



Inhoudstafel

Eerste ideeën.....	3
Gekozen idee.....	6
Synopsis	7
Scenario.....	8
Documentaire/schetsen.....	9
Kleurpaletten.....	13
- Kleurenstil.....	13
Character sheets.....	14
Expression sheets.....	17
Decors.....	18
- Achtergrond.....	20
Storyboard.....	24
Werkplanning.....	27
Probleemstelling.....	28
Zelfevaluatie.....	29

Eerste ideeën

Fragment 1 - Wandavision (2021)

https://www.youtube.com/watch?v=mXPsfOZH9H0&list=PLnFWGEmzKQ0UMUgk3SeAFtNBw1vidByk_&index=87

Verhaal

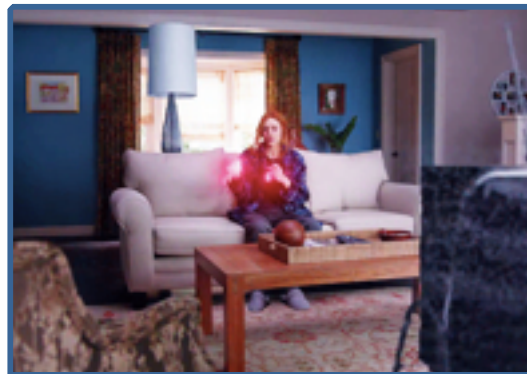
Een superheldin die in haar rouw een fantasiewereld rondom haar tovert. Na een tijd begint deze wereld af te brokkelen en heeft ze haar eigen magie niet meer in de hand.

Motivatie?

Een van de beste shows die ik dit jaar heb gezien. Geïnspireerd erdoor omdat ik me een held voel door het karakter. Het idee wat ik voor ogen had is dat ik wou experimenteren met kleur en beeldtaal om zo een soort 'trippy' versie te maken van de scene.

Idee

Mijn idee hierbij begint met mezelf gezeten aan mijn bureau. Ik kijk rondom mij heen (grijze wolken, boeken stapelen zich op op bureau, kamer voelt claustrofobisch aan). Dan sta ik ineens op en “warp” me naar een ruimte met een fijnere omgeving (blauwe lucht, lege bureau, grotere kamer).



Fragment 2 - Avatar: The Legend of Korra (2014)
<https://www.youtube.com/watch?v=o6waVBW4IP4>

Verhaal

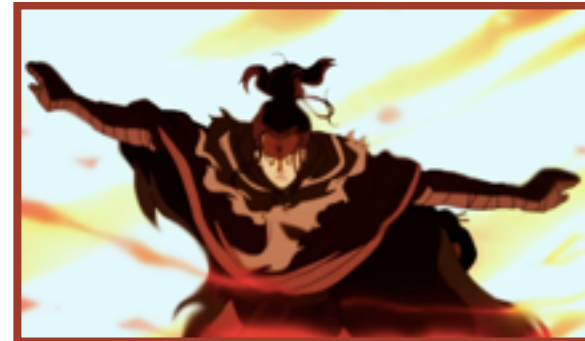
Avatar The legend of Korra
de slechteriken ontsnappen uit gevangenissen die speciaal voor hen gebouwd zijn

Motivatie?

De laatste jaren steeds meer en meer fan geworden van de Avatar series. Het heeft me op vormelijk vlak enorm geïnspireerd om meer beweging te brengen in animatie. Ik ben grote fan van plotse actie en achtervolgingsscènes. Ik dagdroom vaak van actie en achtervolgingsscènes met mezelf in de hoofdrol

Idee

Mijn idee hierbij was dat ik mezelf zou nemen als bewaker van een eenzaam gebouw/gevangenis in een bizarre/buitengewone omgeving. Plots komt er iemand of iets aan en ik zou het gebouw beschermen. Om er dan op het einde achter te komen dat ikzelf in het gebouw zit, helemaal alleen.



Fragment 3 - stripboek 'Game Over' Verhaal

Game Over

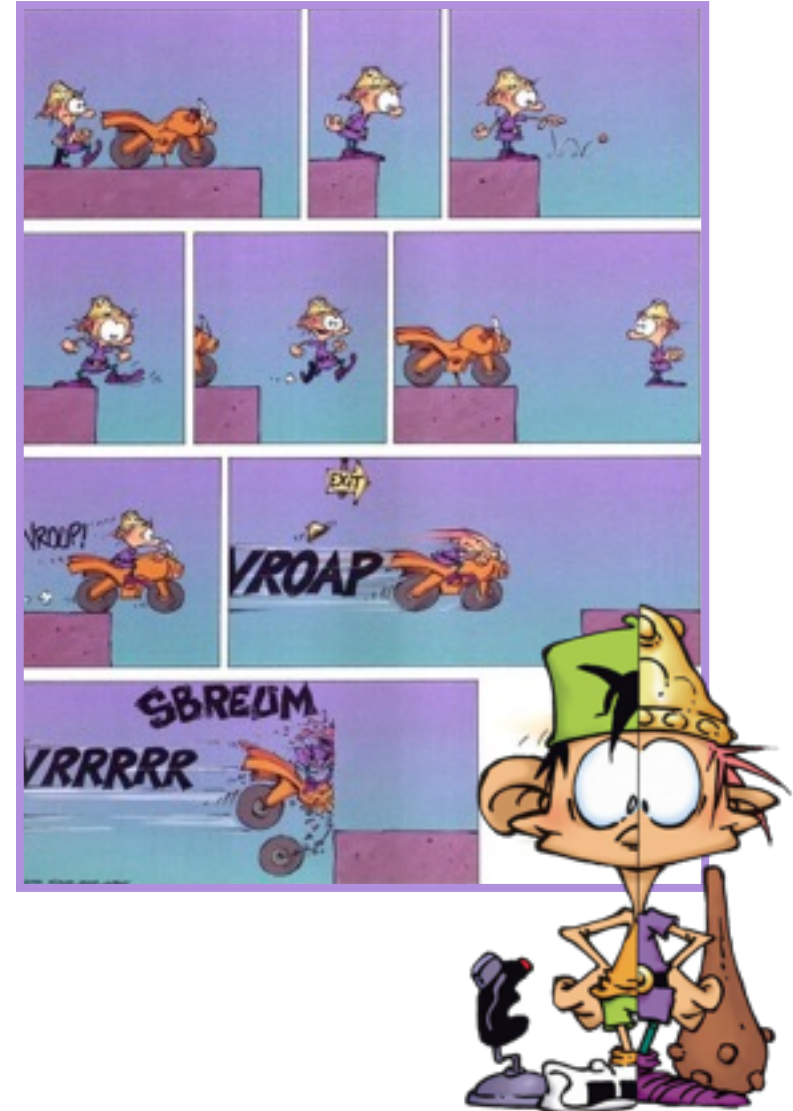
een computerspelfiguur 'barbaar' die het moet opnemen tegen de gevaarlijke blokken om zo de prinses te redden maar komt helaas elke keer om het leven.

Motivatie?

geïnspireerd van de tekenstijl en op latere leeftijd inspiratie van adaptatie. De chaos en verhaallijnen zijn geweldig grappig en het leek me wel interessant om mee te werken omdat het gewone leven vaak als een computerspelsimulatie kan aanvoelen.

Idee

Ik dacht eraan om een soort van parodie te maken met mezelf in hoofdrol.

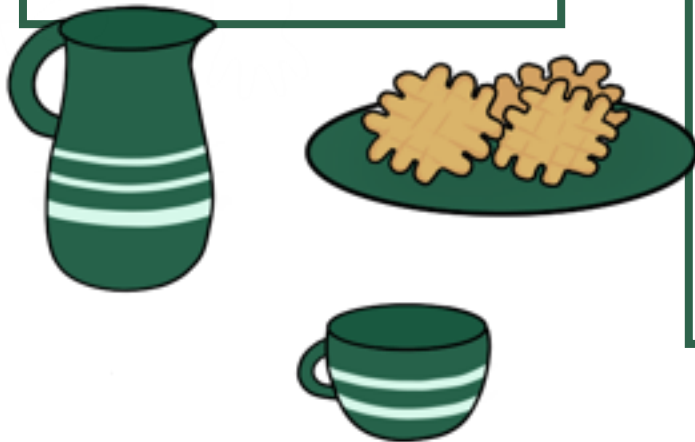


Gekozen idee

Uit de 3 ideeën ben ik vooral gaan kijken wat kan ik vertellen. Hoe ik dat kan brengen stond voor mij op de tweede plaats. Ik heb uiteindelijk voor fragment 2 gekozen, het fragment van Avatar the legend of Korra. Het fragment sprak me vooral aan op vlak van verhaalvertelling. Maar het verhaal wou ik meer gaan baseren rond het introvert zijn.

Ik ben zelf introvert en dit aspect wou ik eigenlijk stiekem al een tijdje verwerken in mijn jaarwerk. Dus het introverte wou 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.

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.



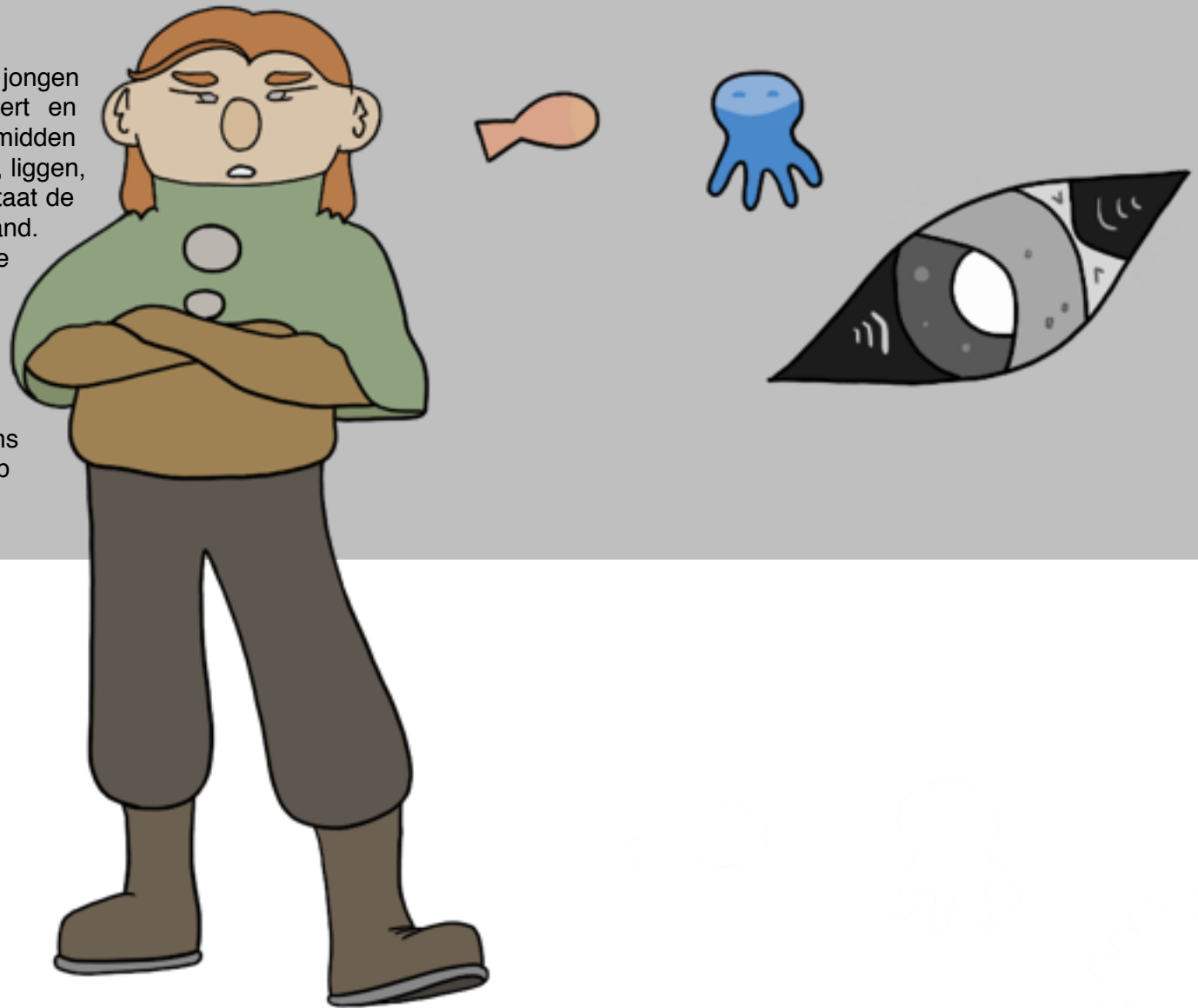
Mijn keuze voor de serie Avatar begon eigenlijk een paar jaar geleden, toen ik de series had ontdekt via een vriendin van mij. Sindsdien helemaal verliefd geworden op beide series.

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 ook invloed gehad op hoe ik naar animatie kijk. Op vlak van storytelling en vooral 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.

Synopsis

Tijdens een rustige vooravond geniet een jongen van de stilte rondom hem. Hij mediteert en zweeft alleen op een klein eiland in het midden van de zee. Rondom het eiland, in de zee, liggen, hangen en staan buitenstaanders. Plots staat de buitenstaander aan de rand van het eiland. Het komt dichterbij en dichterbij. Het jongetje heeft er genoeg van en staat recht, hij stapt naar voren en manipuleert een stuk steen uit het eiland voor hem. Met een snelle beweging gooit hij de blok steen naar de buitenstaander. Maar net wanneer hij terug mediteert, duikt er ineens achter hem opnieuw een buitenstaander op



Scenario



1. EXT. - EILAND - VOORAVOND

Een verlaten eiland ligt te midden van een rustige zee. Wolken dwarrelen boven de horizon.

Een paar buitenstaanders in lange donkergrijze gewaden staan, liggen, hangen en dobberen in de zee rondom het smalle eiland. Bovenaan zweeft een silhouet van een persoon onder een poort bestaande uit 3 dikke lange stenen.

Het hoofdpersoonage zweeft bovenaan het eiland, en zit te mediteren. Het personage is rustig en geniet van de stilte.

Het hoofdpersoonage opent zijn linkeroog uit frustratie en ziet dat de buitenstaander op het eiland is gekomen. De buitenstaander komt steeds dichterbij en dichterbij op het eiland.

Het personage zweeft nog steeds maar ondertussen staan zijn handen in zijn zijde.

HOOFDPERSOONAGE

Serieus! (Seriously)

De buitenstaander is dichterbij gekomen. Het personage staat nu recht en heeft zijn armen gekruist. Hij stampet met zijn linkervoet tegen de grond en is geïrriteerd.

HOOFDPERSOONAGE (cont'd)

Gij ... opnieuw? (You, ... again?)

Hij zet een paar stappen vooruit en met een snelle beweging gooit hij zijn linkse arm omhoog en rechtse omlaag. Een barst verschijnt voor het personage in de grond.

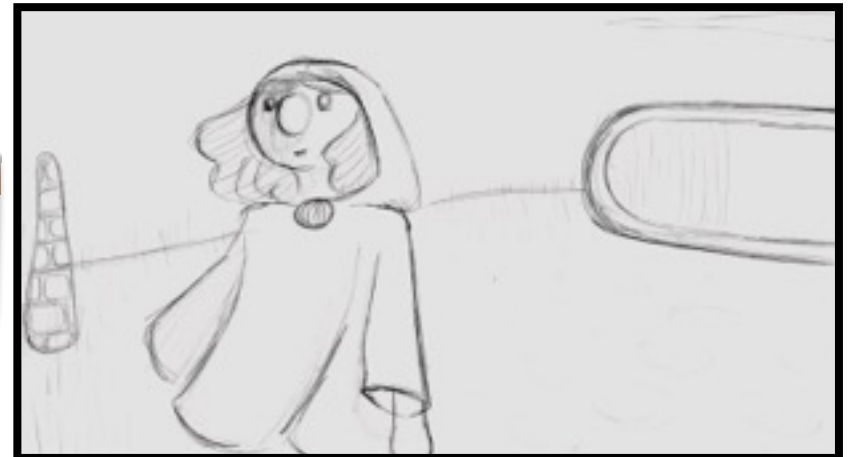
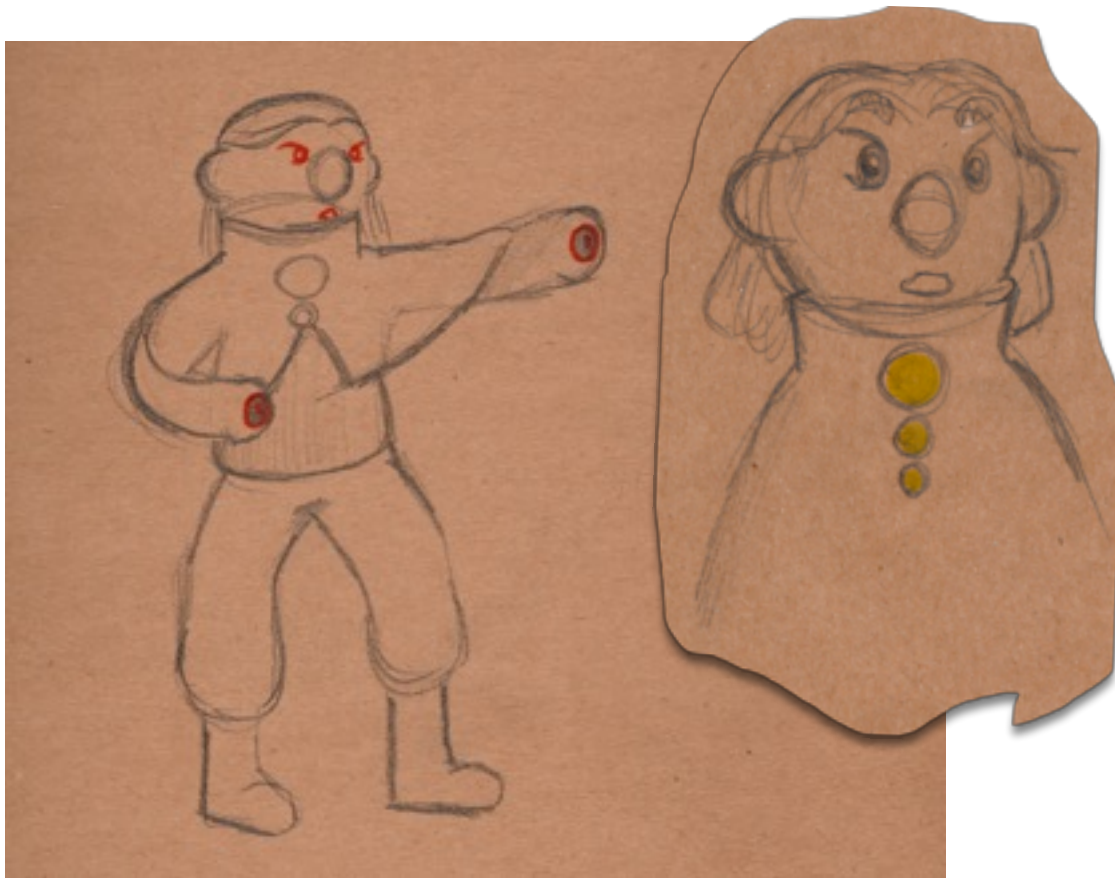
Het personage zakt door zijn knieën en vormt een bolletje met zijn lichaam. Hij komt terug naar boven en gooit beide armen de lucht in. Een rotsblok vliegt hierdoor omhoog. Terwijl de buitenstaander nog steeds voor het personage staat. De jongen haalt zijn armen naar beneden ter hoogte van zijn borstkas. Het rotsblok volgt deze beweging.

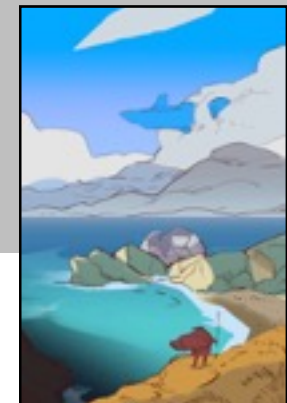
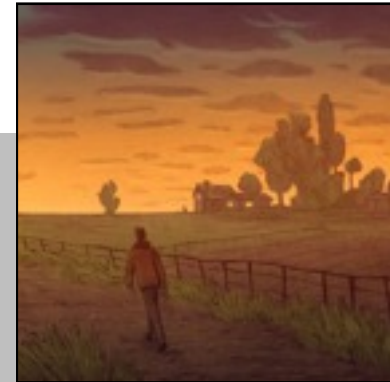
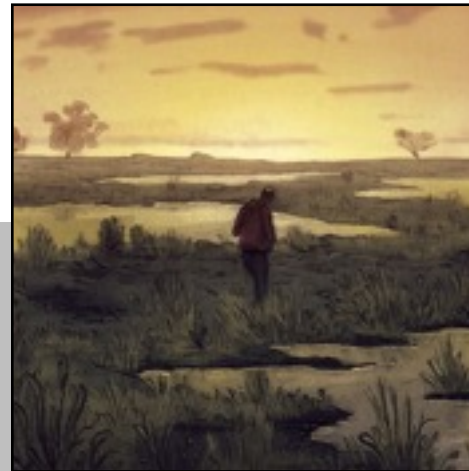
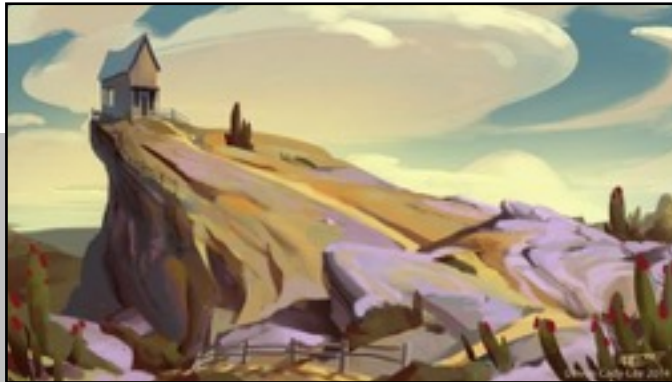
De jongen leunt naar achter en zakt lichtjes door zijn benen. De rotsblok volgt opnieuw. De jongen zwiert daarna zijn lichaam helemaal naar voren en strekt zijn beide armen naar voren en het rotsblok vliegt met een snelheid naar voren. Tijdens deze beweging stevent het rotsblok pijlsnel af op de buitenstaander.

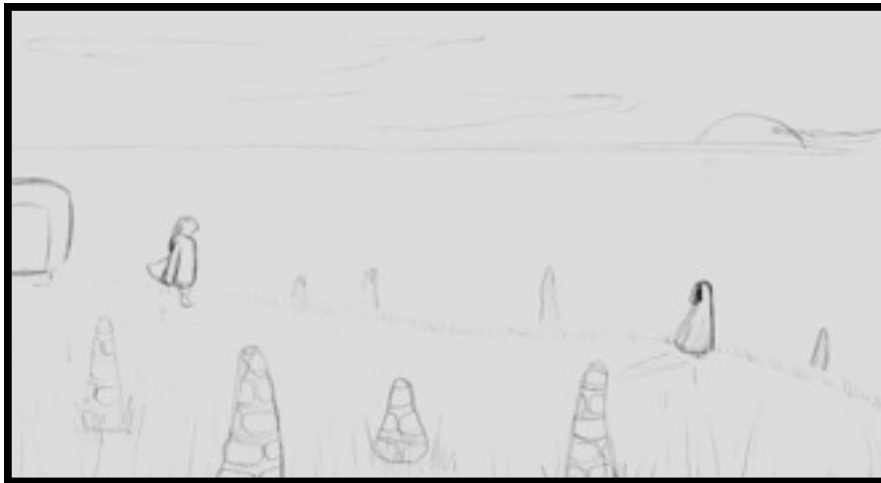
De jongen zweeft terug opnieuw en glimlacht. Een donkerfiguur verschijnt ineens achter hem. Een heimelijke glimlach verschijnt op de jongen zijn gezicht.

Documentatie / schetsen

Sinds mijn jaarwerk van vorig jaar ben ik volop bezig geweest met het zoeken naar mijn persoonlijke stijl. Tijdens het schetsen ben ik gaan kijken naar de stijl van Gravity Falls, een Disney animatieserie. Voor de vechtposes ben ik gaan kijken naar de serie waarop ik mijn jaarwerk heb gebaseerd. Avatar: The Legend of Korra.









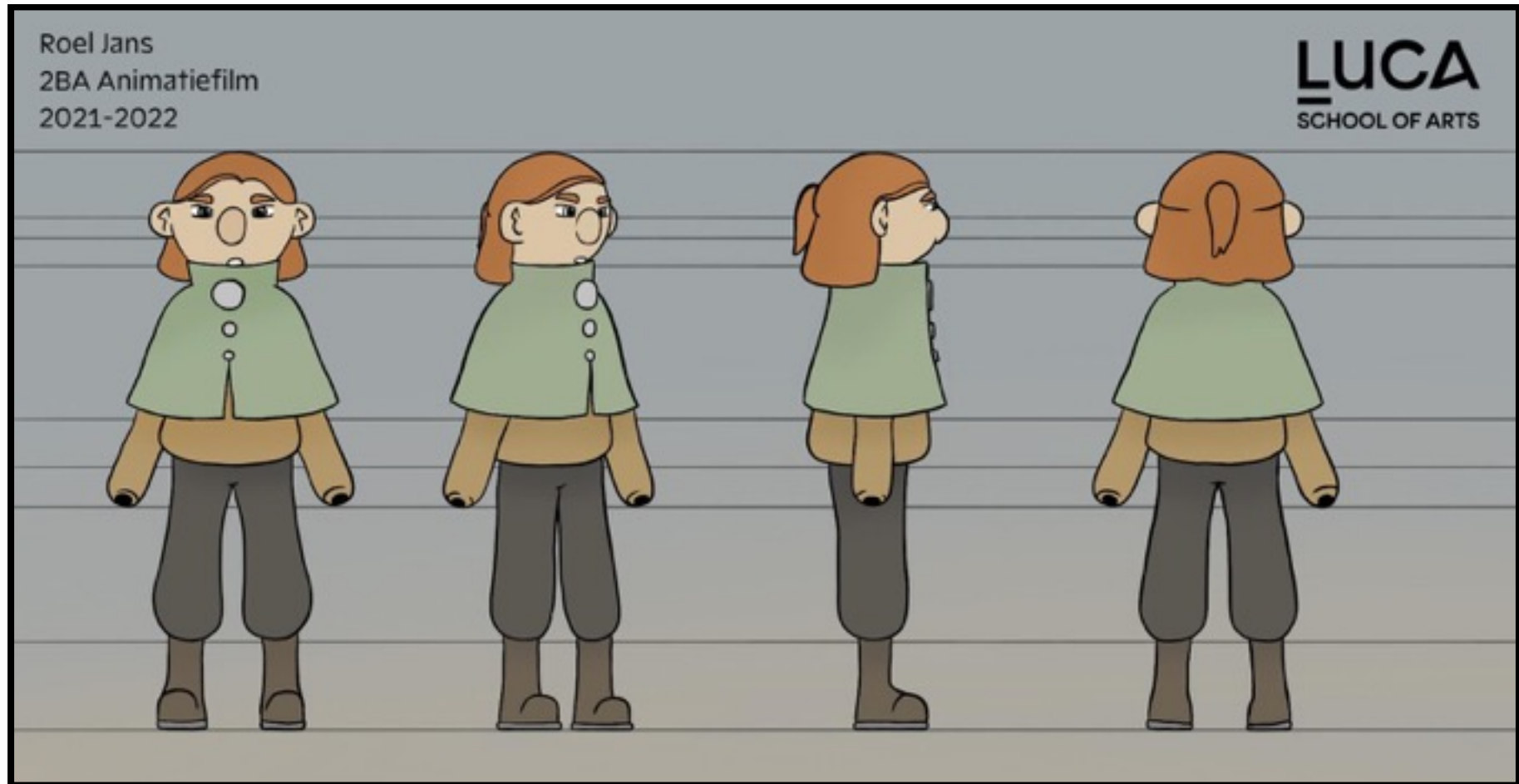
Kleurenstil

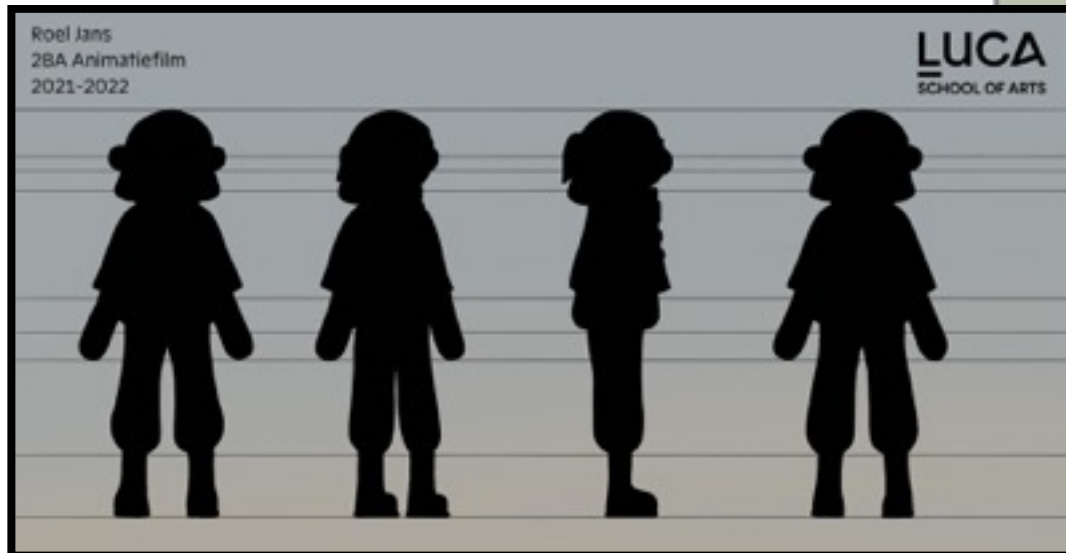
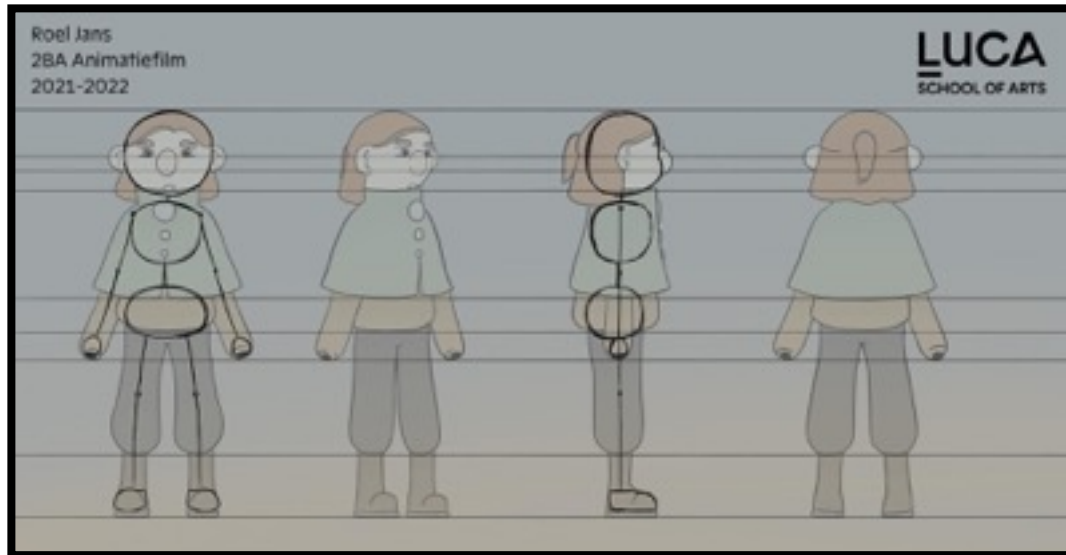


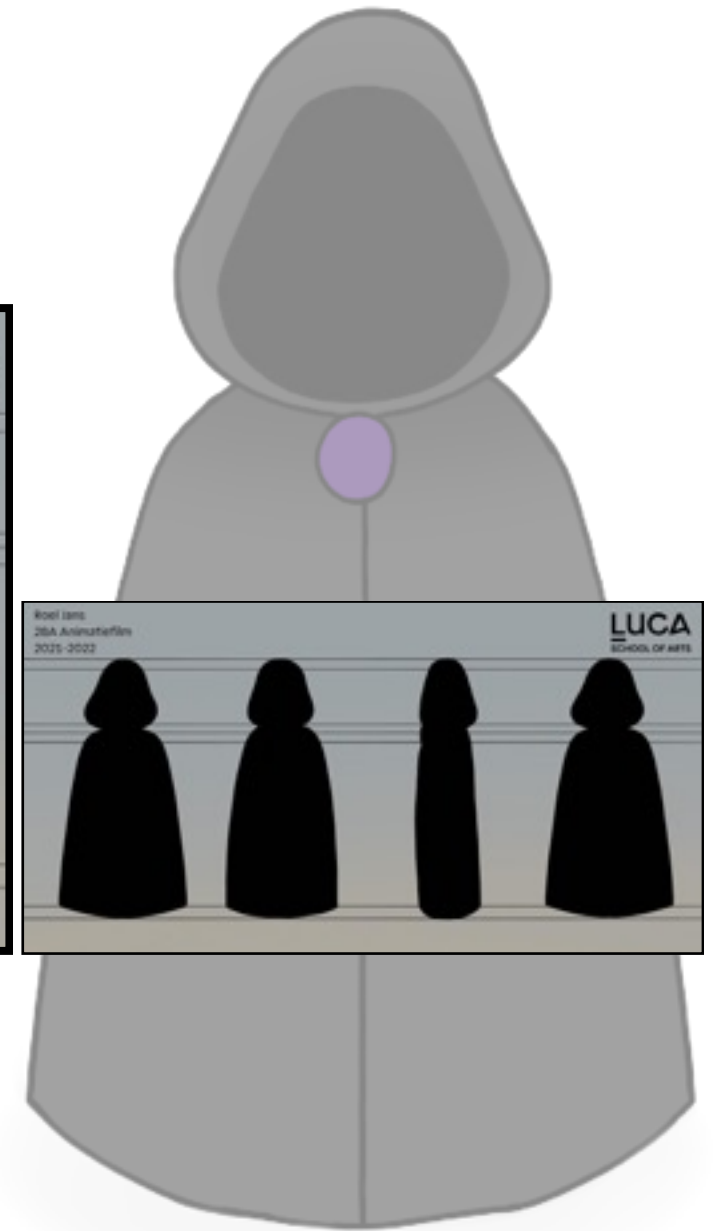
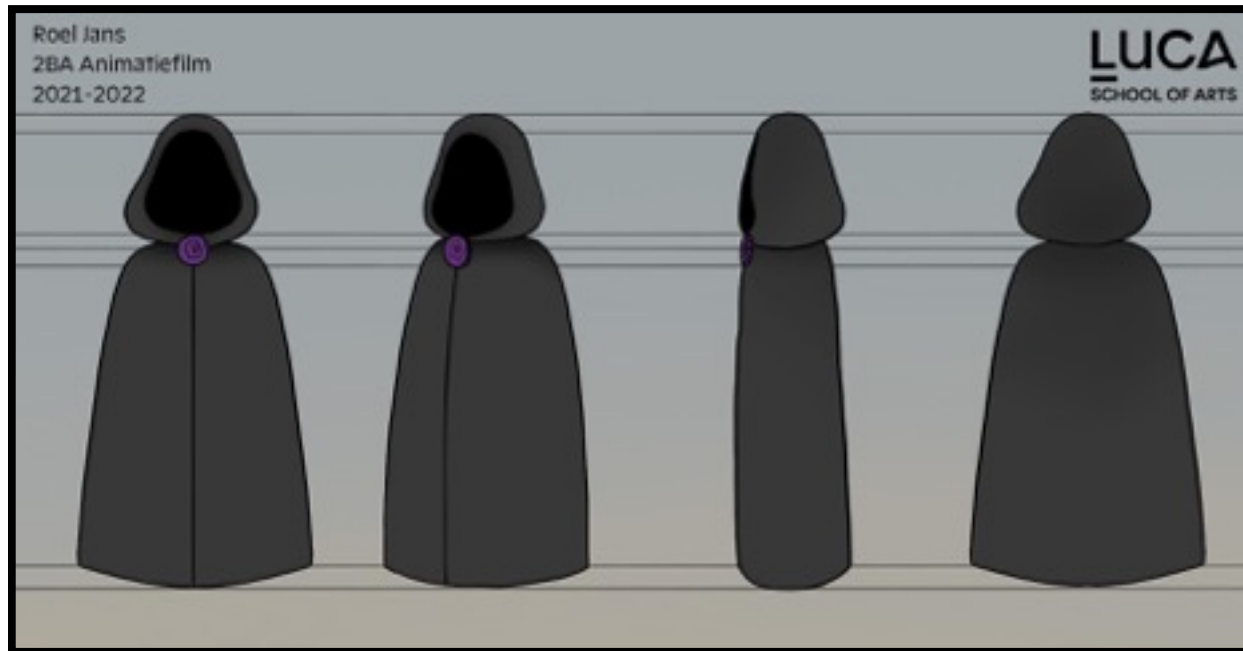
Inspiratie kleurcode fragment



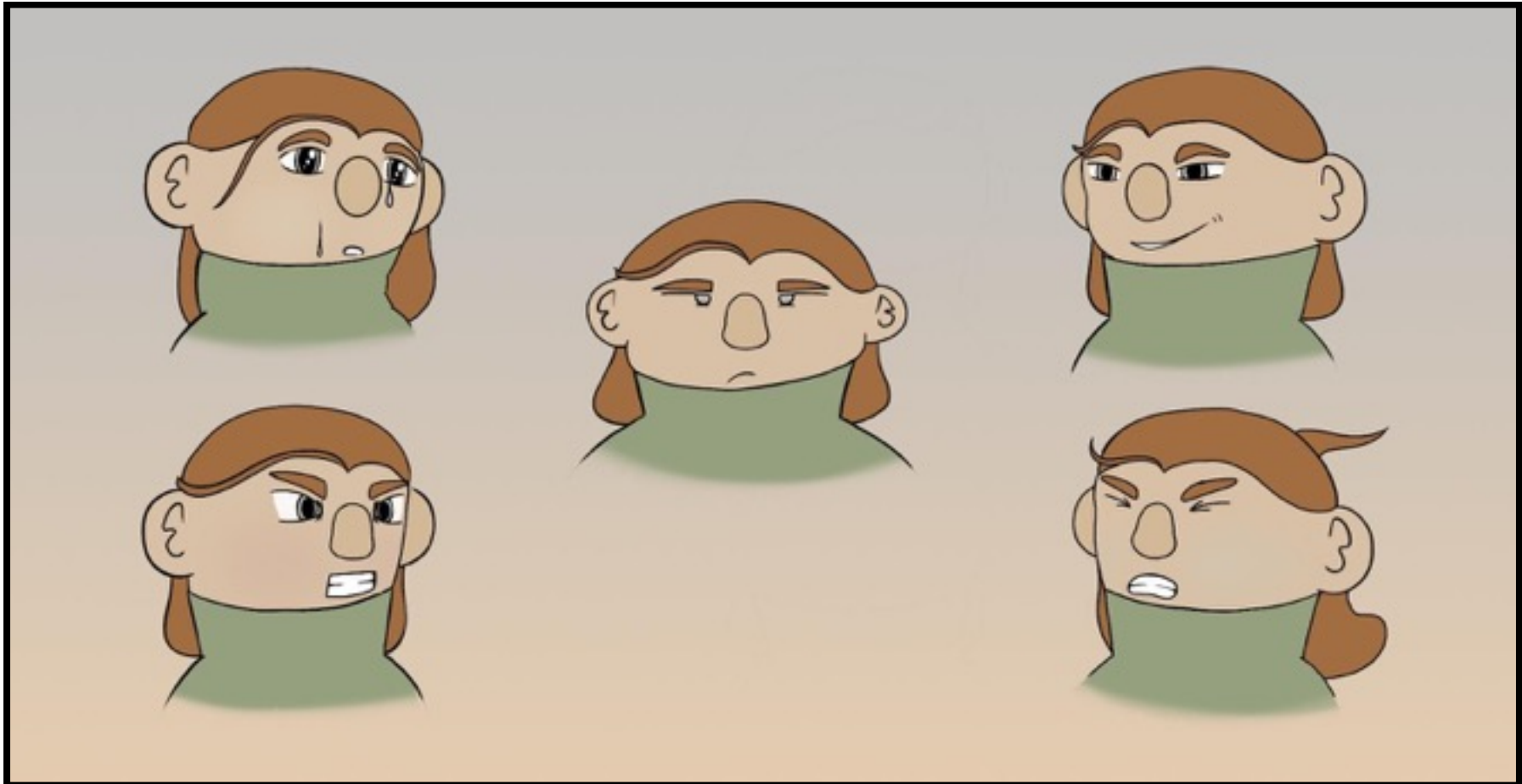
Character sheets



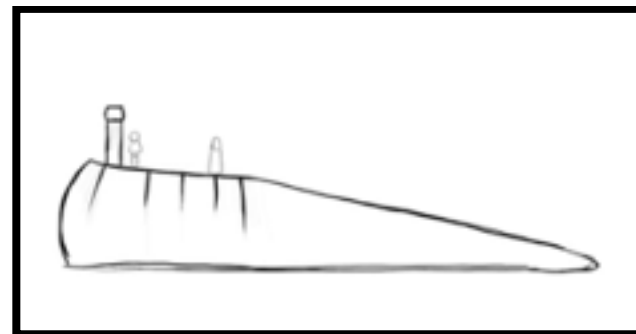
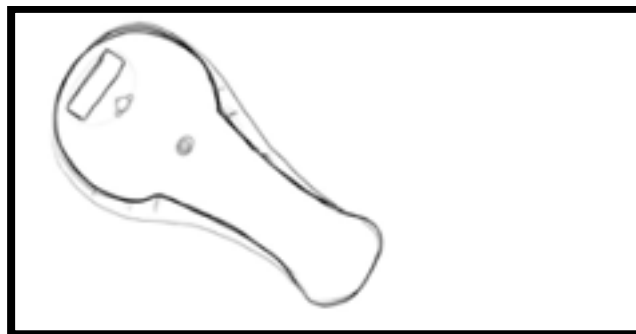
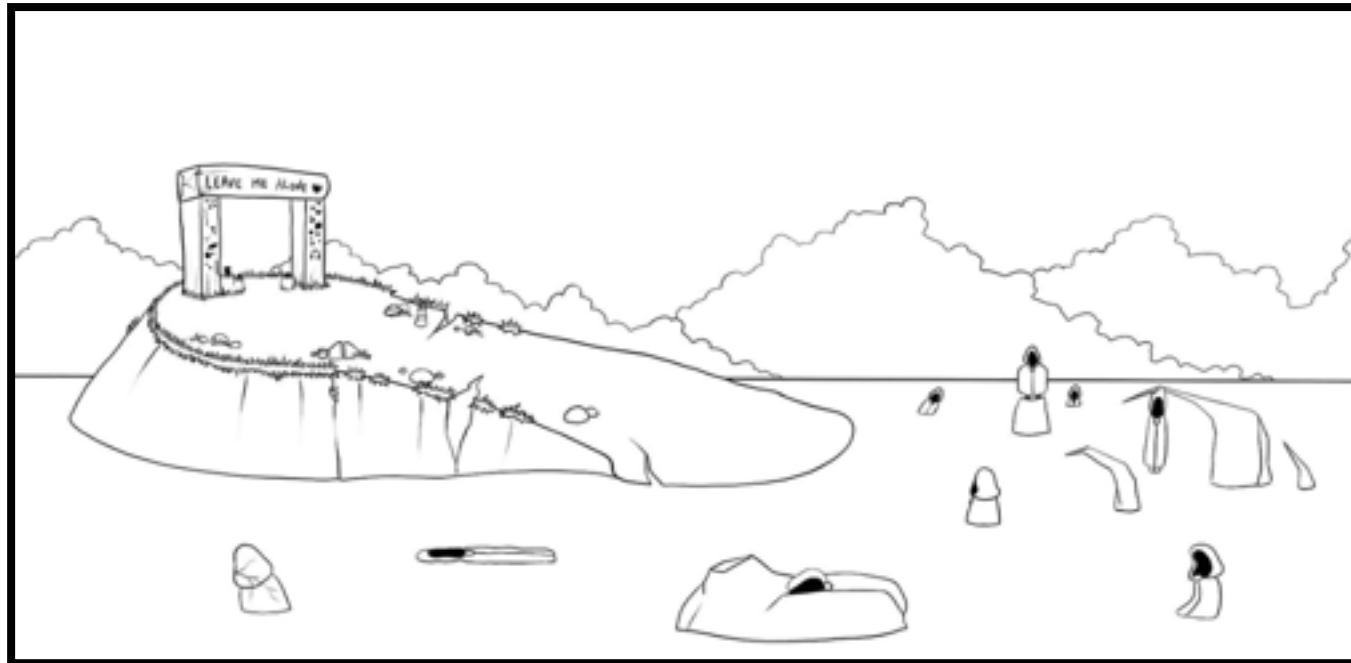


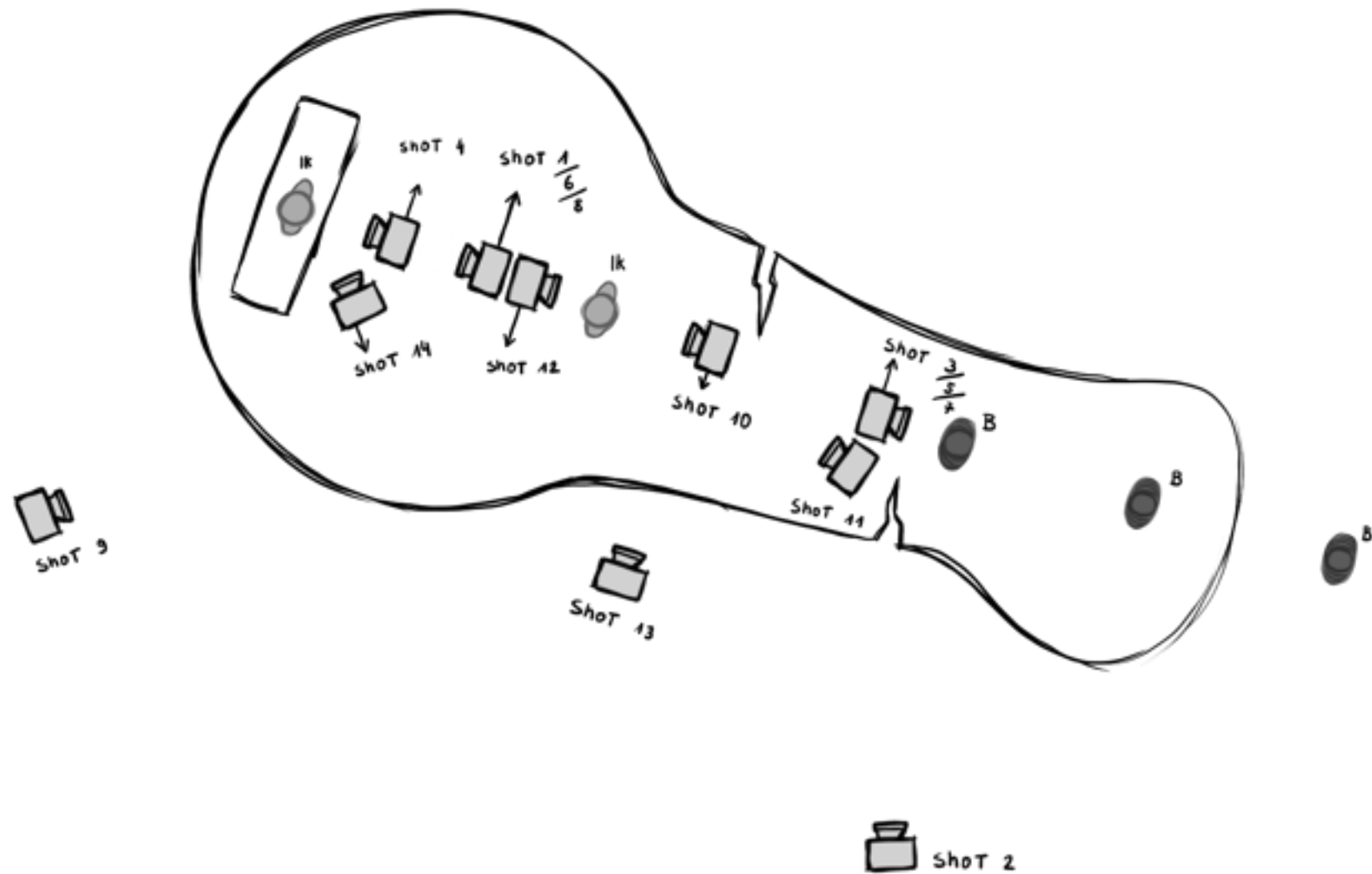


Expression sheets

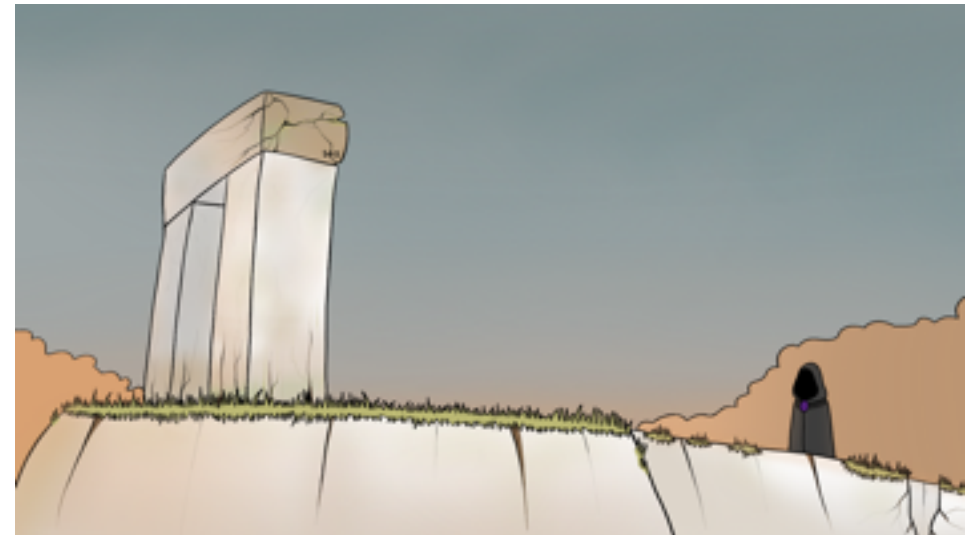
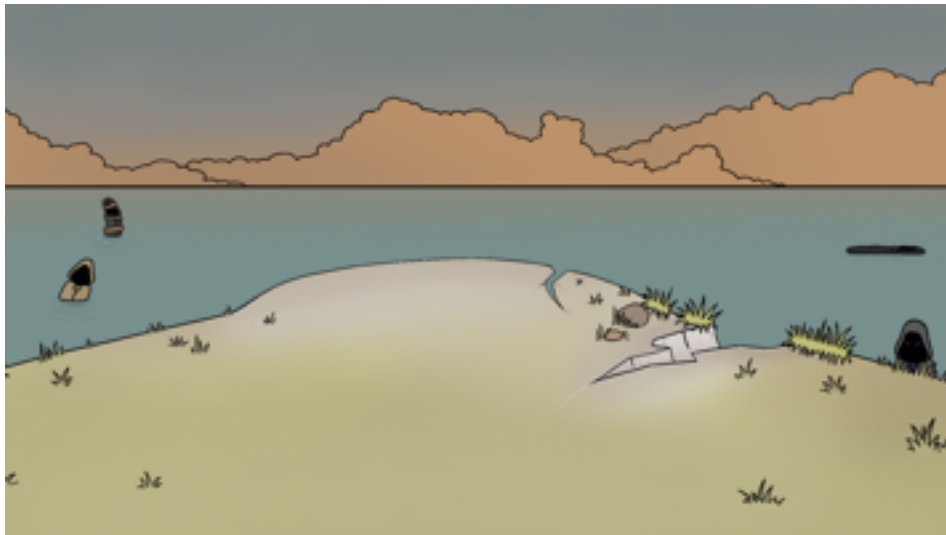
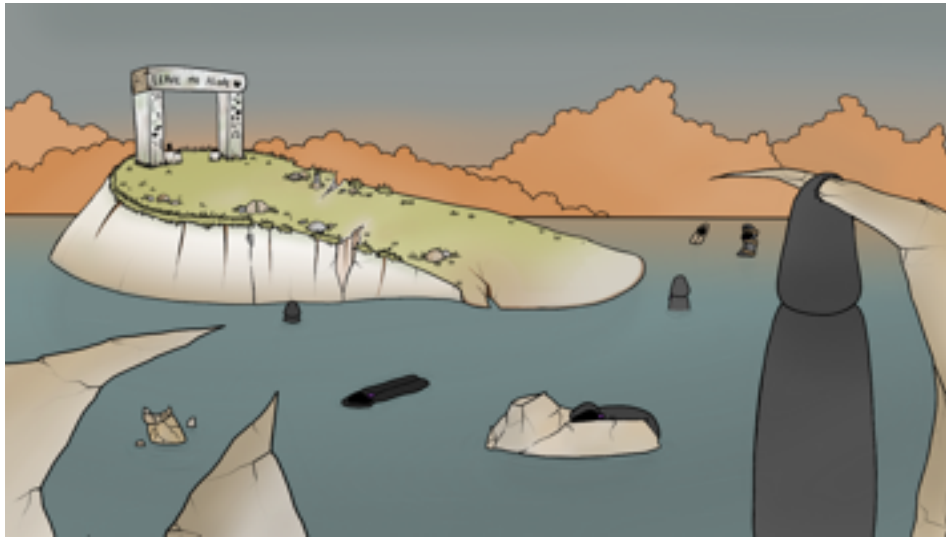


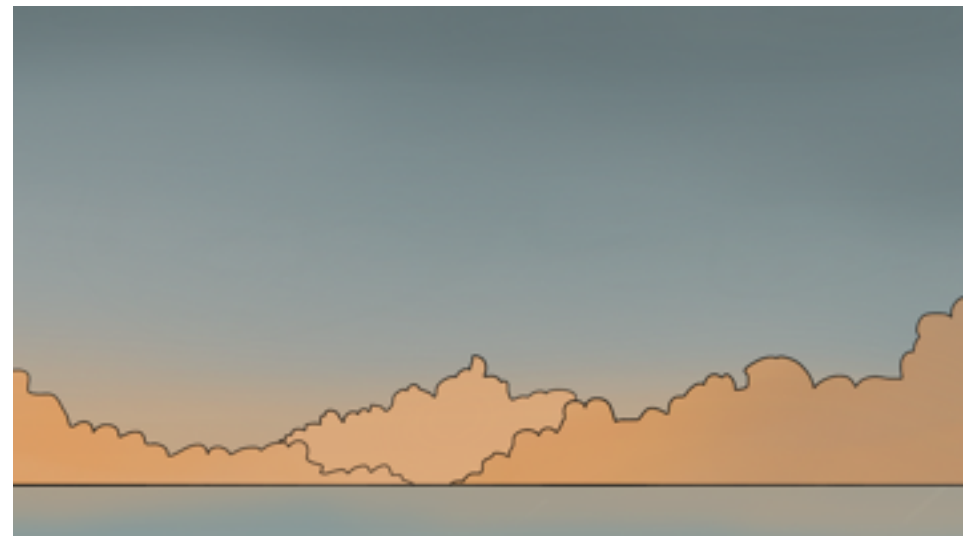
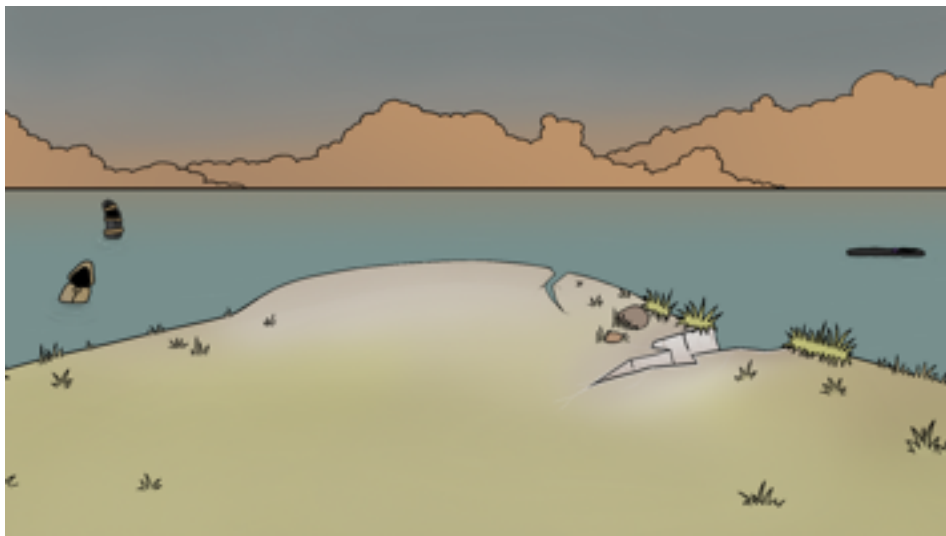
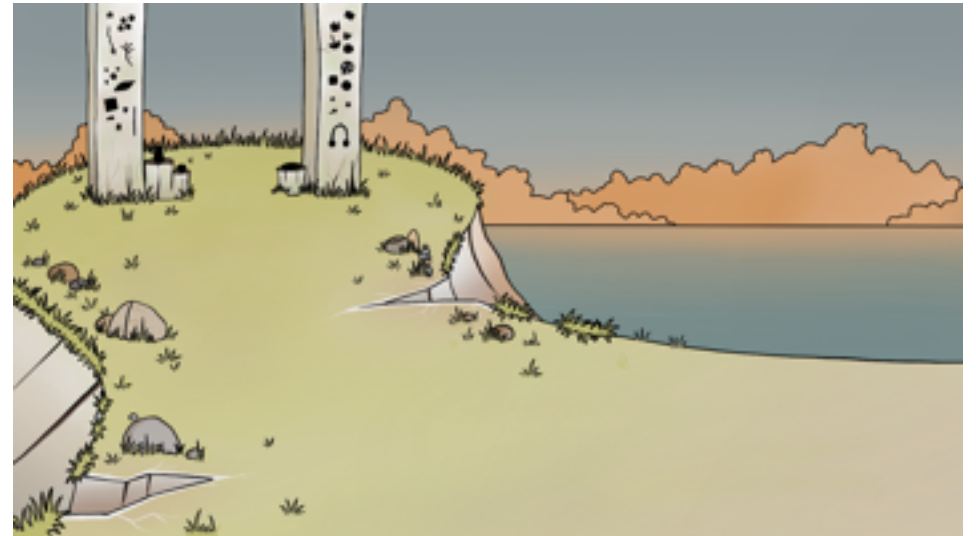
Decors

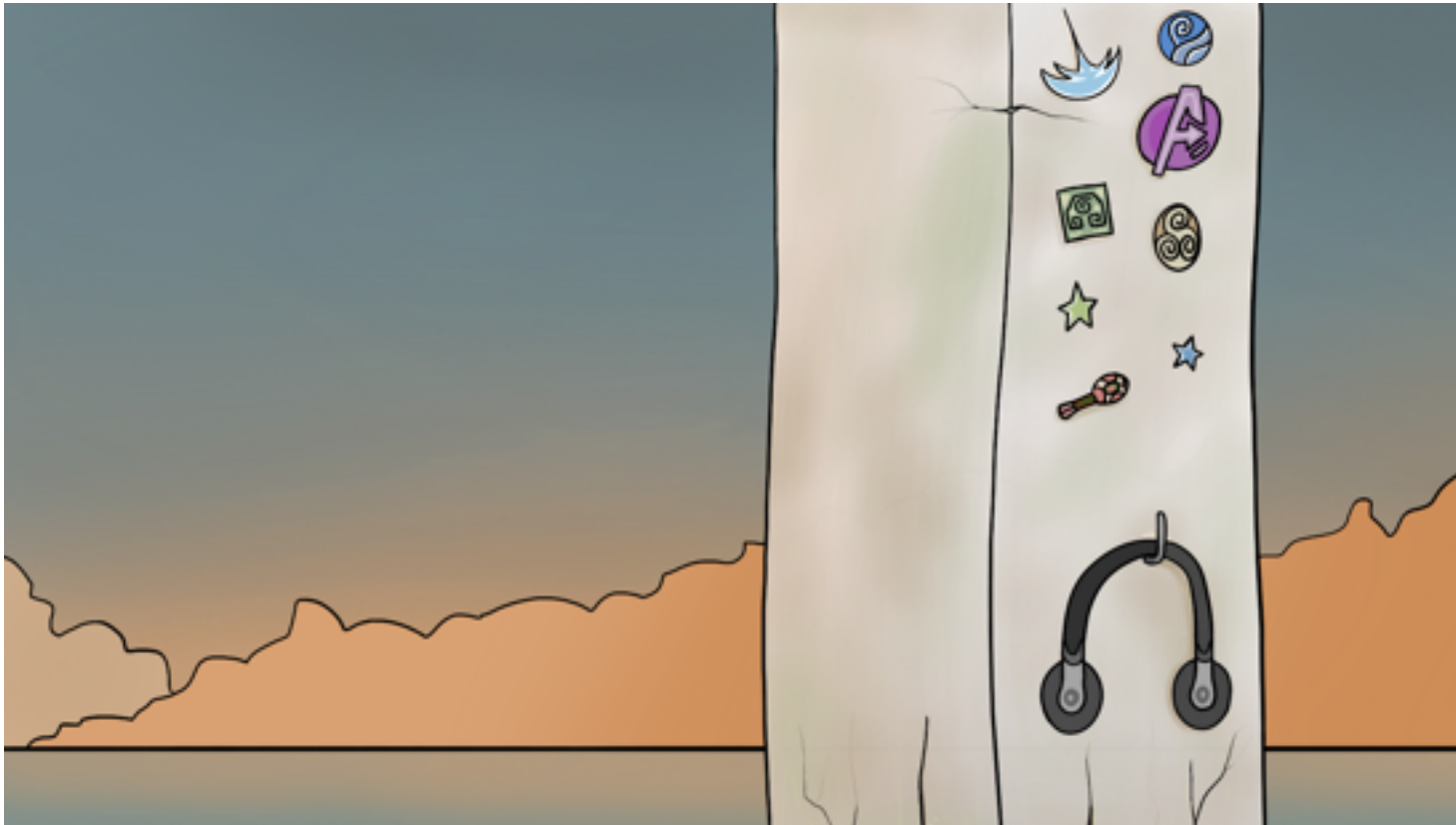








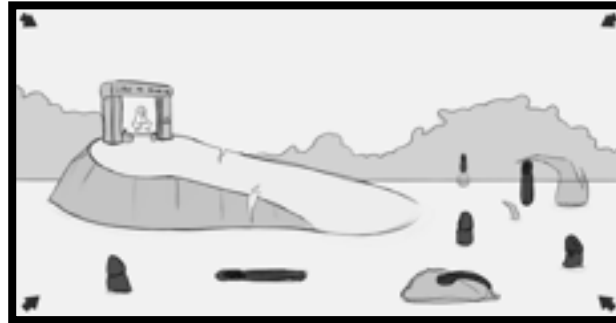






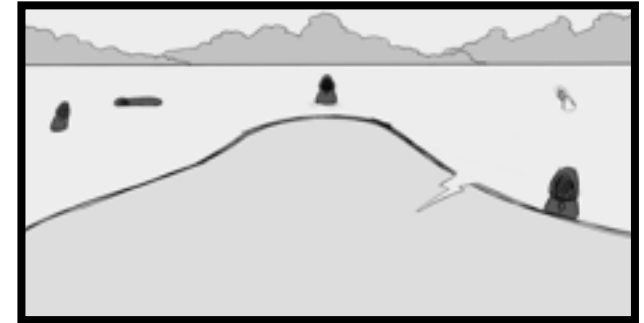
SHOT 1

Een jongen zweeft op een eiland. Hij mediteert onder een poort.



SHOT 2

Rondom het eiland liggen, staan en hangen vreemde donkere buitenstaanders in de zee.



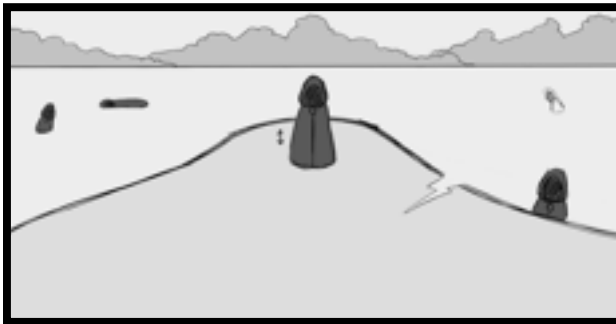
SHOT 3

Een buitenstaander staat voor het eiland in de zee.



SHOT 4

De jongen opent dan één oog uit pure frustratie.



SHOT 5

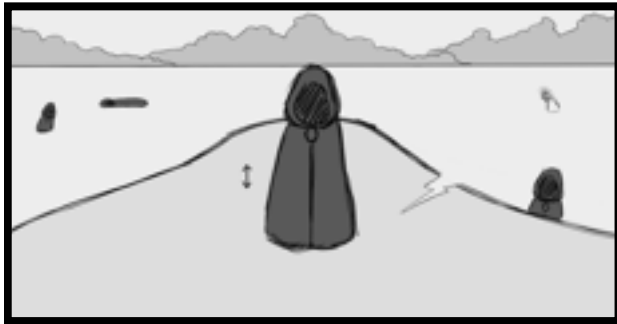
De buitenstaander staat nu op de rand van het eiland.



SHOT 6

Het jongetje kijkt verbaasd voor zich uit.

Dialogoog 'seriously'



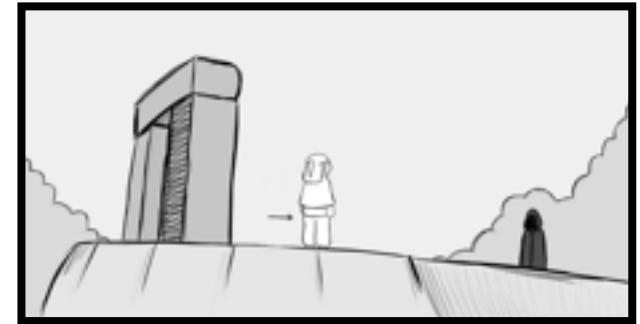
SHOT 7

De buitenstaander staat nu weer verder op het eiland.



SHOT 8

Het jongetje staat nu recht en stampt met zijn voet op en neer op de grond. Zijn handen zijn gekruist en kijkt behoedzaam naar de buitenstaander.
Dialogoog 'You ... again?'



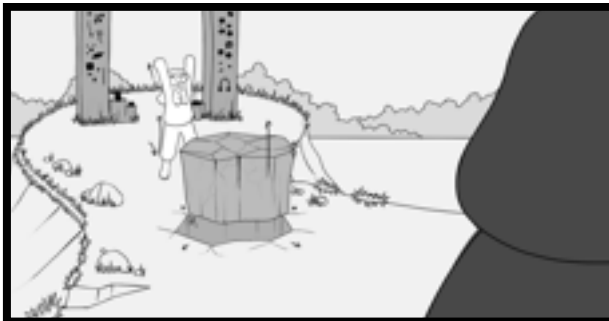
SHOT 9

Het jongetje zet een grote stap naar voren en wacht even.



SHOT 10

Met een krachtige beweging verplaatst het jongetje zijn beide armen. Een gaat omlaag en de ander omhoog.



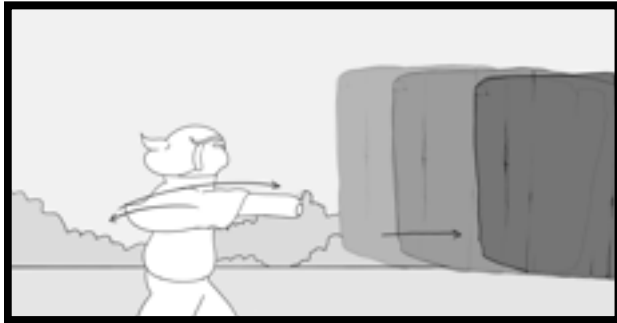
SHOT 11

Een barst verschijnt in de grond voor de jongen. Hij zakt door zijn knieën en komt terug naar boven met zijn armen boven zijn hoofd. Een rotsblok komt mee omhoog.



SHOT 12

De jongen haalt zijn armen naar beneden en de rotsblok volgt.



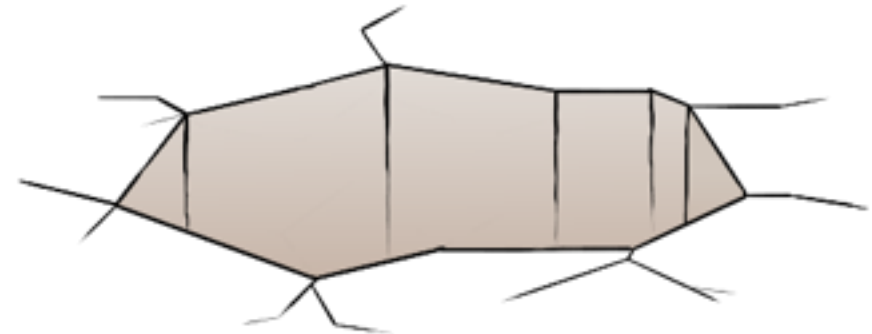
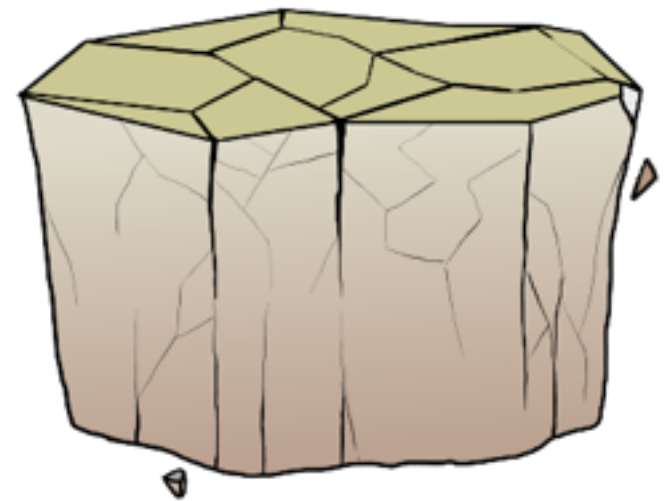
SHOT 13

De jongen leunt naar achter en de rotsblok volgt weer mee. De jongen zwiert dan zijn hele lichaam mee naar voren en richt de rotsblok op de buitenstaander.



SHOT 14

De jongen zweeft terug en heeft een glimlach op zijn gezicht. Maar dan verschijnt een andere buitenstaander achter hem. De jongen lacht venijnig.



Werkplanning

December: start met het ontwikkelen eerste ideeën

Januari verder uitwerken gekozen idee + begin rough storyboard

15 februari: storyboard + begin animatic

22 februari storyboard + animatic + vormgeving (arena)

1 en 2 maart animatic + vormgeving (arena - action sheet - modelsheet)

4 maart animatic

11 maart animatic opnieuw

18 maart: nieuw storyboard + animatic opnieuw + arena opnieuw

Week 23 - 25 maart: evaluatie 3 + aanpassing evaluatie animatic

Paasvakantie: begin achtergronden maken

22 april: animatic af + begin keyframes

Week 24 - 30 april: begin animeren (inbetweens)

Week 1 - 7 mei: animeren (inbetweens)

Week 8 - 14: animeren (cleanen + coloring)

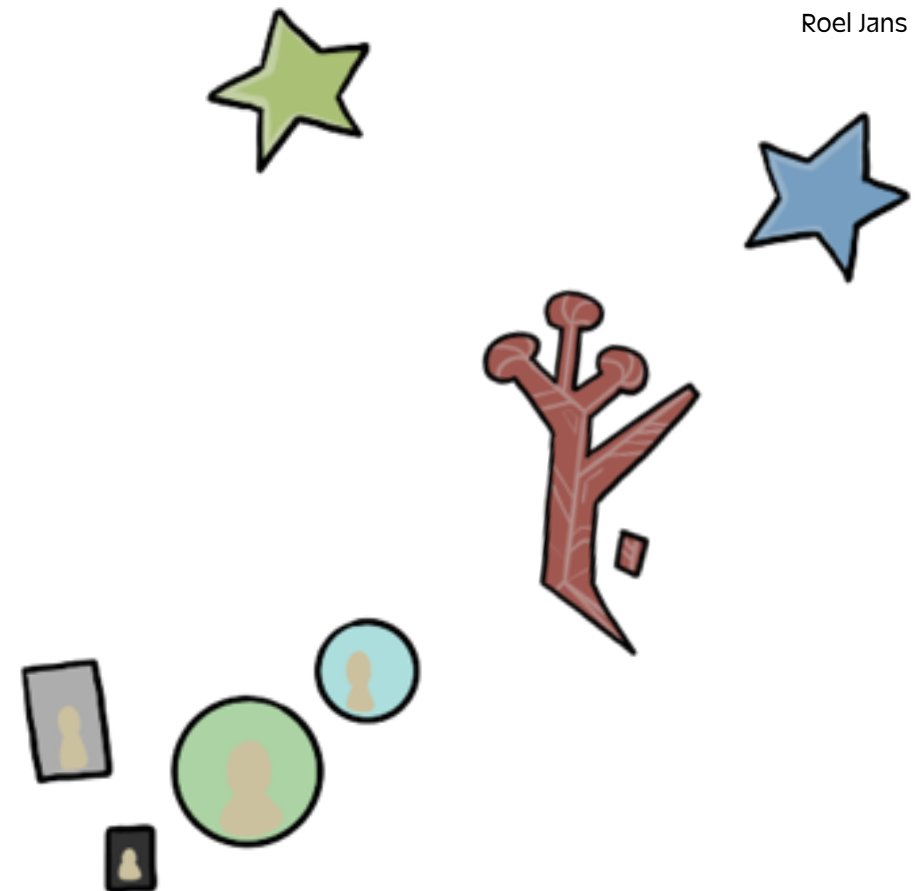
Week 15 - 21: animatie (cleanen + coloring + compositing + montage + sound)

Probleemstelling

Voor mij was het jaarwerk een grote uitdaging. Zowel vormelijk als inhoudelijk. Een groot thema zoals introversie is moeilijk te vertellen binnen 30 seconden. In de beginfase zag ik me vooral langdurige shots gebruiken om op een rustige manier mijn verhaal te vertellen. Dit is geschrapt geweest tijdens de beginfase.

Op zich vind ik van mezelf dat ik gegroeid ben. Ik blik soms terug op mijne vorige werken en ik zie een duidelijk proces. Maar hier en daar zijn sommige shots waar ik nog niet helemaal ben van overtuigd. Ik vind dat ik meer beweeglijker kon animeren bij bepaalde shots. Bijvoorbeeld shot 6, de lipsync, hier voelt alles nog wat stijf aan. De lipsync zelf was ook een uitdaging voor mij. Shot 13 vind ik bij nader inzien ook best stroef dus ik vind wel dat het beter had gekund.

Een ander probleem was de deadline. De laatste dagen voor de originele deadline waren vrij hectisch. Het animeren zelf voelde zeer kort aan. Na de paasvakantie ging de tijd zeer snel. Ook hadden we niet meer zoveel lessen van docent Dirk, die ik zeer apprecieer, gehad voor feedback! Het gebrek aan tijd was te merken bij de rest van de klas. Dit had te maken met andere lopende theorie-vakken. Voor mij was het vooral moeilijk om aanwezig te kunnen zijn voor de tweede jaarsvakken geluidsvormgeving en animatiefilmregie en het derdejaarsvak ondernemen. Ik ben persoonlijk niet veel aanwezig kunnen zijn met resultaat dat ik nu een achterstand heb in het vak.



Reflectie

Doorheen heel dit jaarwerkproces ben ik tot een conclusie gekomen dat ik niet de grootste fan ben van het animeren zelf. Maar dat mijn interesse meer bij de pre-productie of post-productie van een animatiefilm ligt. En dat ik liever in deze richting wil verder kijken.

Zelfevaluatie

Inhoudelijk

Voor het jaarwerk wou ik mijn verhaal vooral laten focussen op mijn introvert zijn. Het is iets waar ik dagelijks wel mee te maken heb. Het idee was ook om het thema meer serieus te nemen. Het was eerst mijn bedoeling om een informatieve film te maken om zo kijkers aan het denken te zetten wat dit inhoudt.

Dit idee is namelijk veranderd en via advies van de docent en enkele medestudenten die me nauw aan het hart liggen, heb ik er toch een toets van humor aan toegevoegd. Daarbij is het informatieve deels weggevallen.



Vormelijk

De film qua stijl is voor mij redelijk vooruit gegaan maar toch niet voldoende waar ik op hoopte. De stijl waar ik steeds meer tegenaan leun is de Cal-arts style. Het heeft een simplistisch ontwerp met eenvoudige karakter ontwerpen. Deze ontwerpstyl wordt ook wel eens 'dunne-lijnanimatie' genoemd. Ik heb me laten inspireren op de stijl van Gravity Falls en Hilda. Deze hebben beide een soort cartoon-achtige stijl.

Ik vond het experimenteren met kleur zeer interessant om te doen, ik heb ook verschillende versies van achtergronden in verschillende kleuren. Voor mij was kleur ook belangrijk om te gebruiken want ik wou vooral met grijze tinten werken.

Uit het gekozen fragment wou ik meer met sombere en grijze kleuren werken. Maar wou toch enkele felle kleuren erin verwerken om zo het verhaal niet te depressief/serieus te maken.

"Grijs heeft iets tegenstrijdigs: Het is de kleur van het veranderlijke maar het wordt ook geassocieerd met het onvergankelijke en staat voor stabiliteit en geborgenheid. "Mensen met een voorliefde voor grijs zijn vaak individueel ingesteld." Dit wou ik verwerken in mijn jaarwerk.

Het jongetje in het verhaal heb ik redelijk somber gekleed met aardse kleuren om zo meer het gevoel te geven dat hij één is met het eiland en dat hij liefst met gerust wilt gelaten worden.