

TR07

A FILM BY
SETH VAN DEN
BOSSCHE
NETTE THUMTAKU

BACHELOR
PROF

2025 - 2026

@sethvdb.design
@priori3rchive

INHOUD

- 0 Abstract**
- 1 Inleiding**
- 2 Context**
- 3 Onderzoeksmethodes**
- 4 Inzichten & concept**
- 5 Design praktijk en proces**
- 6 Reflectie**
- 7 Brondvermelding**
- 8 Bijlagen**

ABSTRACT

Mixed media animatie combineert verschillende technieken en visuele stijlen binnen één filmische ervaring. Veel hedendaagse mixed media projecten worden gekenmerkt door een sterk afgewerkte esthetiek, terwijl een meer ruwe en schetsmatige beeldtaal minder vaak wordt toegepast. Tegelijk biedt animatie makers de mogelijkheid om te experimenteren met vorm, stijl en storytelling en zo een eigen visuele identiteit te ontwikkelen.

Uit deze interesse ontstond de centrale onderzoeksvraag: *“Hoe kunnen verschillende animatiestijlen en vormen van visuele storytelling samenkomen in één coherente mixed media kortfilm?”*

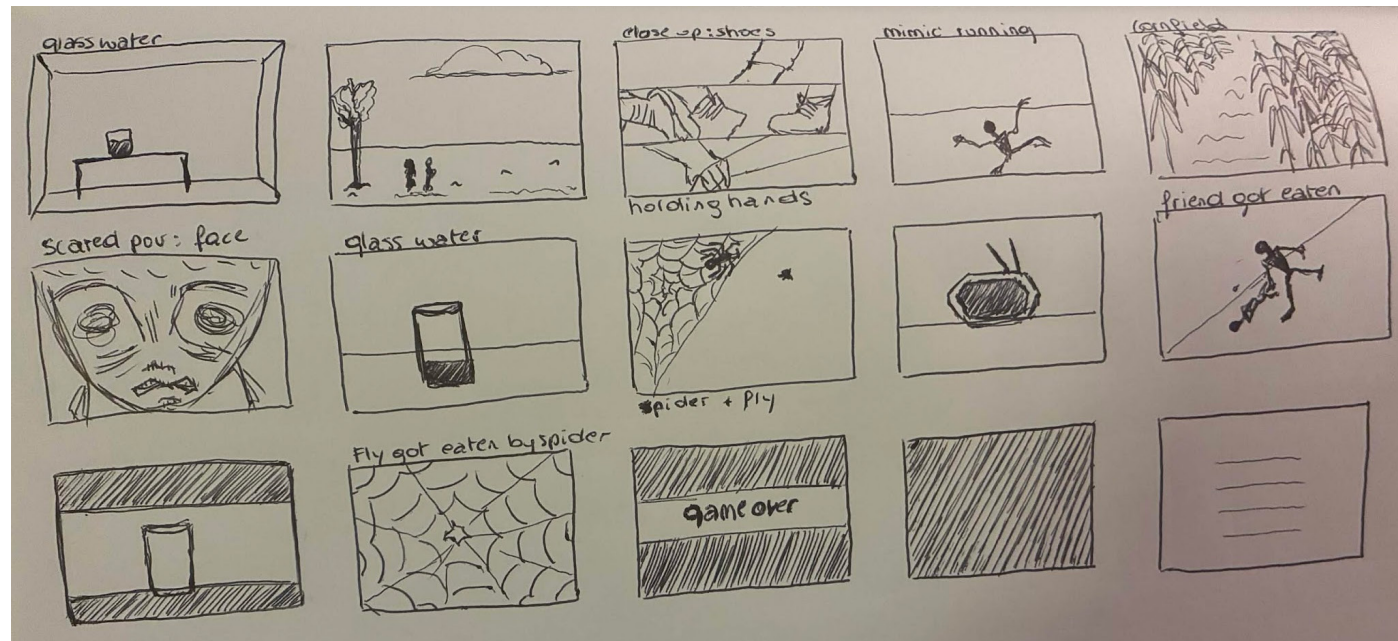
Deze ontwerpgerichte bachelorproef vereist een experimentele aanpak waarbij storytelling, animatie en verschillende digitale technieken samenkomen. Het onderzoek combineerde deskresearch naar mixed media animatie en visuele referenties met een proces van research through design, waarbij inzichten ontstonden tijdens het maken zelf. Aanvankelijk werd onderzocht hoe live-action beelden gecombineerd konden worden met ruw geschetste frame-by-frame geanimeerde personages. Naarmate het proces vorderde, evolueerde het concept verschillende keren en werd uiteindelijk gekozen voor een combinatie van 3D-omgevingen en een schetsmatige 2D-animatiestijl.

Op basis van deze experimenten werden verschillende visuele testen en iteraties uitgevoerd die uiteindelijk leidden tot de ontwikkeling van een mixed media animatie kortfilm. Het eindresultaat toont hoe een bewust onaffe en buiten de lijnen getekende animatiestijl kan samengaan met digitale 3D-werelden en zo kan bijdragen aan een eigen visuele identiteit.

Deze bachelorproef toont aan hoe het combineren van verschillende technieken en een experimentele aanpak kan leiden tot nieuwe inzichten binnen animatie en visuele storytelling.



INLEIDING



SCENE 9:

Cut to the sister's room, we hear them faintly fighting downstairs. She is in her room drawing. Relaxed. Some calming music playing.

She hears something strange, and asks "hello?" from the noise downstairs. And suddenly hears something in the hallway. She calmly gets up and walks towards the door in her room.

The door suddenly opens slowly. She stops in her tracks concerned.

In the dark she sees something.

Animatie biedt makers de mogelijkheid om verhalen te vertellen op manieren die binnen andere media moeilijk realiseerbaar zijn. Door verschillende technieken en stijlen te combineren, kunnen unieke visuele werelden ontstaan die bijdragen aan de sfeer en de beleving van een verhaal. Vanuit onze interesse in animatie en visuele storytelling wilden we onderzoeken hoe verschillende beeldtalen elkaar kunnen versterken binnen één project.

Voor deze bachelorproef kozen we ervoor om een mixed media animatiekortfilm te ontwikkelen. De kortfilm vertelt een horrorverhaal waarin artificiële intelligentie wordt voorgesteld als het monster. Het verhaal vertrekt vanuit de gedachte dat AI menselijke creativiteit probeert na te bootsen en daardoor de grens tussen origineel en imitatie doet vervagen. Dit thema vormde de inhoudelijke basis van het project.

Doel en motivatie

Naast het realiseren van een eindfilm wilden we ook verder experimenteren met animatie en onze eigen visuele stijl onderzoeken. We merkten dat veel mixed media projecten een sterk afgewerkte esthetiek hanteren, terwijl wij geïnteresseerd waren in een meer ruwe en schetsmatige beeldtaal. Door verschillende technieken te combineren, wilden we onderzoeken hoe deze esthetiek kon bijdragen aan de sfeer en de storytelling van een horrorfilm.

Onderzoeksvraag

Hoe kunnen verschillende animatiestijlen en vormen van visuele storytelling samenkomen in één coherente mixed media kortfilm?

Om deze vraag te onderzoeken, kozen we voor een experimentele werkwijze waarbij onderzoek en maken voortdurend met elkaar verbonden waren. Aan de hand van referentieonderzoek, visuele experimenten en verschillende iteraties werden ideeën getest en verder ontwikkeld. Tijdens het proces evolueerde het oorspronkelijke concept meerdere keren, wat uiteindelijk leidde tot nieuwe inzichten en een aangepaste visuele aanpak.

Deze bachelorproef bood ons de mogelijkheid om verder te experimenteren met animatie, storytelling en mixed media. Naast het realiseren van een eindfilm stond vooral het creatieve proces centraal, waarbij het zoeken naar een eigen visuele stijl en het ontdekken van nieuwe werkwijzen een belangrijke rol speelden.

CONTEXT

Initiatief

Aan het begin van deze bachelorproef werden verschillende ideeën onderzocht. Zowel animatie als film stonden centraal binnen deze eerste concepten. Mogelijke richtingen varieerden van een geanimeerde horrorfilm en een robotgevecht tot meer psychologische thema's zoals prestatiedruk, trauma en de invloed van innerlijke gedachten. Tijdens deze eerste fase werd vooral gezocht naar een onderwerp dat ruimte bood voor experiment en visuele storytelling.

Hoewel de oorspronkelijke ideeën sterk uiteenliepen, merkten we dat we telkens terugkeerden naar een gelijkaardige sfeer. Elementen zoals horror, spanning, psychologische thema's en een gevoel van vervreemding kwamen steeds opnieuw naar voren. Hierdoor groeide de keuze om een horrorverhaal als uitgangspunt te nemen.

Maatschappelijke situering

Het uiteindelijke concept vertrekt vanuit artificiële intelligentie als antagonist. In de kortfilm wordt AI voorgesteld als een entiteit die menselijke creativiteit probeert na te bootsen. Dit thema sluit aan bij actuele discussies rond originaliteit, auteurschap en de groeiende aanwezigheid van AI binnen creatieve sectoren. Het idee dat iets menselijke creativiteit kan imiteren zonder zelf een eigen oorsprong te hebben, vormde een belangrijke inspiratiebron voor ons verhaal.



Visuele inspiratie

Naast het inhoudelijke thema speelde ook de visuele stijl een belangrijke rol. We voelden ons aangetrokken tot projecten waarin verschillende werelden en stijlen samenkomen. Vooral de combinatie van realistische omgevingen en personages die een andere visuele taal hanteren, vormden een belangrijke inspiratie.

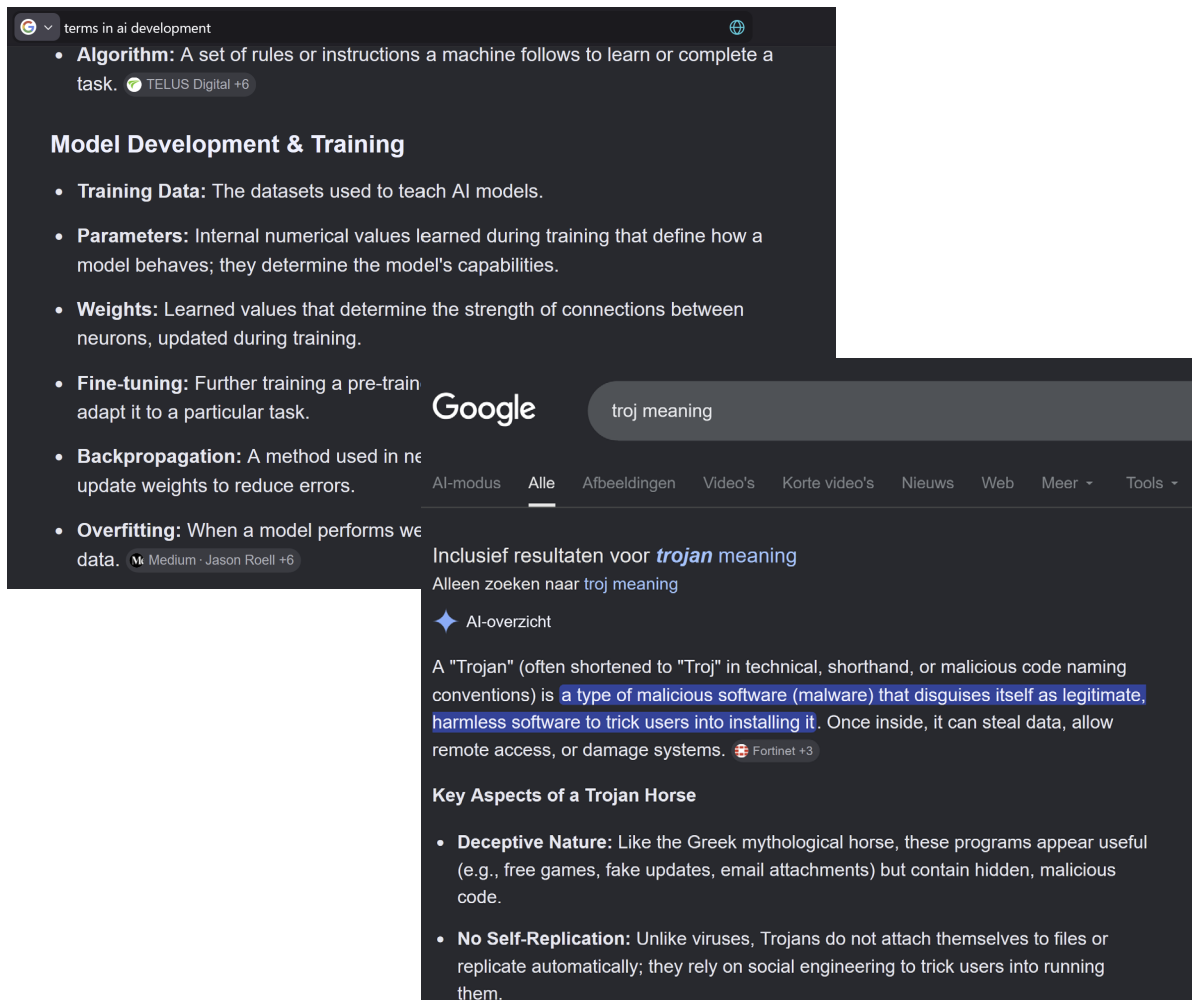
De werken van Tim Burton en de film “Coraline” vormden hierbij een belangrijke referentie. Beide creëren een wereld die herkenbaar aanvoelt, maar tegelijkertijd een vervreemdende en bijna droomachtige sfeer oproept. De personages lijken deel uit te maken van een andere realiteit dan hun omgeving, terwijl ze toch geloofwaardig binnen dezelfde wereld bestaan. Deze spanning tussen verschillende visuele lagen wilden we ook binnen onze eigen kortfilm onderzoeken.

Daarom kozen we ervoor om mixed media te gebruiken en een meer schetsmatige animatiestijl te combineren met digitale omgevingen.

ONDERZOEKSMETHODES

Binnen deze bachelorproef werd gekozen voor een ontwerpgerichte en experimentele aanpak. Vanaf het begin van het project stonden horror, sfeer en visuele storytelling centraal. Daarnaast deelden we een sterke interesse in textuur, een schetsmatige beeldtaal en het combineren van verschillende technieken binnen één filmische wereld.

Aangezien het project voornamelijk visueel en experimenteel van aard is, stonden onderzoek en maken voortdurend met elkaar in verbinding. In plaats van te vertrekken vanuit een volledig uitgewerkt concept, ontwikkelde de kortfilm zich geleidelijk door middel van experiment, iteratie en reflectie.



Desk Research en Referentieonderzoek

Een belangrijk onderdeel van het onderzoek bestond uit het analyseren van bestaande films en series binnen het horror- en thriller genre. Hierbij werd onderzocht hoe andere makers spanning opbouwen, hoe horror visueel wordt ondersteund en hoe thema's zoals identiteitsverlies, imitatie en vervreemding worden verwerkt binnen een verhaal.

Verschillende werken vormden een belangrijke inspiratiebron tijdens het proces. Producties zoals Twin Peaks, The Thing, Us, Channel Zero en The Outsider onderzochten op verschillende manieren de angst voor iets dat menselijk lijkt, maar fundamenteel anders is. Daarnaast werden elementen zoals droomlogica, paranoia, sound design, surrealisme en open interpretatie meegenomen in de ontwikkeling van het verhaal.

Naast inhoudelijke inspiratie werd ook aandacht besteed aan de visuele stijl van de film. We onderzochten hoe textuur, imperfectie en een meer schetsmatige esthetiek kunnen bijdragen aan de sfeer van een horrorverhaal. Hierbij vormden onder andere de werken van Tim Burton en Coraline belangrijke referenties.

Designonderzoek

De belangrijkste onderzoeksmethode binnen deze bachelorproef was research through design. In plaats van een vaststaand plan te volgen, werden ideeën voortdurend getest en aangepast tijdens het maakproces. Verschillende concepten, scènes en technische oplossingen werden uitgetest en geëvalueerd, waardoor nieuwe inzichten ontstonden.

Het oorspronkelijke idee evolueerde meerdere keren gedurende het traject. Aanvankelijk werd onderzocht hoe live-action beelden gecombineerd konden worden met handgetekende animatie. Later werd gekozen voor een combinatie van 3D-omgevingen en een meer schetsmatige 2D-stijl. Door middel van experimenten met compositie, textuur, sfeer en storytelling werd stap voor stap gezocht naar een visuele taal die aansloot bij het verhaal.

Iteratie en Reflectie

Tijdens het volledige proces werden beslissingen voortdurend geëvalueerd en aangepast. Nieuwe ideeën ontstonden vaak vanuit eerdere experimenten, waardoor het project zich organisch kon ontwikkelen. Deze iteratieve werkwijze zorgde ervoor dat zowel het verhaal als de visuele stijl geleidelijk vorm kregen en uiteindelijk samenkwamen in de uiteindelijke mixed media kortfilm.

De wendigo is een kwaadaardig, kannibalistisch wezen uit de folklore van de Algonquiaanse inheemse bevolking in Canada en de noordelijke VS, vaak geassocieerd met de winter, kou en onverzadigbare honger. Het wordt beschreven als een graatmagere, spookachtige reus met een hart van ijs, en dient als metafoor voor hebzucht en overdaad.  Wikipedia +4

- **Leshy (Slavic):** A forest spirit that can take the form of any creature and often uses mimicry to lure travelers into the woods.
- **Raven Mocker (Cherokee):** A feared witch that takes the form of a bird to feed on the souls of the dying.

Philosophical Mimicry (Mimesis)

- **Aristotelian Mimesis:** In Greek thought, *mimesis* is the "imitation of nature" in art and drama.
- **Dionysian Imitatio:** A literary technique involving the emulation and adaptation of earlier authors, rather than just imitating nature.  Wikipedia +1

3. Talos of Crete (Greek Mythology)

Talos is considered one of the earliest examples of a mythical robot, created by Hephaestus, the god of forging.  NomadIT.co.uk

- **Nature:** A giant bronze man designed to protect Crete by circling the island three times daily.
- **Characteristics:** He is an *automaton* (self-moving machine) that operates tirelessly to protect people.  NomadIT.co.uk +1

- **Sylphs (Paracelsus):** Elementals associated with air, described as mortal but soulless. They inhabit the air but are often considered incapable of experiencing the higher spiritual emotions that inspire human creation.
- **Noppera-bō (Japanese Folklore):** Faceless ghosts that can appear human but are "blank" and artificial, focusing on deception and fright rather than creation.

Een cryptide is een dier of wezen waarvan het bestaan wordt beweerd, maar niet wetenschappelijk is bewezen. Ze zijn vaak onderwerp van folklore en cryptozoölogie (een pseudowetenschap). Bekende voorbeelden zijn Bigfoot (Sasquatch), het monster van Loch Ness en de Mothman.  Merriam-Webster +2



A technique where movement is created by generating a series of individual, unique images, shown as frames.

FRAME BY FRAME



SHOTLIST

A detailed checklist outlining every camera angle, shot size, and camera movement required for a film, video, or photography project.



BEVINDINGEN

"To create dynamic, highly expressive visual narratives."



"Al als de boosdoener."

"Breaking the fourth wall?"

"Pick an ending animation?"

BRAINSTORMING



ONDERZOEK

"Animatie is vaak clean en afgewerkt."



"Alles wat niet in één techniek is uitgevoerd is mixed media."

Hoe kan een sterk uitgesproken en visueel consistente animatiestijl worden ingezet ter ondersteuning van storytelling in een animatiefilm?

Wij hebben ervoor gekozen om een mixed-media horror animatiefilm te maken.

Omdat we via dit project onze eigen visuele stijl willen onderzoeken en verder ontwikkelen.

"We willen onderzoeken wat er gebeurt als we die afgewerkte stijl loslaten."

TR OJ

GENERATIVE AI

kunstmatige intelligentie die in tegenstelling tot traditionele AI, zelfstandig content kan creëren uit enorme hoeveelheden trainingsdata.



"Een gewone avond met vrienden verandert in een nachtmerrie wanneer één van hen niet menselijk blijkt te zijn."

Visual representation of a story, project, or process. It consists of a chronological sequence of images, illustrations, or sketches, usually accompanied by short notes, dialogue, and camera directions.

SCENARIO



The emotional attitude and "voice" a writer uses to convey their narrative.

STORYTELLING TONE



A visual representation of a story, project, or process. It consists of a chronological sequence of images, illustrations, or sketches, usually accompanied by short notes, dialogue, and camera directions.

STORYBOARD



CHARACTER DYNAMIC

The nature of the relationship, interaction, and push-and-pull between two or more characters. It dictates how they influence, challenge, and react to one another.



(CHARACTER) DESIGN



UNCANNY VALLEY

Ongemakkelijk gevoel bij bijna-menselijke figuren.



MIMIC

Wezen dat anderen imiteert.



DOPPELGÄNGER

Dubbele versie van een persoon.

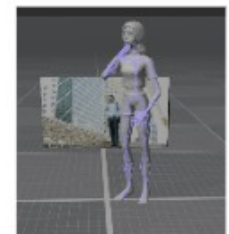
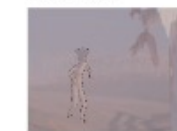


SKINWALKER

Mythologisch wezen dat van vorm verandert.

ANIMATION

"SKETCH + real"



TENSION CURVE

Opbouw van spanning doorheen verhaal.

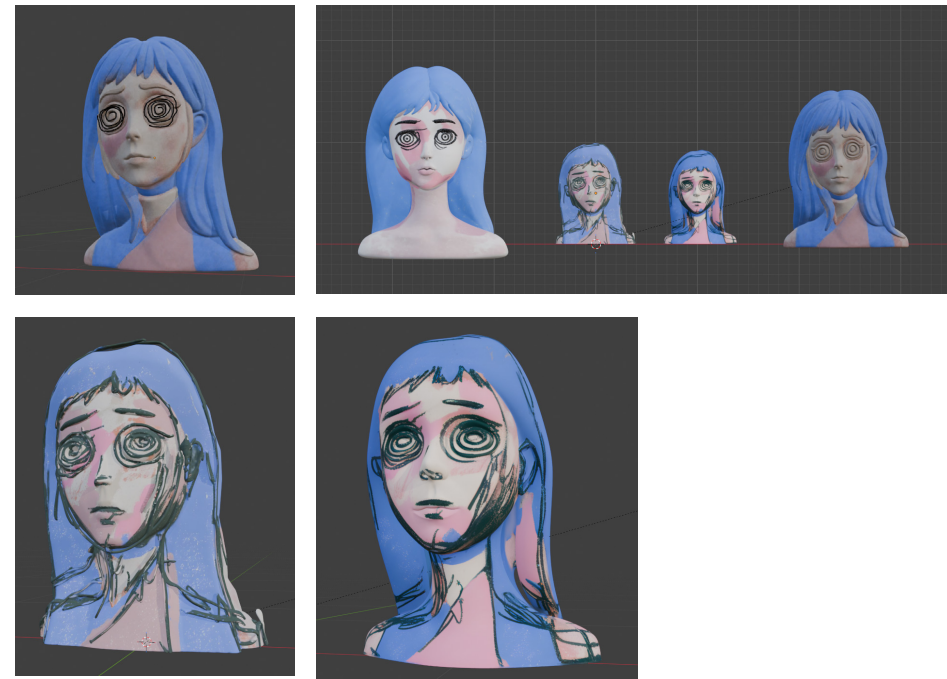


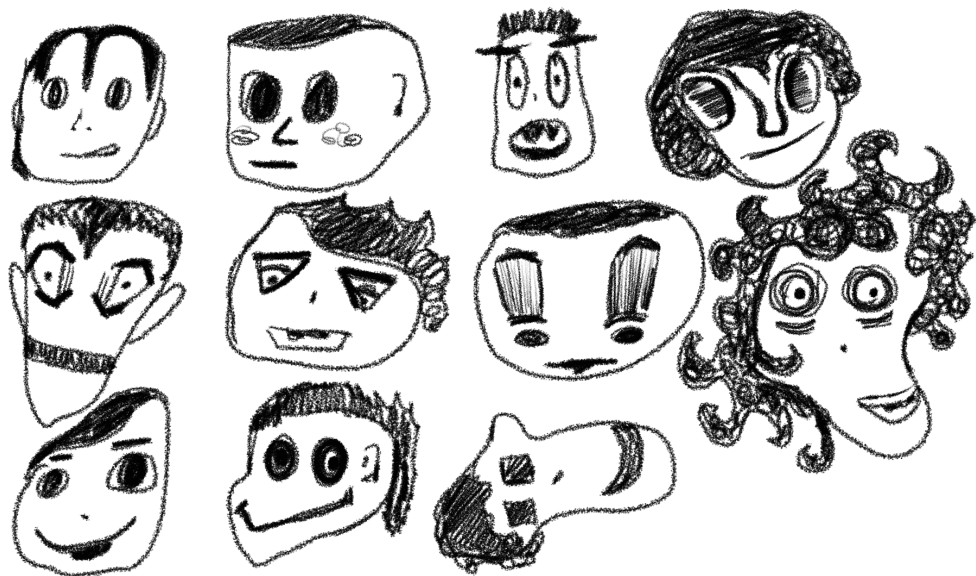
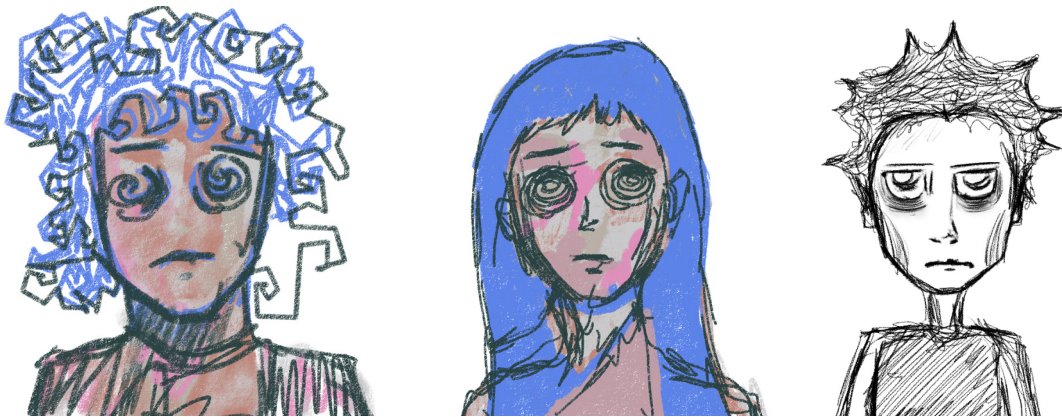
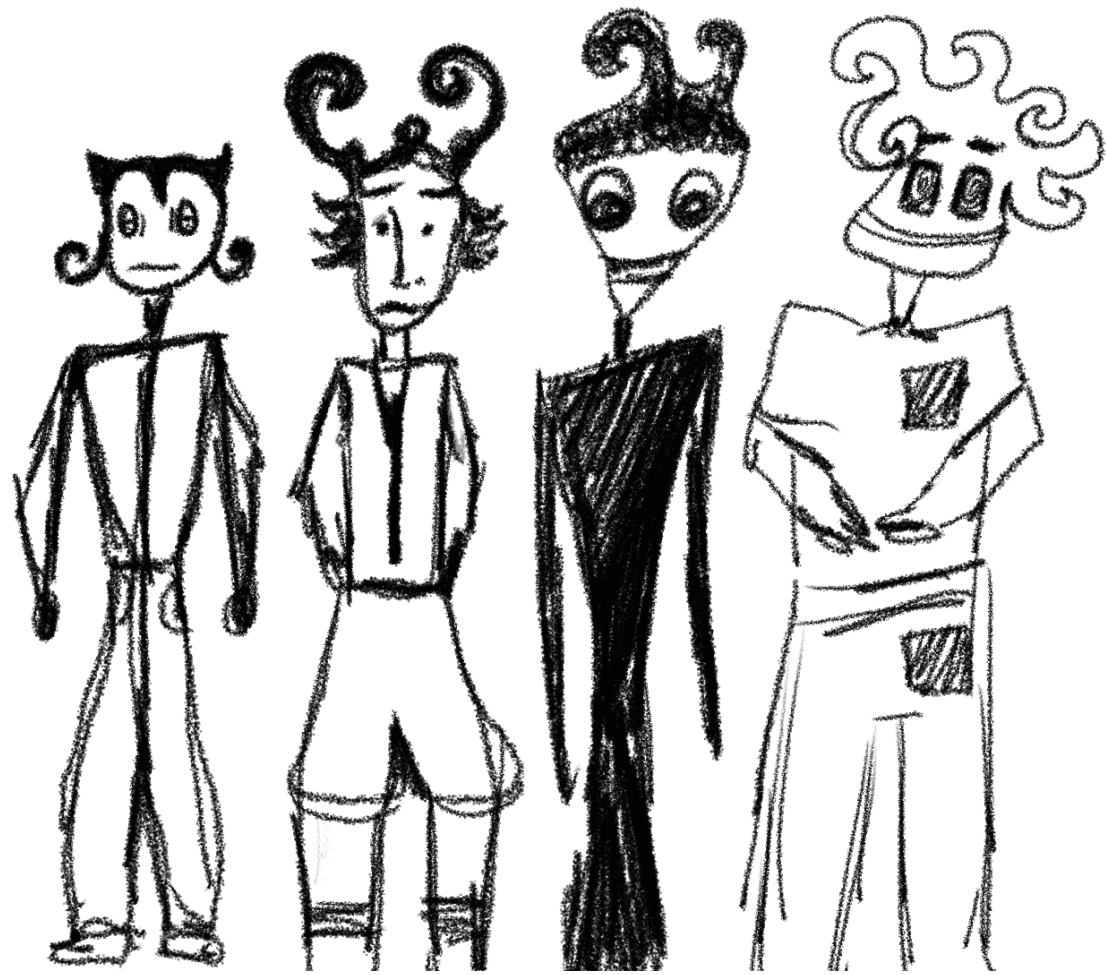
INZICHTEN & CONCEPT

Tijdens het onderzoek merkten we dat verschillende horrorfilms en series gelijkaardige thema's behandelden. Elementen zoals identiteitsverlies, imitatie, paranoia en de angst voor het onbekende kwamen in veel van onze referenties terug. Daarnaast viel op dat veel van deze werken niet alles expliciet verklaren, waardoor de kijker zelf betekenis moet geven aan wat er gebeurt. Deze vorm van ambiguïteit bleek een belangrijk element binnen de sfeer die we wilden creëren.

Naast inhoudelijke inzichten ontdekten we ook dat een meer ruwe en onaffe beeldtaal kan bijdragen aan een gevoel van vervreemding. Imperfecties, texturen en schetsmatige vormen versterken de ongemakkelijke sfeer die we binnen de kortfilm wilden bereiken.

Hoewel de eerste ideeën sterk uiteenliepen, merkten we dat we steeds terugkeerden naar dezelfde centrale gedachte: de angst om vervangen te worden door iets dat menselijk lijkt, maar dat niet volledig menselijk is. Vanuit deze gedachte ontstond het concept van een entiteit die mensen observeert en imiteert.





Hoewel de eerste ideeën sterk uiteenliepen, merkten we dat we steeds terugkeerden naar dezelfde centrale gedachte: de angst om vervangen te worden door iets dat menselijk lijkt, maar dat niet volledig menselijk is. Vanuit deze gedachte ontstond het concept van een entiteit die mensen observeert en imiteert.

Uiteindelijk werd artificiële intelligentie gekozen als metafoor voor dit idee. In de kortfilm wordt AI niet voorgesteld als een technologisch systeem, maar als een wezen dat menselijke creativiteit, gedrag en identiteit probeert over te nemen. De Mimic leert door observatie en herhaalt wat hij ziet, maar begrijpt nooit volledig wat het betekent. Hierdoor ontstaat een spanning tussen imitatie en authenticiteit.

Het uiteindelijke concept resulteerde in een horrorverhaal waarin een groep personages geconfronteerd wordt met een entiteit die steeds meer controle krijgt over haar omgeving. Door middel van mixed media, een schetsmatige beeldtaal en verschillende visuele symbolen wordt het thema van imitatie en verlies van identiteit versterkt.

DESIGN PRAKTIJK EN PROCES

Eerste Ideeën en Verkenning

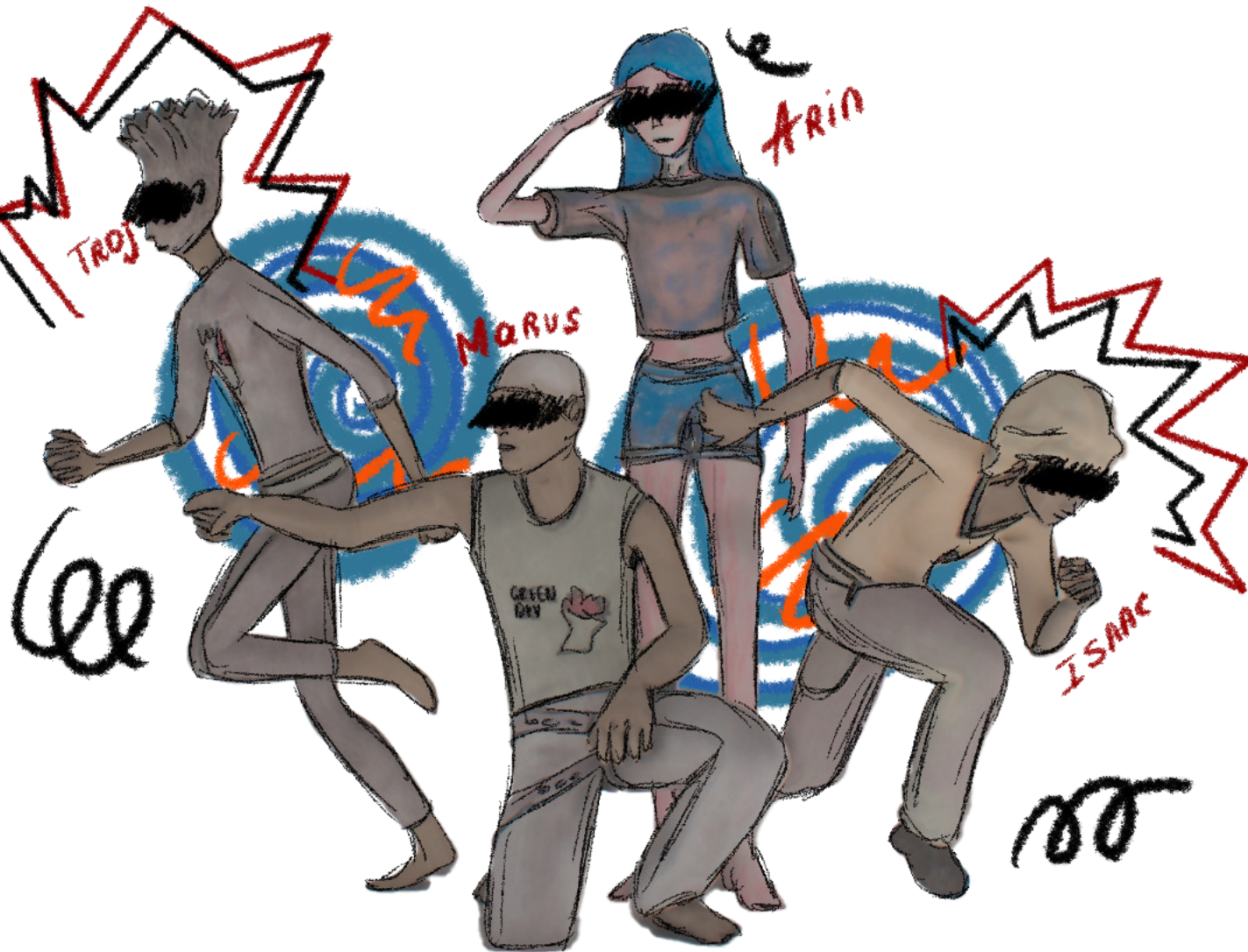
Tijdens de eerste fase van het project werden verschillende concepten onderzocht. De ideeën liepen sterk uiteen en variëren van actiegerichte animaties tot meer psychologische verhalen. Zowel thema's zoals trauma, prestatiedruk en innerlijke gedachten als meer klassieke horror concepten kwamen aan bod.

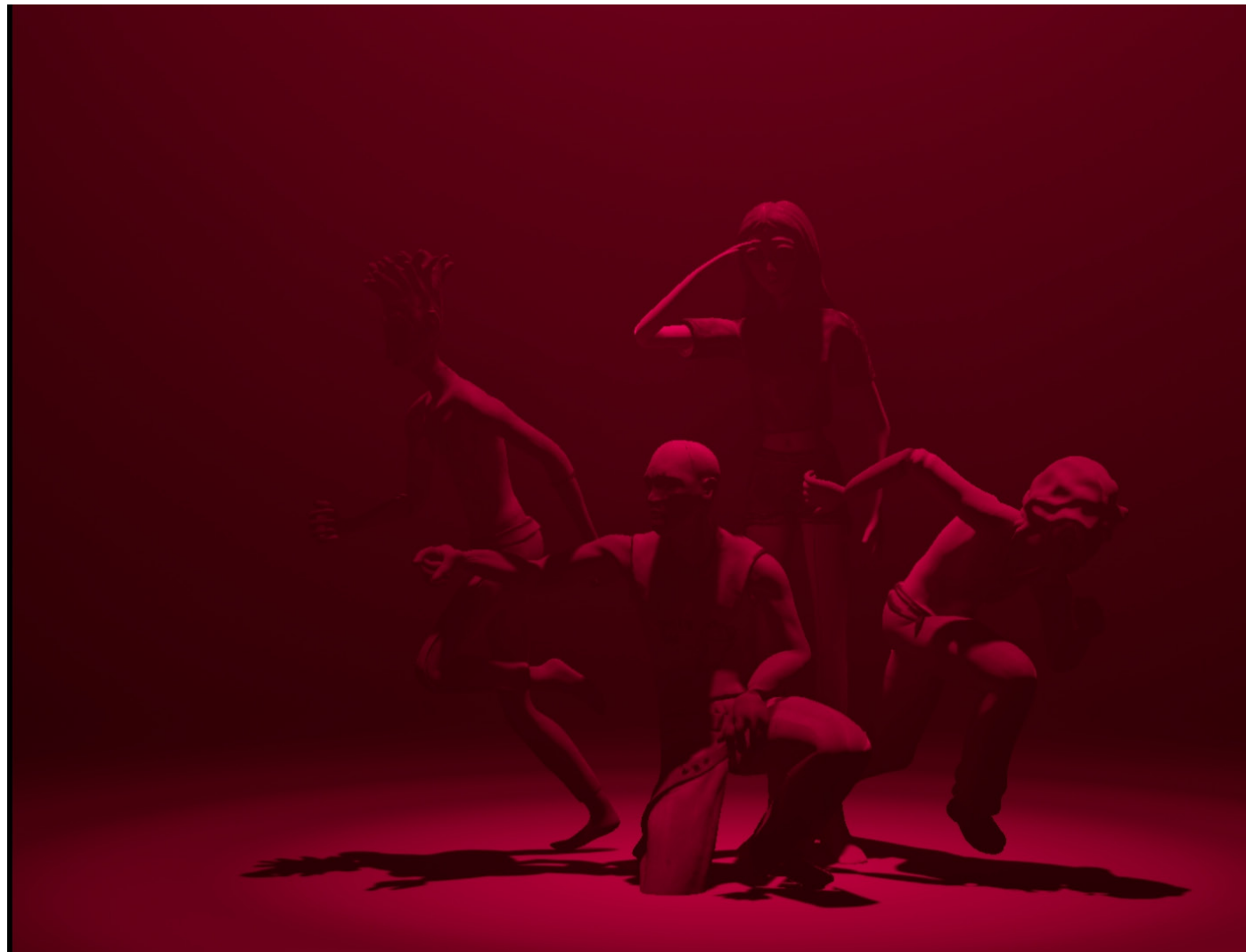
Ondanks de uiteenlopende richtingen merkten we dat we steeds terugkeerden naar een gelijkaardige sfeer. Horror, spanning en een gevoel van vervreemding vormden vanaf het begin een rode draad binnen het project.

Ontwikkeling van het verhaal

Naarmate het project vorderde, begonnen verschillende ideeën samen te komen. Tijdens deze fase ontstond geleidelijk het concept van een entiteit die menselijke eigenschappen observeert en imiteert. Dit groeide uiteindelijk uit tot de Mimic, het centrale horror-element van de kortfilm.

Ook het verhaal evolueerde meerdere keren. Verschillende versies van het scenario werden geschreven en aangepast totdat een structuur ontstond die het thema van imitatie en identiteitsverlies beter ondersteunde.





Characters

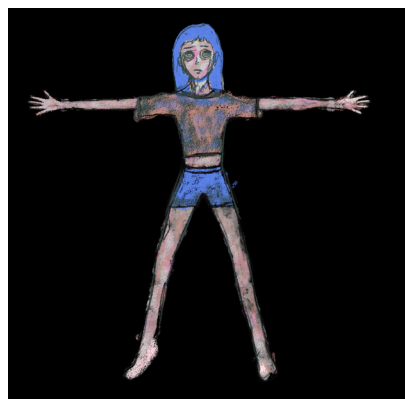
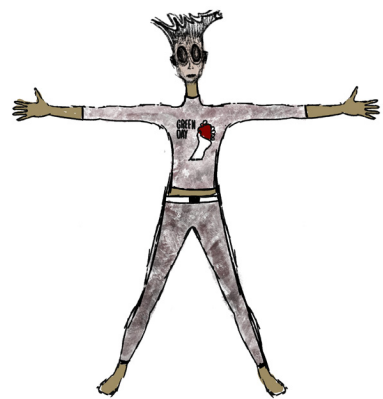
Bij de ontwikkeling van de personages werd niet alleen gekeken naar hun individuele eigenschappen, maar ook naar de relaties tussen hen. De onderlinge spanningen en verschillen tussen de personages vormen een belangrijk onderdeel van de dynamiek binnen het verhaal.

De Mimic onderscheidt zich van de andere personages doordat hij geen eigen identiteit bezit. Hij leert uitsluitend door observatie en probeert menselijke gedragingen te reproduceren zonder deze volledig te begrijpen.

Symboliek en Visuele Motieven

Tijdens het schrijfproces werden verschillende terugkerende elementen toegevoegd die extra betekenis geven aan het verhaal. Elementen zoals de vlieg en de spin, het waterglas en de videogame functioneren niet alleen als visuele details, maar ondersteunen ook de onderliggende thema's van de film.

Deze symbolische elementen versterken het gevoel van spanning en verwijzen naar thema's zoals imitatie, controle en afhankelijkheid.



- **Isaac:** Of Hebrew origin. Best known for the Genesis story where his father, Abraham, demonstrated ultimate devotion by being willing to sacrifice his son on Mount Moriah. [🔗](#)

The most notorious betrayers include:

- **Julius Caesar's Assassins (44 BCE):** Roman senators Marcus Brutus and Gaius Cassius orchestrated the murder of Julius Caesar. What made this betrayal so shocking was that Caesar had famously pardoned and promoted many of the men who turned on him in the Senate. [BBC +1](#)

Visuele Ontwikkeling

Vanaf het begin wilden we experimenteren met een mixed media aanpak. Aanvankelijk werd onderzocht hoe live-action beelden gecombineerd konden worden met handgetekende animaties. Tijdens het proces bleek echter dat deze aanpak niet volledig aansloot bij de sfeer die we wilden creëren. Uiteindelijk werd gekozen voor een combinatie van 3D-omgevingen en een meer schetsmatige 2D-stijl. Door middel van texturen, zichtbare lijnen en een minder afgewerkte esthetiek wilden we een gevoel van vervreemding creëren dat aansluit bij het horrorverhaal.

Storyboard en Scenario

Voor de uitwerking van de kortfilm werden verschillende scenario's en storyboards ontwikkeld. Tijdens deze fase werd voortdurend gezocht naar een evenwicht tussen verhaal, spanning en visuele opbouw. Door verschillende versies uit te werken konden scènes worden aangepast, verwijderd of verder uitgewerkt. Hierdoor groeide het verhaal geleidelijk uit tot de uiteindelijke structuur van de film.

SCENE 1:

It's daylight, we see a path surrounded by tall foliage.
It's quiet.

We hear shuffling legs, walking fast, approaching us

Someone is walking in the field, we can only see their legs. The legs are bruised.

Point of view of the person walking in the field. Shaking.

Suddenly looking up, seeing a scarecrow wearing a band shirt. The head focuses on it, staring at it. The scarecrow looks like an AI slop monster with typical AI mistakes, it's threatening and wrong.

Skip to evening, holding the same points of view, the scarecrow is now missing the clothes.
The title of the film is also visible.

Slow fade to black.

SCENE 2 A:

Cut to a house, the sun is lowering.

We see a car driving away, but lights in the house are still on.

We see the host sitting on the couch alone. We hear a door close.

The sister walks in the room holding a glass of water: "Mom and dad just left..." She says this in a spiteful way, since the host is being rude by not saying goodbye. "It's rude... not saying goodbye."

The brother doesn't reply. He shrugs. He's staring at the TV. purposefully ignoring her.

SCENE 2 B:

She takes a seat. And grabs a glass of water.

She asks "Do they even know your friend is coming over?".

The host says "No" in a stubborn way.

The sister sighs, disappointed.

Suddenly a fly travels past her, she sweeps at it annoyed.

She sighs annoyed

The sister puts down her glass of water. It's full.

The brother says "not just [ISAAC] is coming over, I met someone here too."

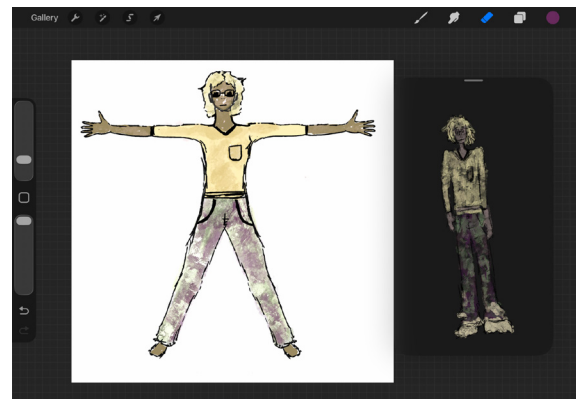
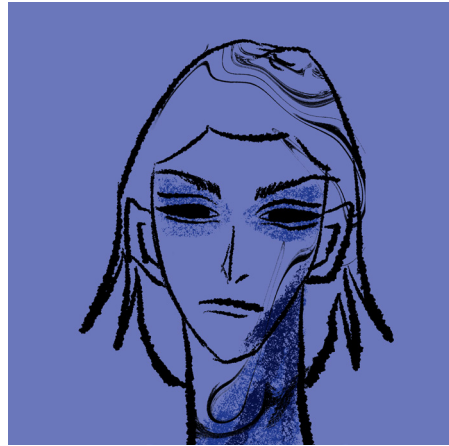
The brother is wearing the same T-shirt of the band we saw earlier on the scarecrow. But clean.

The sister says "here? how? It's already hard enough to meet people back in the city that I dare to take home."

The brother ignores her claiming he knows what he's doing.

They are both angry, annoyed.

REFLECTIE & CONCLUSIE



Tijdens het traject werden verschillende keuzes opnieuw geëvalueerd. Sommige ideeën bleken minder goed te werken, terwijl andere elementen juist sterker werden naarmate het project vorderde.

Door deze iteratieve werkwijze kon het project zich geleidelijk ontwikkelen en ontstond uiteindelijk een beter evenwicht tussen verhaal, sfeer en visuele stijl

Het eindresultaat van deze bachelorproef is een mixed media animatie kortfilm waarin 3D-omgevingen en handgetekende animaties samenkomen. Door middel van horror, symboliek en visuele storytelling onderzoekt de film thema's zoals imitatie, identiteit en de relatie tussen menselijke creativiteit en artificiële intelligentie.

Het project vormt de synthese van alle experimenten, inzichten en ontwerpkeuzes die tijdens het proces werden gemaakt.

BRONVERMELDING

Mixed Media I Praktijk Marianne Geerts. (z.d.). Praktijk Marianne Geerts. <https://praktijkmariannegeerts.com/mixed-media/>

Byfurious. (2024, 21 september). Mixed media. Kunstwerken.ART. <https://kunstwerken.art/begrip/mixed-media/>

Kneppers, I. (2024, 1 oktober). Het proces van frame by frame animatie. Barabas Animatiestudio. <https://burobarabas.nl/het-proces-van-frame-by-frame-animatie/>

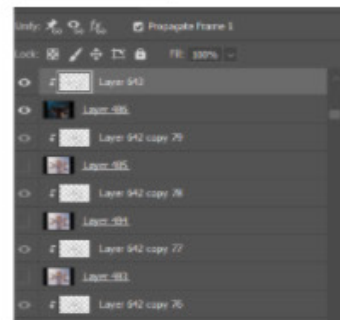
Bedard, M. (2026, 21 januari). 12 Best Tim Burton Characters, ranked. SlashFilm. <https://www.slashfilm.com/2071999/best-tim-burton-characters-ranked/>

BIJLAGEN



"A technique where movement is created by generating a series of individual, unique images, known as frames."

FRAME BY FRAME



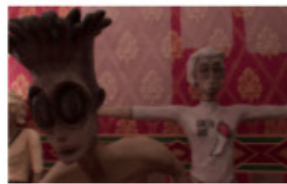
SHOTLIST

A detailed checklist outlining every camera angle, shot size, and camera movement required for a film, video, or photography project.



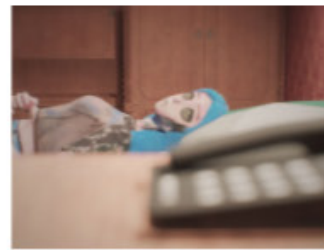
BEVINDINGEN

"To create dynamic, highly expressive visual narratives."



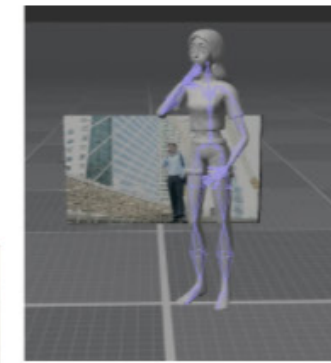
GENERATIVE AI

kunstmatige intelligentie die in tegenstelling tot traditionele AI, zelfstandig content kan creëren uit enorme hoeveelheden trainingsdata.



CHARACTED DYNAMIC

The nature of the relationship, interaction, and push-and-pull between two or more characters. It dictates how they influence, challenge, and react to one another.

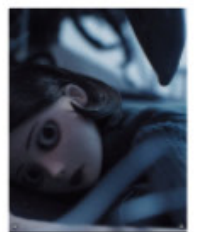


ONDERZOEK

"Animatie is vaak clean en afgewerkt."



"Alles wat niet in één techniek is uitgevoerd is mixed media."



"Een gewone avond met vrienden verandert in een nachtmerrie wanneer één van hen niet menselijk blijkt te zijn."

SCENARIO

Visual representation of a story, project, or process. It consists of a chronological sequence of images, illustrations, or sketches, usually accompanied by short notes, dialogue, and camera directions.



TR OJ

The emotional attitude and "voice" a writer uses to convey their narrative.

STORYTELLING TONE



(CHARACTER) DESIGN

Wij hebben ervoor gekozen om een mixed-media horror animatiefilm te maken. Omdat we via dit project onze eigen visuele stijl willen onderzoeken en verder ontwikkelen.



A visual representation of a story, project, or process. It consists of a chronological sequence of images, illustrations, or sketches, usually accompanied by short notes, dialogue, and camera directions.

STORYBOARD



"AI als de boosdoener."

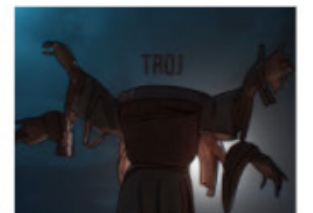
"Breaking the fourth wall?"

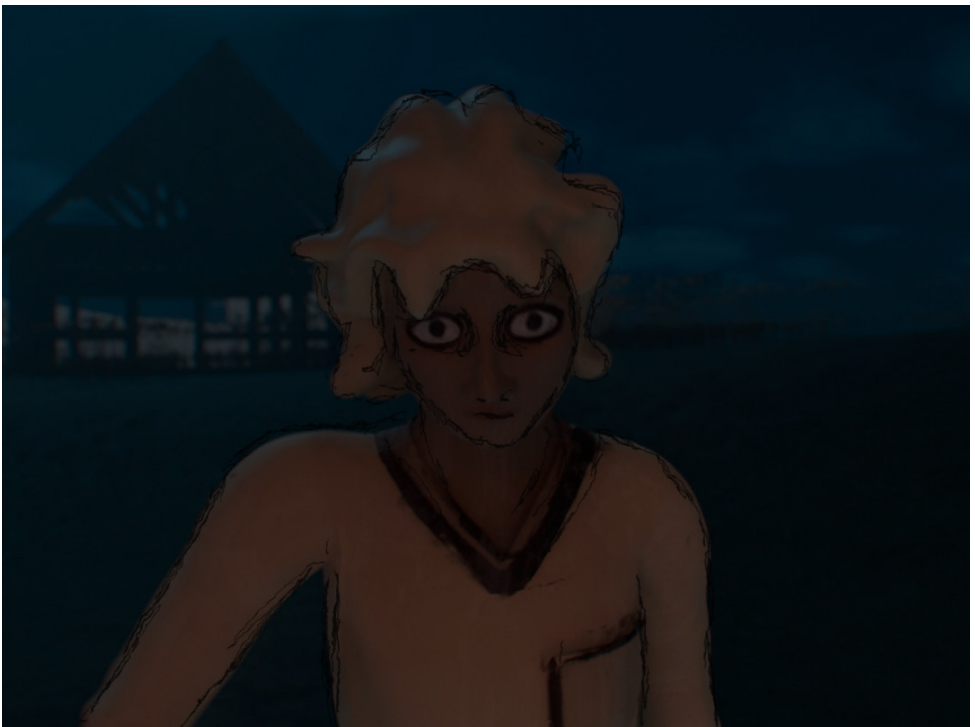
"Pick an ending animatie?"

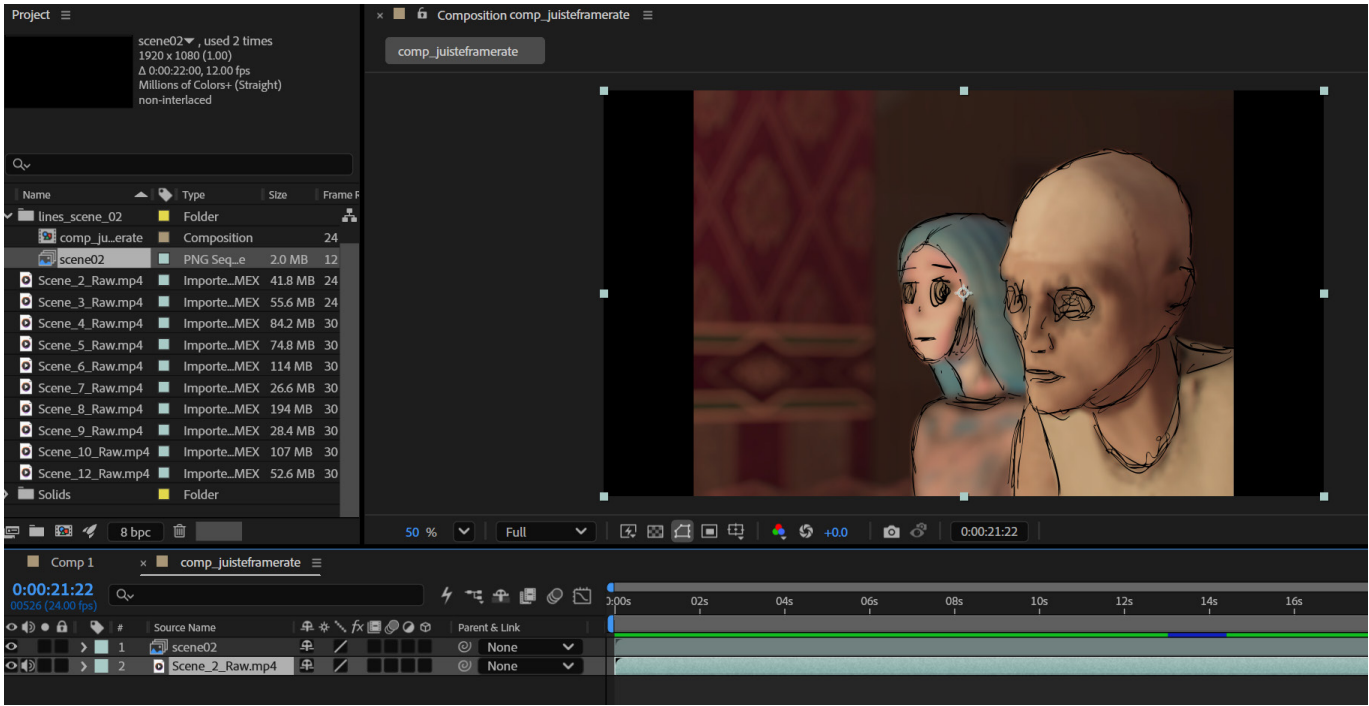
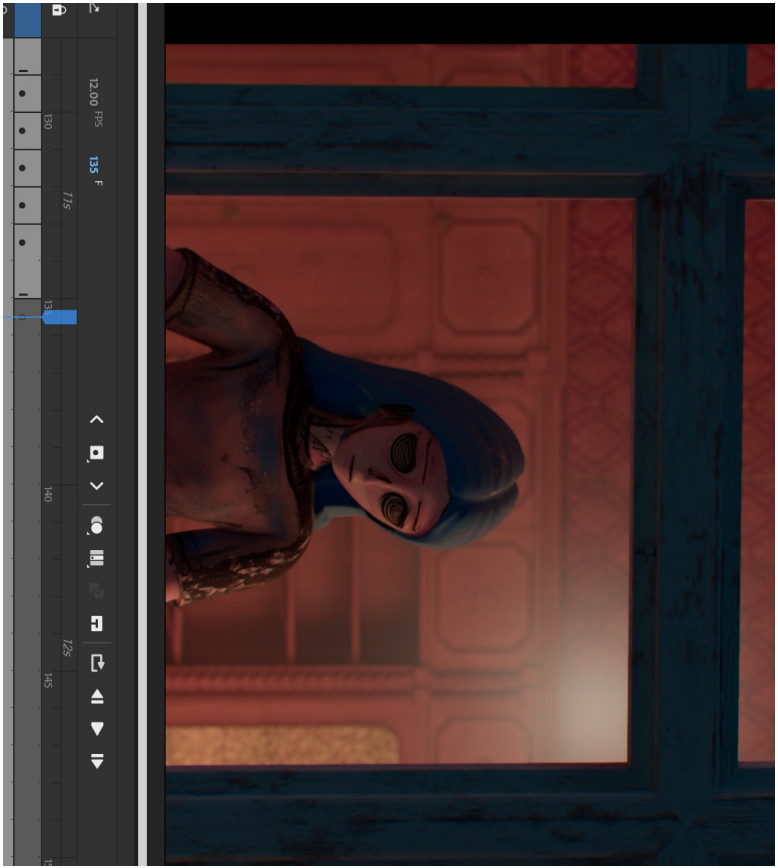
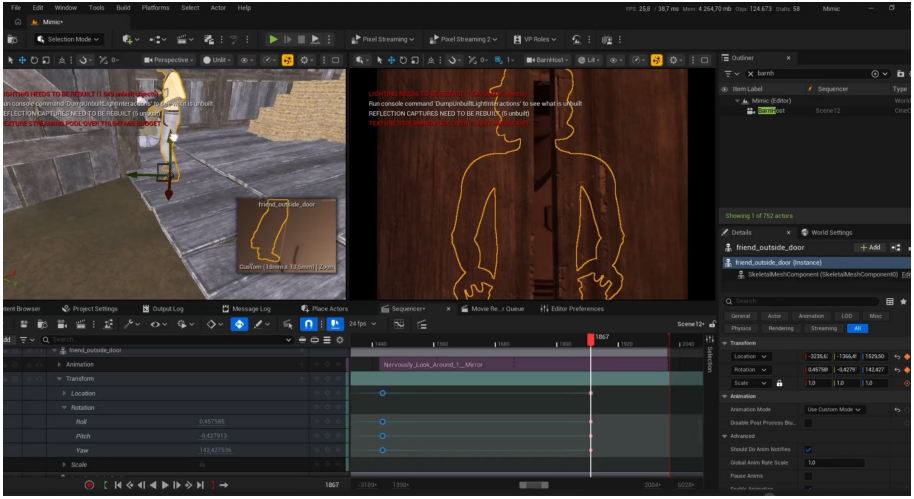
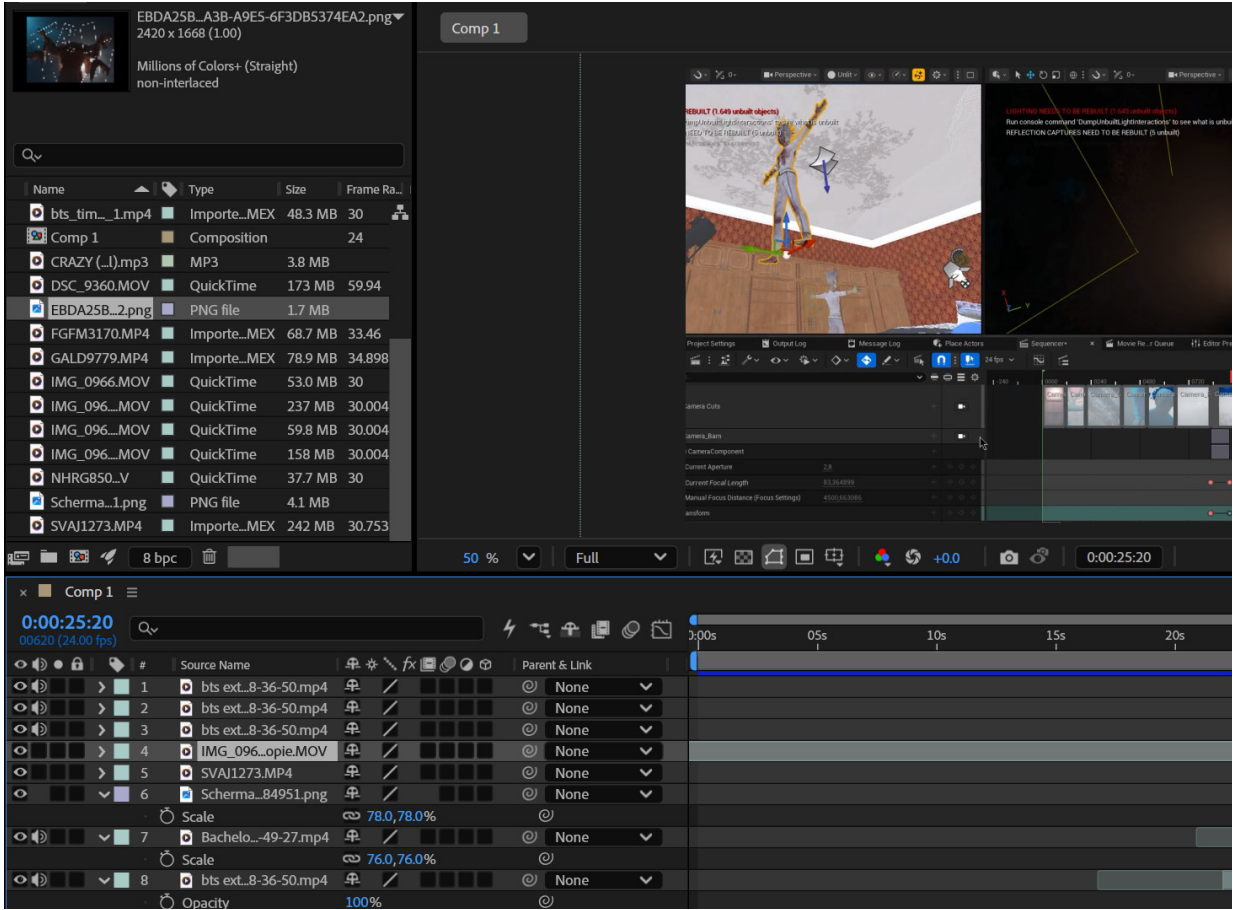
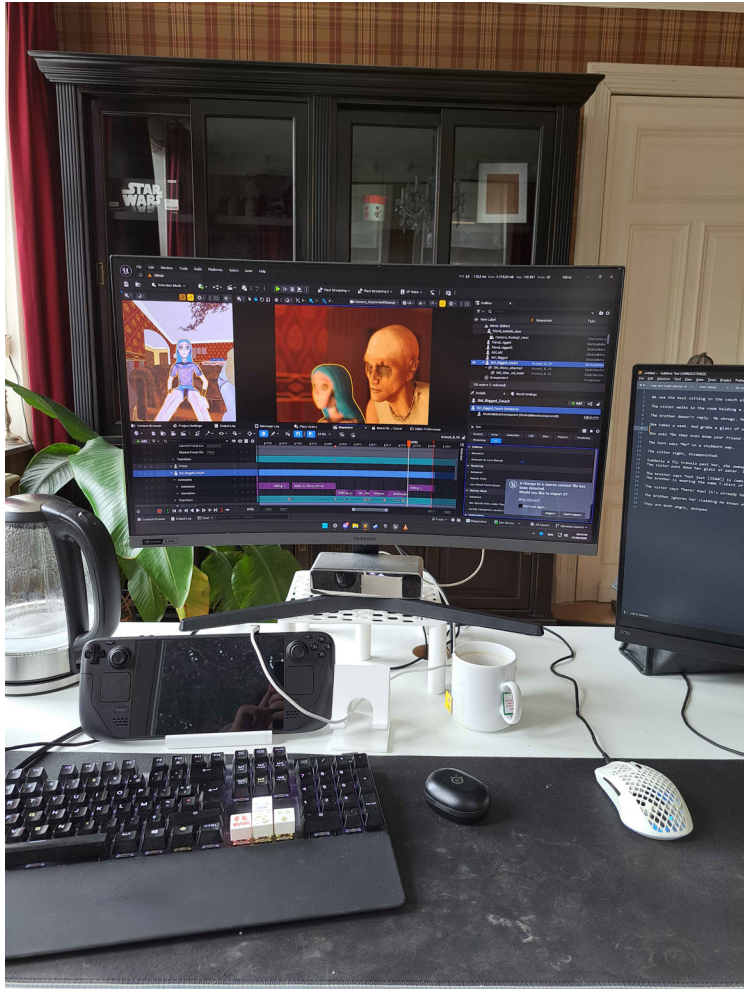
BRAINSTORMING

Hoe kan een sterk uitgesproken en visueel consistente animatiestijl worden ingezet ter ondersteuning van storytelling in een animatiekortfilm?

"We willen onderzoeken wat er gebeurt als we die 'afgewerkte' stijl loslaten."







@sethvdb.design
@priori3rchive

