die op zijn eigen dan geïnspireerd zijn op echte gevechtsstijlen uit verschillende Oosterse culturen. Voor dit jaarwerk zou ik graag de uitdaging willen aangaan om mijn animatie skills op dit niveau te verbeteren.

Als ik al mocht kiezen tussen de elementen zou ik graag verder willen gaan met aarde of lucht.

Ik heb me ook deels laten inspireren op een oude Spaghettiwestern, waarin er wel meestal een showdown komt tussen twee personen die niet altijd het goede en kwade voorstellen. Zoals in mijn verhaal is er niemand goed of kwaad maar eerder beide verkeerd begrepen. Ik zou natuurlijk niet meteen een hele showdown willen namaken in mijn video maar het is wel iets wat mensen zullen herkennen in mijn video.



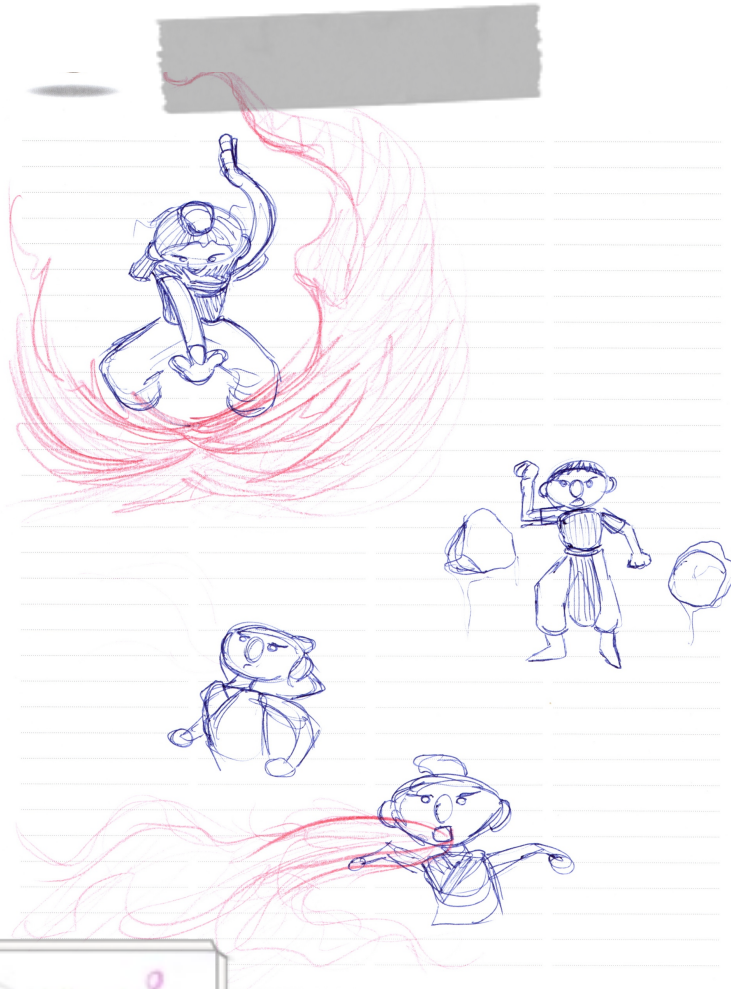
## Ideeën



> Ik zie mezelf staan in een cape met kap voor een leegstaand huisje/bubbel, iemand komt aan en vraagt toegang. Dan begin ik met benden om deze persoon op een afstand te houden. De persoon vlucht of valt neer. We zien dat ikzelf ook in de bubbel zit maar dan hopeloos in ineengezakt.

> We zien iemand in kleermakerszit met een cape voor een leegstaand huisje/bubbel, iemand komt aan en vraagt voor toegang. Dan begin ik met benden om deze persoon op een afstand te houden. (ik creëer met earthbending een muur rond het huisje heen om zo een afstand te creëren ) De persoon vlucht en valt neer. We zien daarna mezelf terug in kleermakerszit, opgelucht maar triest voor het huisje/bubbel.

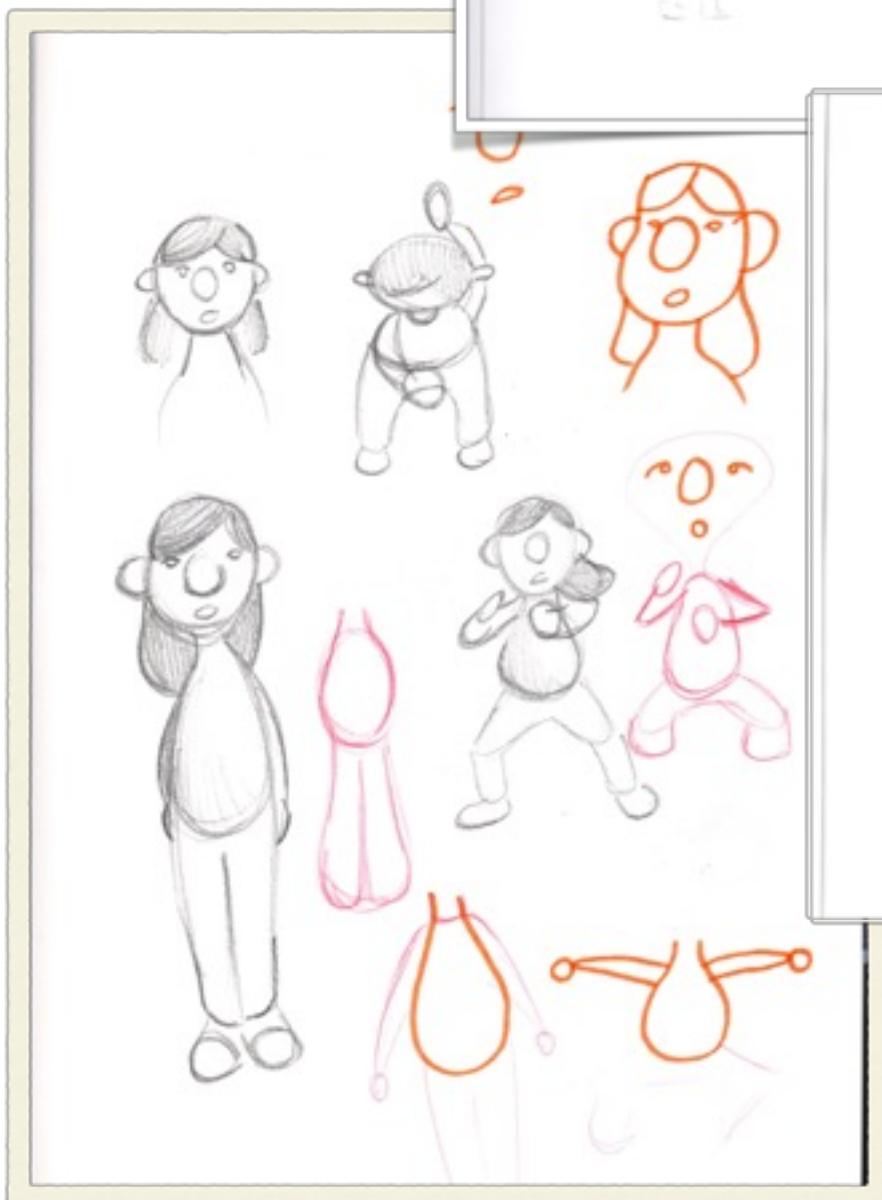




## Schetsen 1



Schetsen 2



---

## VORMELIJK

De serie Avatar The Legend of Korra spreekt me wel niet aan op vlak van animatiestijl. Er is nog steeds een hevig debat of de serie anime of gewoon in een traditionele stijl geanimeerd is. Hetgene wat me het meest interesseert is hoe de bewegingen (van het benden) in elkaar zitten en de storytelling ervan. Sinds mijn vorige jaarwerk was ik reeds begonnen met het zoeken naar een tekenstijl en ik moet zeggen dat ik toch wel een basis hiervoor heb gelegd. Daarom hoop ik met dit jaarwerk hier verder aan te kunnen werken in de zoektocht naar een persoonlijke stijl.

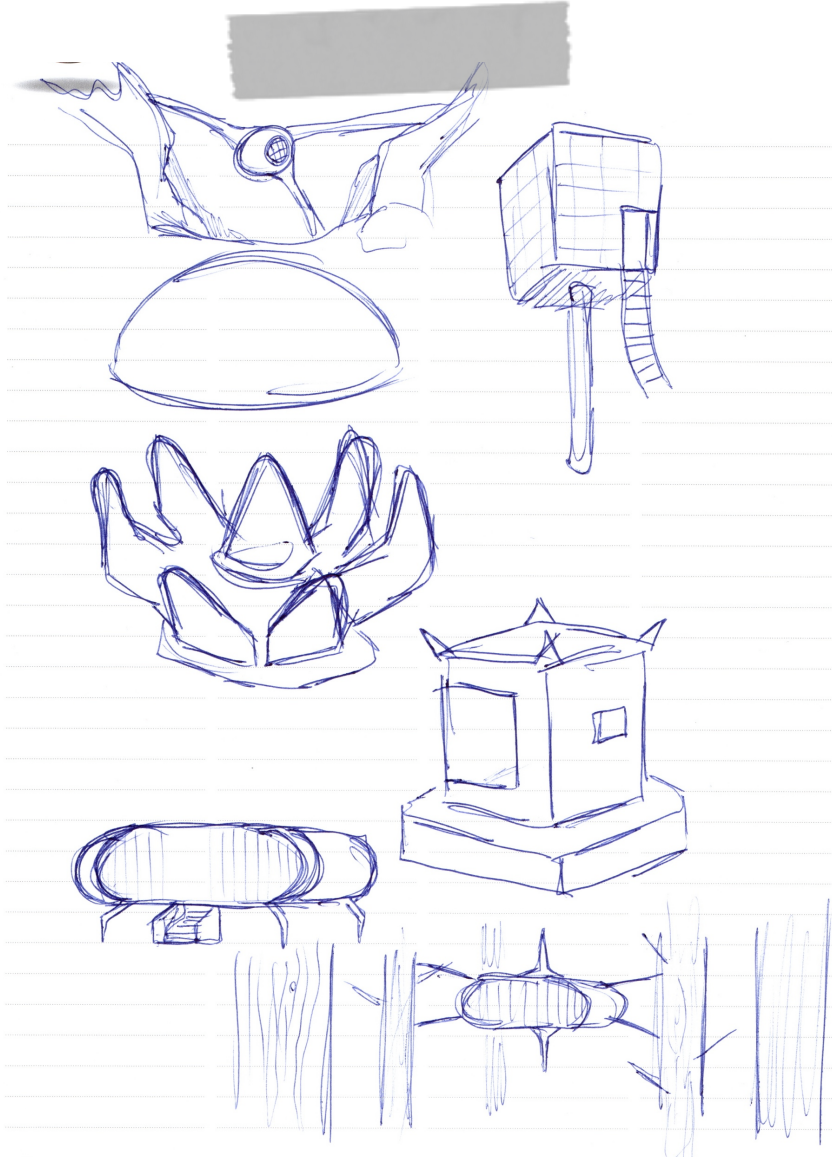
De karakters hebben vaak rondingen in hun designs en hiervoor heb ik me deels laten inspireren op het figuurtje 'Little My' uit de boekenreeks 'Moomin' van de Finse auteur Tove Jansson. Ik heb me laten inspireren door de ronde vormen van al haar karakters. Zoals ik al zei heeft de stripreeks 'Game over' mij ook doen zoeken naar een vaste tekenstijl. De strip is vooral cartoonish en dat is wel een richting waar ik graag in wil gaan. Ik hoop dat dit jaarwerk mij dan ook die kracht geeft om zelf een stijl te zoeken en dat deze voorbeelden me goed op weg kunnen helpen.

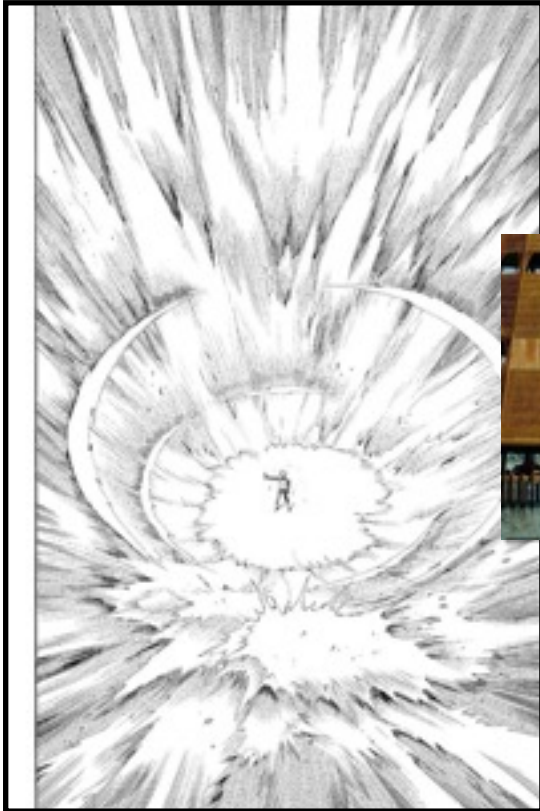
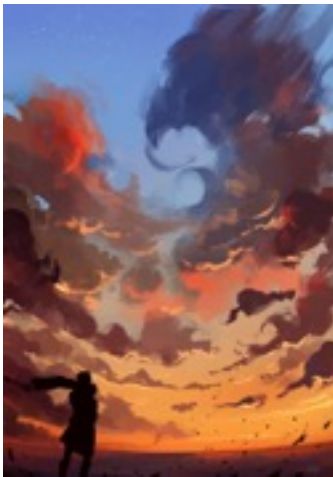


Moomin



Omgeving







Mo

