

A SINGLE DAY

A FILM BY
JANNE WILLOCKX



Inhoudstafel

Concept _____ 3

Synopsis
Waarom dit
verhaal?

Scenario _____ 10

Research _____ 20

Designs
Moodboard
Kleuren

Storyboard _____ 34

Praktisch _____ 42

Planning
Budget
Crowdfunder
Beurs

Techniek _____ 50

De pop
Props
Productionstills
2D animatie

Postproductie _____ 66

Sound
Muziek

Credits _____ 68

Slotwoord _____ 72

**Opa houdt van orde en regeltjes.
Maar wanneer zijn nauwkeurige
routine bij elke vergeetachtige
vergissing uit elkaar valt,
verandert zijn gekende huisje in
een chaos van vormen en kleuren
die hij wanhopig onder controle
probeert te krijgen, tot dit niet
meer lukt.**

Synopsis

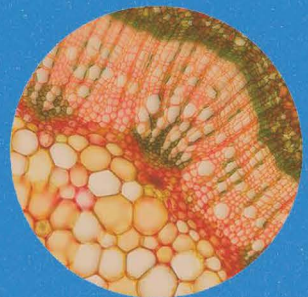
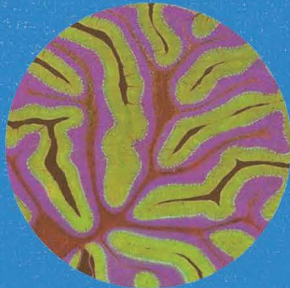
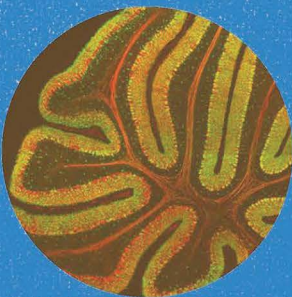
We ontmoeten Opa op een ochtend als iedere andere. Hij zit op dezelfde stoel, eet hetzelfde ontbijt en neemt dezelfde medicatie. Wanneer hij klaar is met eten brengt hij de etensresten naar de composthoop, net zoals iedere dag. Opa's leven bestaat uit regeltjes en routine en dat is hoe hij het wilt houden.

Naarmate de dag vordert loopt het mis. Hij verbrandt zich aan de theepot, misinterpreteert geluiden als de klank van een deurbel en belandt op zijn sokken in de tuin. Wanneer hij een gele slijmerige schimmel zijn onberispelijke plantentuin ziet overnemen vlucht hij naar binnen. Hij trekt zich terug in zijn huis, zijn veilige oord van orde, maar zelfs hier is hij niet veilig. Al snel raakt Opa omringt door chaotische abstracte vormen die hem opslokken. Vechten helpt niet, hij zit vast.

Wanneer hij niet meer kan ontsnappen aan de chaos, ontdekt hij dat de abstracte vormen zijn vijand niet zijn. Hij raakt gebiologeerd door de vormen en kleuren en staat zichzelf toe om te ontspannen. Een grote bron warm licht brengt hem terug naar zijn keukentje. Wanneer hij naar buiten kijkt ziet hij de chaos woekeren in zijn tuin, vastberaden stapt hij richting de deur en dan naar buiten. De zonsondergang kleurt het landschap oranje. Opa kijkt rond, alles is bedekt onder een dikke laag geel slijm. Hij glimlacht tevreden en laat zichzelf met complete overgave vallen in het slijm.

Opzet verhaal

Het menselijk brein bestaat uit ongeveer 86 miljard zenuwcellen genaamd neuronen. Het is een heel complexe tool waarmee we de wereld zien, horen, ervaren. Het vormt ieder woord dat ik schrijf en zorgt ervoor dat jij deze symbolen kan ontcijferen en er betekenis aan kan geven. Tussen al die miljarden cellen bestaan nog veel meer connecties, en in die connecties woont het idee van wie we zijn. Het feit dat ik Janne ben, dat ik 23 ben, dat mijn lievelingskleur blauw is en dat ik als kind ooit enorm hard van mijn fiets ben gevallen. Al deze zaken wonen in mijn brein. En jij hebt je eigen versie in jouw brein. Het is dus niet enkel die complexe tool waarmee we de wereld ervaren, ons brein is onze ervaringswereld. Wat gebeurt er dan wanneer je je eigen brein niet meer kan vertrouwen? Wat als een ziekte die betekenisvolle connecties aanvalt, en al die cellen beginnen af te sterven? Wat gebeurt er met het idee van wie we zijn, onze herinneringen, wat gebeurt er met onze wereld? Deze ontrafeling vormt de arena voor mijn film. Hierin probeer ik een gevoel van acceptatie te zoeken.





Waarom dit verhaal?

Ik ben altijd al geïnteresseerd geweest in hoe veranderlijk en fragiel het menselijke brein is. Je brein en je persoonlijkheid zijn op een bepaalde manier je levenswerk dat je altijd meedraagt en dat constant evolueert. Op het einde van de rit moet je dat levenswerk dan opgeven. Dat principe kan heel beangstigend zijn of juist heel mooi, afhankelijk van hoe je het bekijkt.

Ik heb ook een persoonlijke geschiedenis met het onderwerp. Zo kreeg mijn moeder bijvoorbeeld een hersenbloeding toen ik negen jaar oud was. Ze werd met de ambulance afgevoerd en vertelt dat ze haar niet konden helpen omdat de bloeding te centraal in haar brein was, wat opereren te riskant maakt. Veertien jaar later zit er nog steeds een groot litteken op haar brein dat in het oog gehouden moet worden. Uiteindelijk kwam alles goed met haar, maar zo'n ervaring maakt de kwetsbaarheid van het leven wel heel voelbaar voor een kind.

Een maand voor ik begon met het maken van deze film stierf mijn oma, waardoor mijn opa nu alleen woont in hun grote huis. Bij het uitwerken van mijn concept was ik nog heel actief aan het rouwen en kon ik aan niets anders denken dan oma en opa in dat grote huis. Dit verhaal is voor mij een soort van naïeve wens dat alles vredevol losgelaten kan worden op het einde van dit hoofdstuk. En een vaarwel.



Scenario

EXT. HUIS - DAG

We zien het huis in Keerbergen, een groot ouderwets huis omringd door bomen. We horen een natuurlijk maar bijna onheilspellend geluid. Vogels TSJILPEN, bladeren aan de bomen RITSELEN, de wind HUILT. We ZOOMEN langzaam in op het huis.

INT. KEUKEN - DAG (11U25)

Binnen is het aanzienlijk stiller. OPA (een oudere, kale blanke man, geruite pantoffels) zit aan een mooi gedekte ontbijttafel. Hij eet een witte boterham met bosbessenconfituur. Op tafel zien we een bord, een mes, een glas, een PILLENDOOSJE met dagen van de week op, een pot BOSBESSENCONFITUUR en een GEEL NOTITIEBOEKJE.

Na enkele happen legt hij de boterham neer. Er hangen wat kruimels rond zijn mondhoeken. Hij grijpt naar zijn pillendoosje (een langwerpige transparante doosje, onderverdeeld in zeven compartimenten) maar aarzelt enkele tellen over welke dag van de week hij moet kiezen.

Zijn wijsvinger gaat zoekend heen en weer. Hij neemt drie pillen uit het vakje waar << woensdag >> op staat en spoelt deze door met een glas water. Hij kuist zijn mond af met een servet die hij op zijn bord legt. Hij neemt zijn notitieboekje en steekt dit in de rechter borstzak van zijn vest.

Hij staat recht, zijn stoel PIEPEND over de vloer. Hij neemt zijn bord mee en wandelt langzaam uit beeld, zijn schouders licht gekromd. We horen hem (off-screen) de restjes van zijn bord in een compostbak SCHRAPEN met een mes.

EXT. COMPOSTHOOP - DAG (11u55)

Opa leegt de roze kom (die gebruikt wordt als compostbak) gevuld met klokhuizen van appels, restjes droog brood en andere etensresten op de composthoop. Vogels TSJILPEN, de wind RUIST door de bomen, hout van de tuinhuis deur KRAAKT. Achter de composthoop zien we enkele bomen en struiken.

De etensresten vallen met PLOFJES op de composthoop. Opa draait de kom om en ziet dat er een koffiefilter aan de binnenkant van de kom blijft plakken. Hij staart er even naar, bestudeert de vorm van de pad en knippert een paar keer.

Opa keert de kom om en slaat er driemaal zachtjes op. Bij de derde slag komt de filter los en valt uiteen op de composthoop. Sommige stukjes poeder stijgen op als stuifmeel en veranderen in abstracte

vormen. Opa staart ernaar. Hij kijkt naar de tuin. Hij draait zich om.

TITELSCHEM : Een dag

Achter de titel zien we abstracte vormen zweven in een soort vloeistof.

INT. GANG - DAG (12U05)

Opa zet zich neer op een houten bankje in de gang. Hij buigt zich langzaam voorover om de rode regenlaarzen die hij aanhad in te wisselen voor een paar geruite pantoffels. Hij zet zijn laarzen op het schoenenrekje naast de bank en stapt met moeite voet per voet in zijn pantoffels. Wanneer hij opkijkt ziet hij een kader die een beetje scheef hangt naar rechts (in de kader zien we een collectie postzegels).

Er hangen vijf soortgelijke kaders rondom de scheve kader. In een van de kaders zien we een medisch diploma. Opa kantelt zijn hoofd in dezelfde richting als de kader. Met zijn rechterhand hangt hij de kader voorzichtig terug recht. Hij neemt een stap achteruit en kijkt tevreden naar de gecorrigeerde kader. Hij loopt de keuken in.

INT. KEUKEN - DAG (12u15)

Er staat een ketel op het vuur. Opa zet het vuur onder de ketel aan. Hij opent een keukenkast op ooghoogte en neemt hier een keramische koffiemok uit. Hij plaatst deze op een bijpassend bordje op het aanrecht, het lepeltje er netjes naast.

We horen hem (off-screen) een keukenkast openen en er iets uithalen. Hij plaatst voorzichtig een theezakje in de tas wanneer wat verder op het aanrecht de ketel hevig begint te schudden. Deze verandert met een PLOEP in een brievenbus (in de vorm van een huis, zonder de opening voor de brieven). Hij ziet dit in zijn ooghoek en draait zich fronsend om.

Hij neemt enkele stappen richting het fornuis om het huisje beter te kunnen bekijken. Hij raakt het zoekend aan en trekt zijn hand meteen kermend terug. De ketel neemt na deze aanraking weer zijn originele vorm aan.

Opa kijkt naar zijn rechterhand en merkt op dat hij zich verbrand heeft. Het geluid van de gillende ketel verstomt. Hij kijkt gefascineerd naar de brandwonde. Deze verandert langzaam in een set abstracte vormen (ferrofluid in verf/water).

Het geluid van een fluitende ketel doorbreekt de geconcentreerde blik op de abstracte vormen. Opa kijkt op. Na enkele tellen verandert het geluid van de ketel in het geluid van een deurbel, waardoor opa zijn hoofd draait in de richting van de hal.

INT/EXT. HAL/VOORTUIN - DAG (12u35)

Opa opent de voordeur en kijkt naar links en dan naar rechts. De buitenwereld is fel en kleurrijk in vergelijking met de onderbelichte hal. Een bijna onzichtbare schimmel kruipt sloom over de natuur heen. Opa merkt ze niet op. Vogels TSJILPEN, bladeren RUISEN, de wind FLUIT. Op de achtergrond klinkt nog steeds het zachte GILLEN van de ketel.

Hij kijkt naar links en dan naar rechts. Er staat niemand voor de deur, hij is alleen. Bij het rondkijken merkt hij de postbus op. Deze zit overvol, enkele brieven zijn er zelfs naast beland.

Hij stapt richting de brievenbus en neemt de post mee. We zien dat hij nog steeds zijn pantoffels aan heeft.

INT. KEUKEN - DAG (12u45)

Opa sorteert de brieven in zijn handen. De ketel gilt nog steeds zacht in de achtergrond. << Tweede waarschuwing >> staat op een van de brieven. Hij legt de brief op tafel. Voor hij kan verder kijken valt zijn oog op de brandwonde. Sinds wanneer zit die daar?

Hij reageert bezorgd, bijna gechoqueerd. Hij herinnert zich niet meer wanneer dit gebeurd is. Hij staat recht en wandelt richting de wasplaats om zijn hand te verzorgen. Wanneer hij voorbij het vuur komt valt de gillende ketel hem op. Er sputtert wat water uit. Het geluid van de ketel neemt toe. Opa is gedesoriënteerd. Wanneer heeft hij zijn hand verbrand? Hoe lang staat die ketel al te gillen? Hij kijkt even twijfelend in de richting van de wasplaats en dan terug naar het vuur. Na enkele tellen zet hij het vuur af in een snelle beweging.

INT. WASPLAATS - DAG (12u50)

Opa houdt zijn hand onder een straal koud water. Hij zet een witte EHBO-doos neer (nauwkeurig gevuld met alle nodige zorggerei), haalt er een tube Flammazine uit, controleert of er vuil in de wonde zit en smeert na een tevreden hum de zalf op zijn brandwonde. Hij strekt zijn vingers even. Vervolgens neemt hij verband uit de doos, knipt er een stuk van af en wikkelt deze rond zijn hand.

INT. KEUKEN - DAG (13u05)

Opa veegt het overgelopen water van de ketel op met behulp van een blauwe keukendoek. Het loopt bijna van het aanrecht af wanneer hij het aanraakt, maar hij onderschept het net op tijd. Hij legt de keukendoek open op het aanrecht om te drogen. Hij haalt zijn notitieboekje uit de rechter borstzak van zijn hemd. Bovenaan de pagina staat WOENSDAG 31 AUGUSTUS, eronder een lijstje met taken.

Hij doorstreept de eerste drie taken op de lijst. ONTBIJT, MEDICATIE, COMPOST. Het volgende puntje op de lijst is : PLANTEN WATER GEVEN.

CUT TO:

EXT. TUIN - DAG (13u35)

Opa trekt een tuinslang-karretje richting de bloementuin (een L-vormige bak afgebakend met houten paaltjes, met aan de voorkant een strook kasseien en erachter de tuin). In de tuin groeit de schimmel nog steeds.

De wielen van het karretje blokkeren op de kasseien waardoor hij er hard aan moet trekken. Hij struikelt bijna over een aantal keien die als klei lijken te vervormen onder zijn gewicht. Hij schudt geschrokken met zijn voet en stapt verder. Wanneer hij aankomt bij de bloementuin laat hij het karretje los en zucht diep.

In de bloementuin staan drie grote bloemen, ze hangen droevig naar beneden. Opa besproeit de bloemen met water. Deze beuren zichtbaar op en gaan meteen rechter staan. Plots merkt opa de gele schimmel in het verste eind van de bloementuin op. Ze komt langzaamaan op hem af. Vogels TSJILPEN, boom bladeren RITSELEN, de wind HUILT. De schimmel beweegt kruiperig verder. Opa staart, probeert te ontdekken wat het is. Plots klinkt het geluid van kruipende schimmel dichterbij, hij ziet dat ze ook over de muren achter hem klimt.

Opa schrikt en laat de tuinslang vallen. De schimmel neemt de ene na de andere plant over onderweg naar de bloemen, sneller dan daarvoor. Opa haast zich (al sloffend) terug naar binnen.

INT. GANG - DAG (15u)

Opa ademt hard in en uit en sluit de achterdeur, waarna hij deze op slot draait. Hij stapt achteruit met zijn blik op de deur gebrand. Wanneer hij op de bank gaat zitten om van schoeisel te wisselen ziet hij dat hij zijn (ondertussen besmeurd en met gras bedekte) pantoffels nog aan heeft. Zijn handen trillen.

Opa stapt uit zijn pantoffels en kijkt even naar de natte kousen aan zijn voeten. Hij wriemelt zachtjes met zijn tenen en wandelt dan richting de keuken. Hij laat een spoor van natte voetstappen achter die achter hem van vorm veranderen.

INT. KEUKEN - DAG (18u05)

Door de ramen is het opeens halfdonker. We zien de schimmel het terras overnemen. Opa reageert boos. We horen de vogels, bladeren en wind nu ook binnen. Hij stapt kordaat richting het grote raam (ongeveer zo groot als een deur) in de keuken en sluit de gordijnen. De stof is licht doorzichtig waardoor we nog steeds de silhouetten van de vormen kunnen zien. Achter hem begint de kraan te druipen. Een vreemde oranje substantie druipt naar beneden en creëert kringen in de wasbak.

Opa balt de vuisten en stapt richting de kraan. Hij draait deze toe wanneer hij plots een bonkend geluid hoort links van hem. Hij draait zijn hoofd snel om en ziet hoe een vreemde roze vorm tegen een klein raampje aan bonkt, alsof het probeert binnen te geraken.

Hij zet twee stappen in de richting van het raampje maar komt vast te zitten in een gele schimmel. De plakkerige substantie kruipt over zijn benen en reikt tot aan zijn armen.

Opa probeert de substantie van zich af te krijgen maar dit lukt niet. Het geluid van de natuur neemt toe. De vormen tillen opa op. De brieven, ketel, stoelen en tafel vliegen rond hem heen.

Plots verdwijnt de keuken in een vingerknip.

INT. OPA'S SURREALITEIT - ?

Opa is nu omsingeld door de wanorde. Hij drijft horizontaal door de chaotische vormen die ooit zijn keuken waren. De ketel, de fotokaders, zijn pantoffels en de brieven veranderen met een PLOEP in abstracte vormen. Otto panikeert en slaat om zich heen in een poging weer naar de grond te komen, maar elke beweging die hij maakt, maakt de wereld rondom hem alleen maar abstracter en chaotischer - als in een lavalamp.

Hij vecht tegen maar raakt verstrikt in de vormen, voorwerpen die hij niet langer herkent. Na enkele tellen haalt hij diep adem en ontspant zijn lichaam. Hij strekt hierbij zijn vingers en tenen. Nu hij niet meer tegenstribbelt, laten de vormen hem los. Hij lijkt zijn armen en benen uit te rekken alsof dit al heel lang geleden is. Nu staat hij zichzelf toe vrij rond te kijken. Hij raakt een van de vormen aan met zijn wijsvinger om te voelen wat voor textuur het is. Vervolgens geeft hij een bol een zacht duwtje waarna de bol langzaam terug zweeft naar zijn originele plek.

Plots komt er geluid uit een bol. Het brengt hem even van zijn stuk, een herkenbaar geluid te midden van de chaos. Hij kan het niet goed plaatsen, maar blijft even stil hangen om het beter te kunnen horen. Klassieke muziek klinkt door de stilte. Opa's blik verzacht. Hij haalt de schouders op en laat de vorm weer los. Deze drijft zachtjes weg.

Hij verzet zich niet. Hij kijkt gefascineerd rond van links naar rechts en dan naar boven. Boven hem ziet hij een gigantische warme bron licht. Hij << zwemt >> recht naar boven richting het licht. Hij steekt zijn hand ernaar uit, net als hij bij het huisje op het gasvuur deed.

De warmte straalt op zijn gezicht. Hij sluit zijn ogen. Hij zweeft naast de lichtbron als een embryo in een baarmoeder. Een deel van de lichtwolk kruipt over zijn hand. Opa panikeert lichtjes, bezorgd dat de wolk hem iets zal aandoen, maar ze sluipt over zijn huid en dwarrelt over zijn armen naar zijn hals. Het kietelt.

De wolk omhelst hem. Eerst is Opa wat resistent, maar hij is moe en verdwaald. Na enkele tellen geeft hij toe aan de omhelzing van de wolk. Hij legt zijn hoofd neer als een kind op moeders borst. De wolk omringt hem en brengt hem langzaam terug naar de grond.

Het beeld begint te draaien tot opa terug met beide benen op de grond staat in de keuken.

INT. KEUKEN - AVOND

De chaos ebt langzaam weg via deuren, kasten, onder de tafel.. Hij beweegt weg van de foetus houding naar een normale staande houding wanneer zijn voeten langzaam de grond raken. Opa lijkt kalmer. Hij opent zijn ogen en kijkt naar buiten en ziet de chaos in de tuin door het gordijn. Hij wacht een paar tellen en wandelt naar het grote raam en opent deze. Voorzichtig maar vastberaden zet hij zijn eerste stap buiten (het raamkader als houvast). En dan zijn volgende.

EXT. TUIN - AVOND

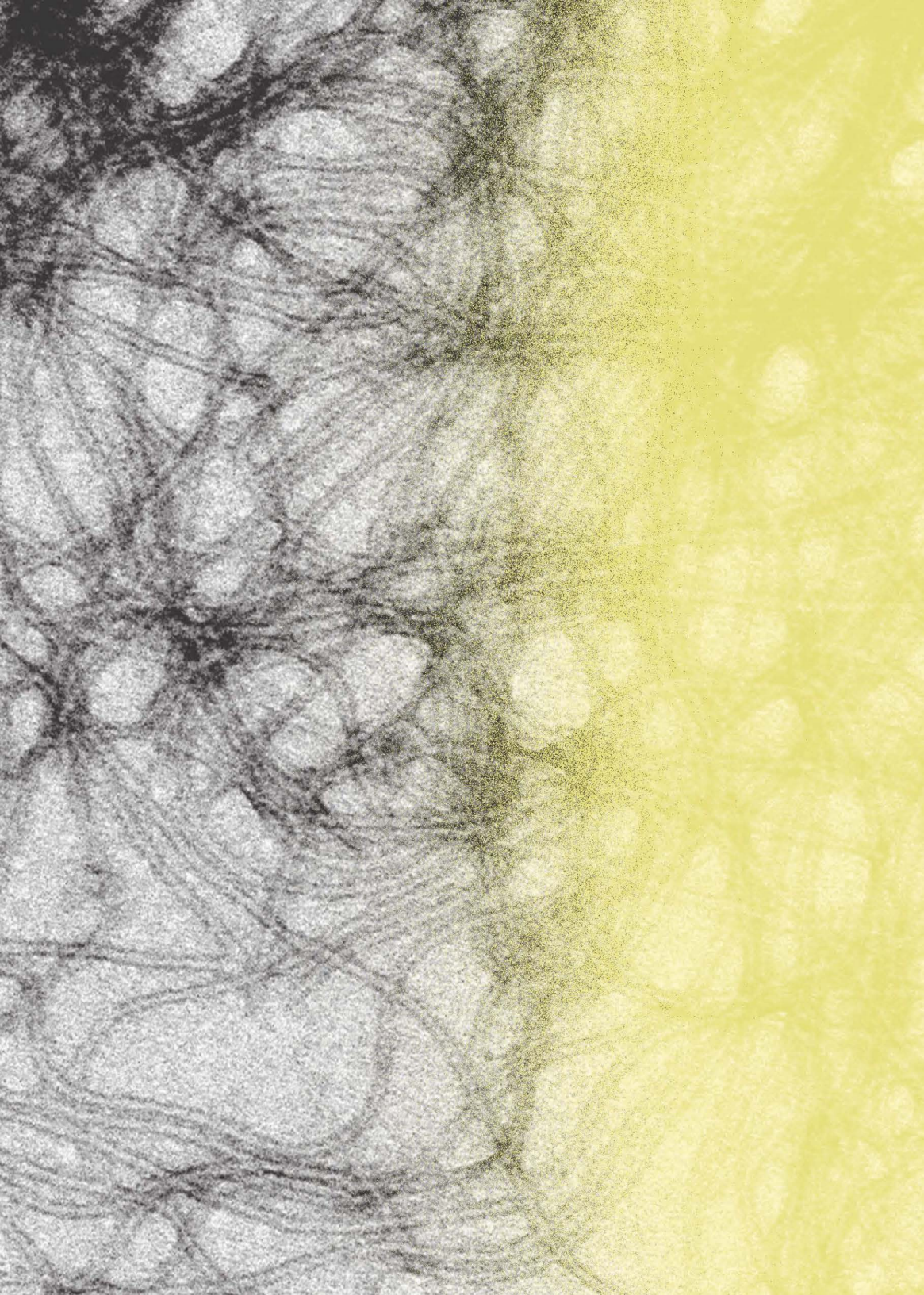
Opa kijkt rond van links naar rechts. Alles lijkt bedekt in lagen schimmel, net als het karretje van de tuinslang. Hij wandelt voorbij de bloementuin de tuin in, richting de zonsondergang. De zon is een gloeiende, warme oranje bol.

De lucht is rood, geel, oranje en roze. Opa krijgt tranen in zijn ogen. Bewondert de hemel. Hij draait zich om. De laatste stralen van de zon op zijn tuin en voeten.

Hij lacht zachtjes, het geluid van de natuur in de achtergrond, en laat zich dan achterwaarts in de schimmel vallen.

THE END

Research



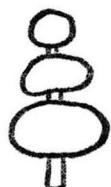
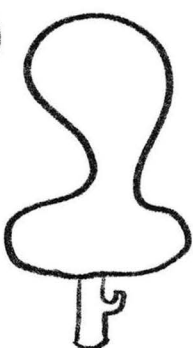
Research

Initieel was ik van plan om een gele slijmzwam over mijn set heen te laten groeien en dit te filmen in een timelapse. Ik contacteerde hiervoor iemand die zich specialiseerde in zwammen en zelf een slijmzwam had die hij Andi noemde. Ik ging vervolgens met mijn eigen stukje Andi naar het open biolab in Jette. Ik kwam al snel tot de conclusie dat een echte zwam niet haalbaar ging zijn. Een van de grootste problemen was de agar (een gelatineachtige voedingsbodem) die ik dan over alle ondergronden zou moeten gieten. Dit was niet het effect waar ik voor ging.



Uiteindelijk koos ik ervoor om 2D animatie op de stop-motion te plaatsen. Maar Andi en zijn slijmzwam vrienden bleven wel de referentie zowel visueel als auditief. De textuur die je ziet op de schimmel zijn afbeeldingen van eiwitten geproduceerd door Vita Cooman.

Designs



Beeldtaal en vormen

Mijn film bestaat uit simpele geometrische vormen. Ik heb me hierin onder andere laten inspireren door Bob de Bouwer en low-poly 3D animatie. Ik vind het altijd interessanter wanneer je de realiteit kan weergeven met zo min mogelijk lijnen, enkel de essentie.

De struikjes komen vooral voort uit de creatieve buxus creaties die je overal ziet in Vlaamse voortuinen.

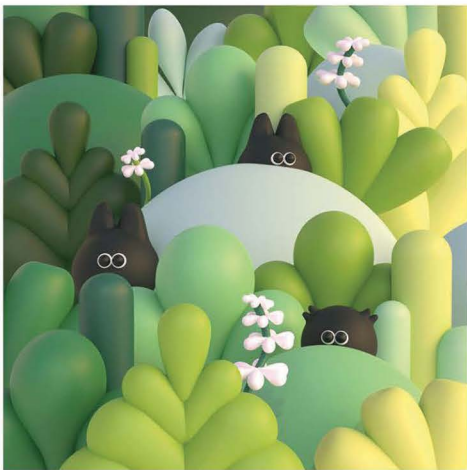
Ik probeerde in mijn ontwerpen een duidelijk onderscheid te maken tussen de binnen- en buitenwereld. De bomen en struikjes nemen organische vormen aan die de komende "blobs" spiegelen. Het huis en interieur bestaan uit rechte lijnen en geometrische vormen. Op deze manier stelt de buitenwereld de oncontroleerbare chaos voor en het huis een veilige ordelijke plek waar het personage zich kan verstoppen.

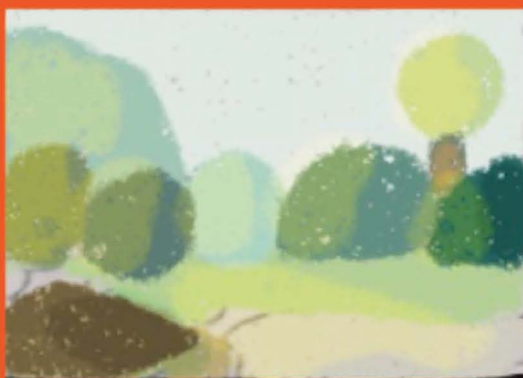
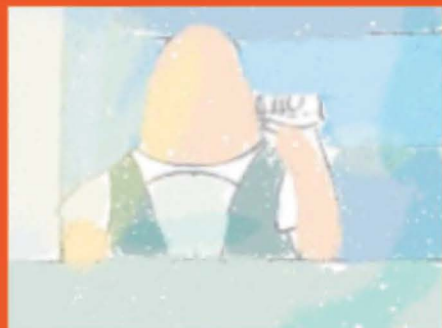
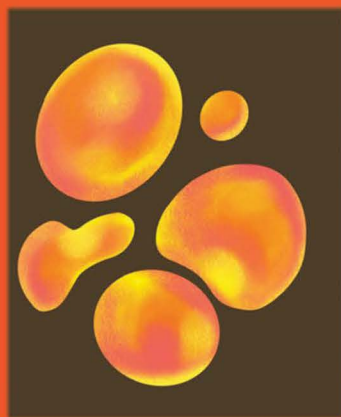
Wanneer het personage opgeslokt wordt door de schimmel, wordt alles even zwart. Wanneer we hem terugzien is het beeldkader van 4:3 naar 16:9 verschoven. In de film Brother Bear zie je iets gelijkaardigs gebeuren wanneer het hoofdpersonage door de ogen van een beer kijkt. Ik wou hiermee de interne transitie nog duidelijker maken. Het hoofdpersonage heeft een beperkte leefwereld en ervaring tot als hij zich ontspant en zijn horizon letterlijk verbreed wordt.



Moodboard

Moodboard

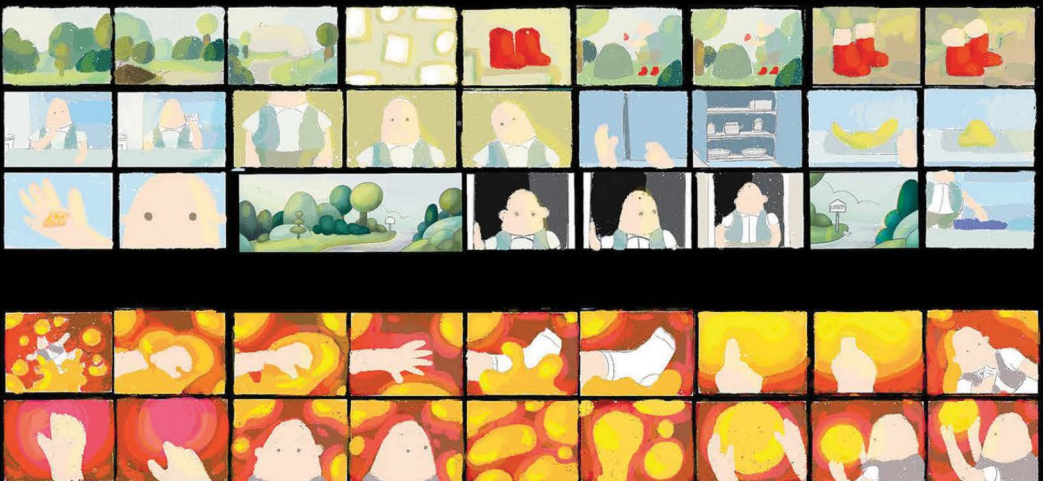




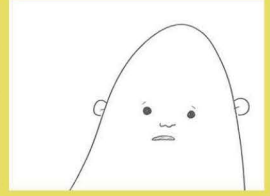
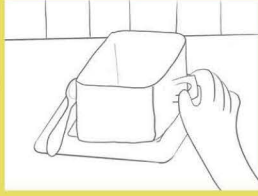
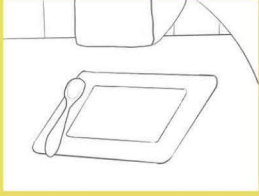
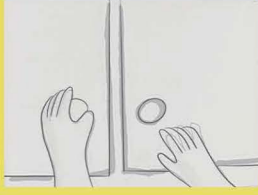
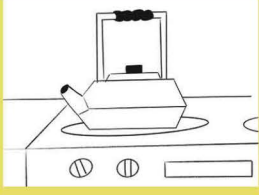
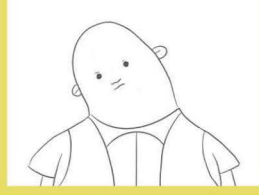
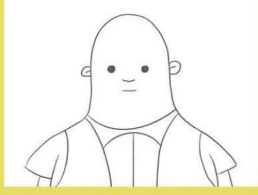
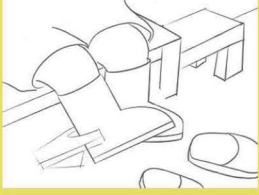
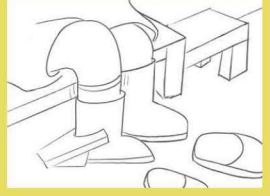
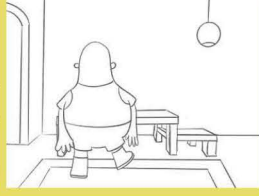
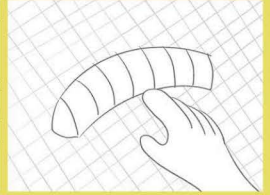
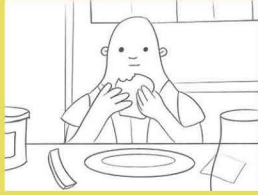
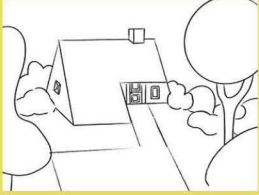
Kleurenstudies

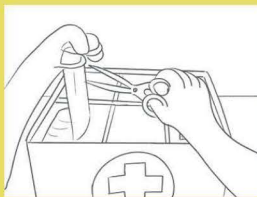
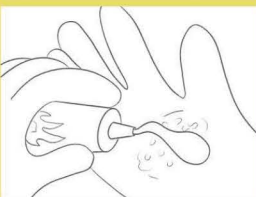
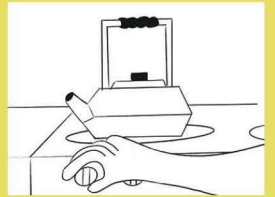
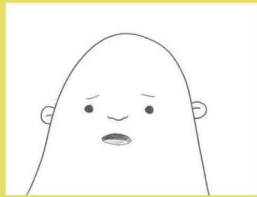
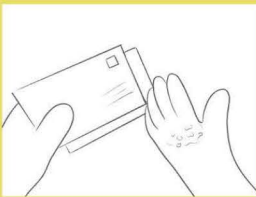
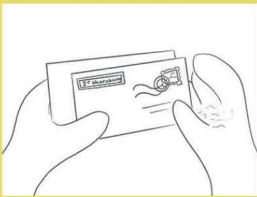
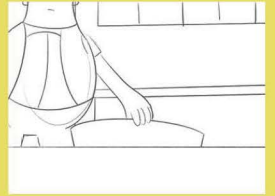
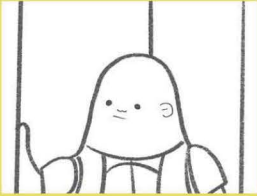
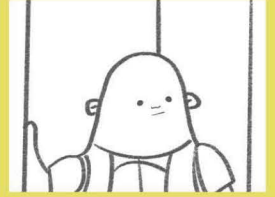
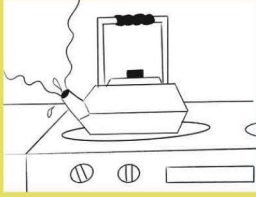
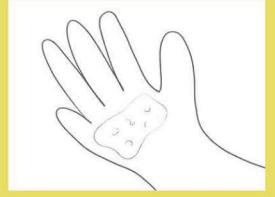
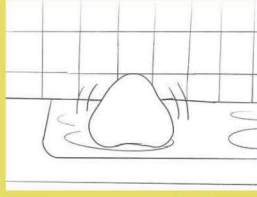
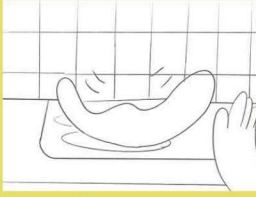
Hieronder zie je een klein stukje gekleurd storyboard, dit maakte ik om de verloop van kleuren uit te testen. De "echte wereld" in de film is vrijwel helemaal blauw en groen. Deze kleuren geven de orde weer van zijn huis en leefwereld. De schimmel wordt een alsmaar warmer geel, wat in contrast de chaos weergeeft die niet thuis hoort in zijn wereldje.

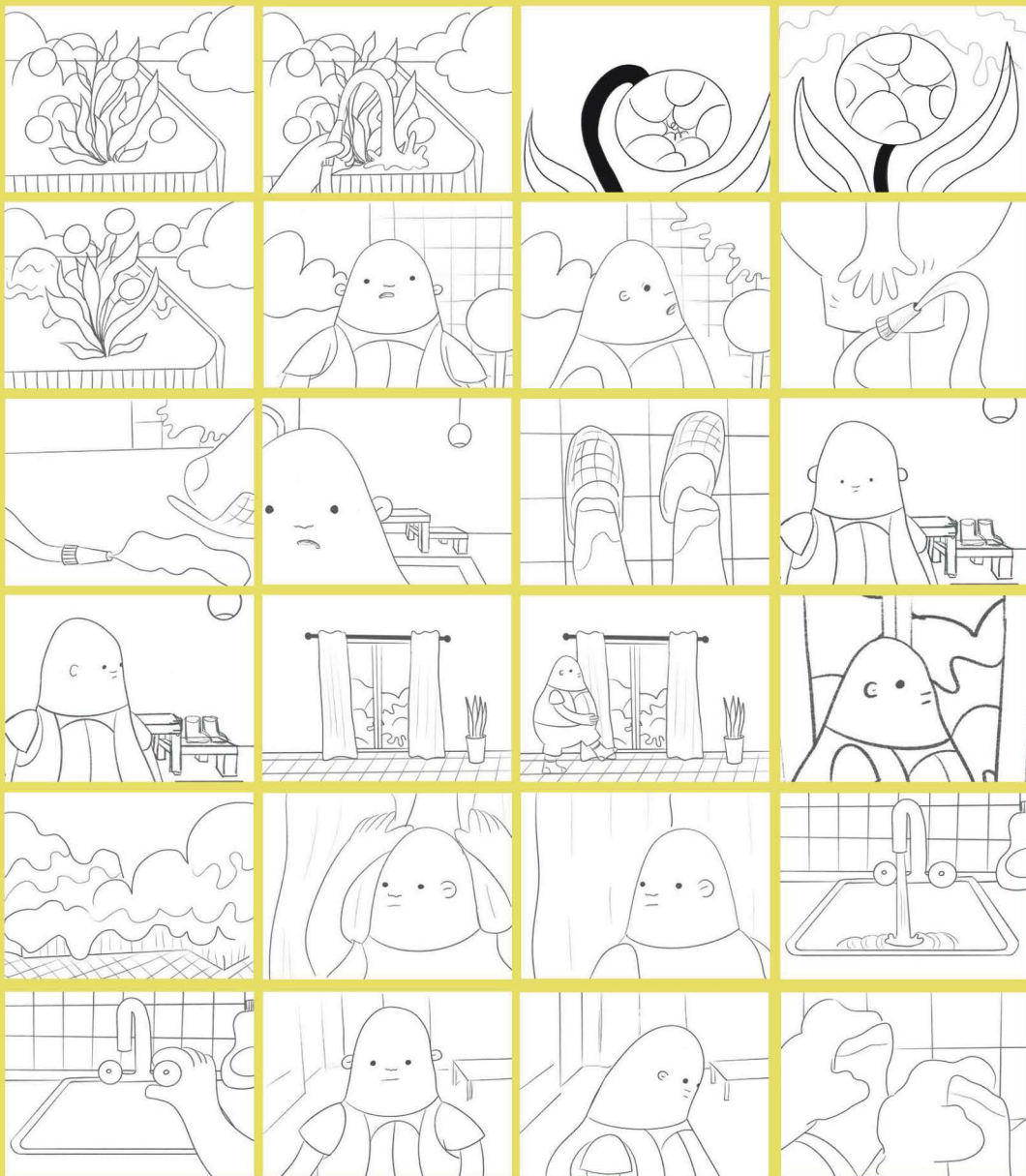
Ik heb me in dit simplistische kleurenpalet onder meer laten inspireren door Wes Anderson, als ook de 3D kunst van "Melissa likes sushi" (zie moodboard).

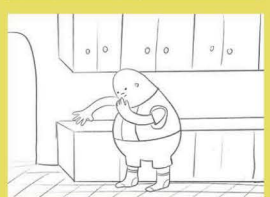
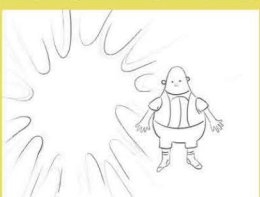
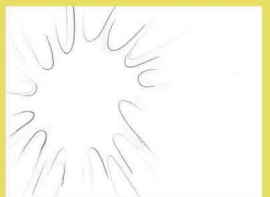
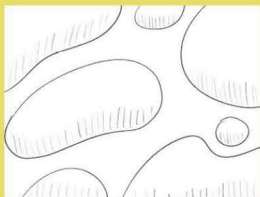
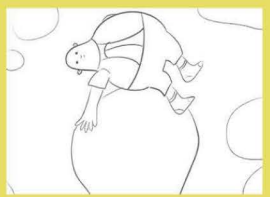
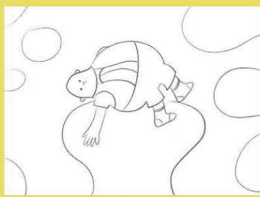
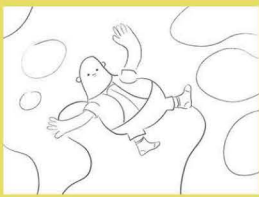
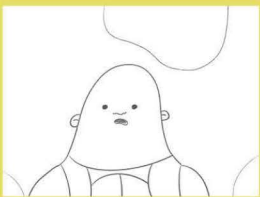
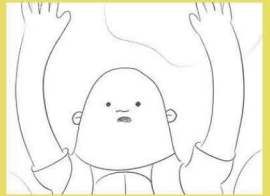
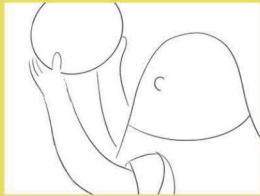
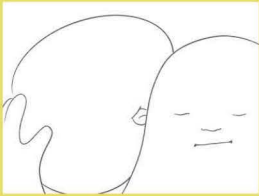
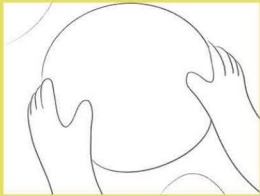
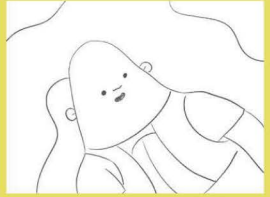
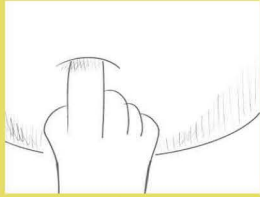
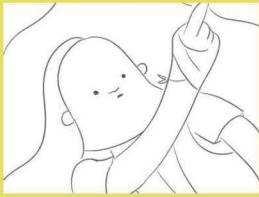
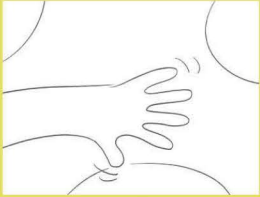
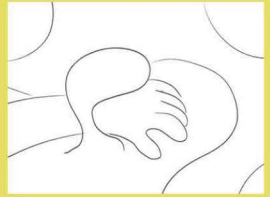
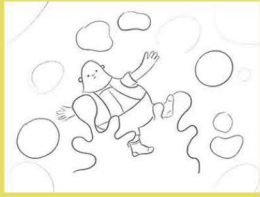
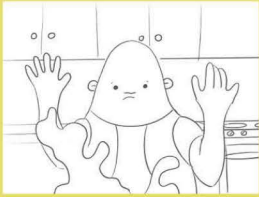
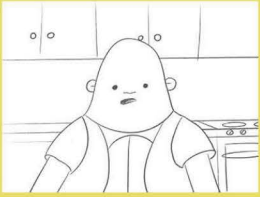


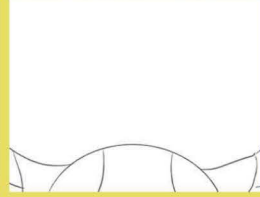
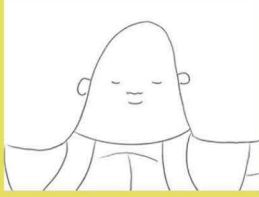
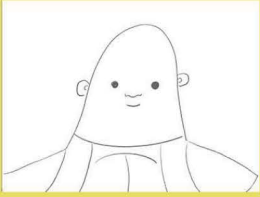
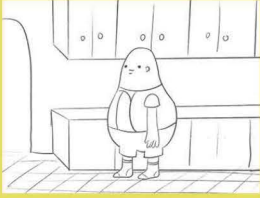
Storyboard







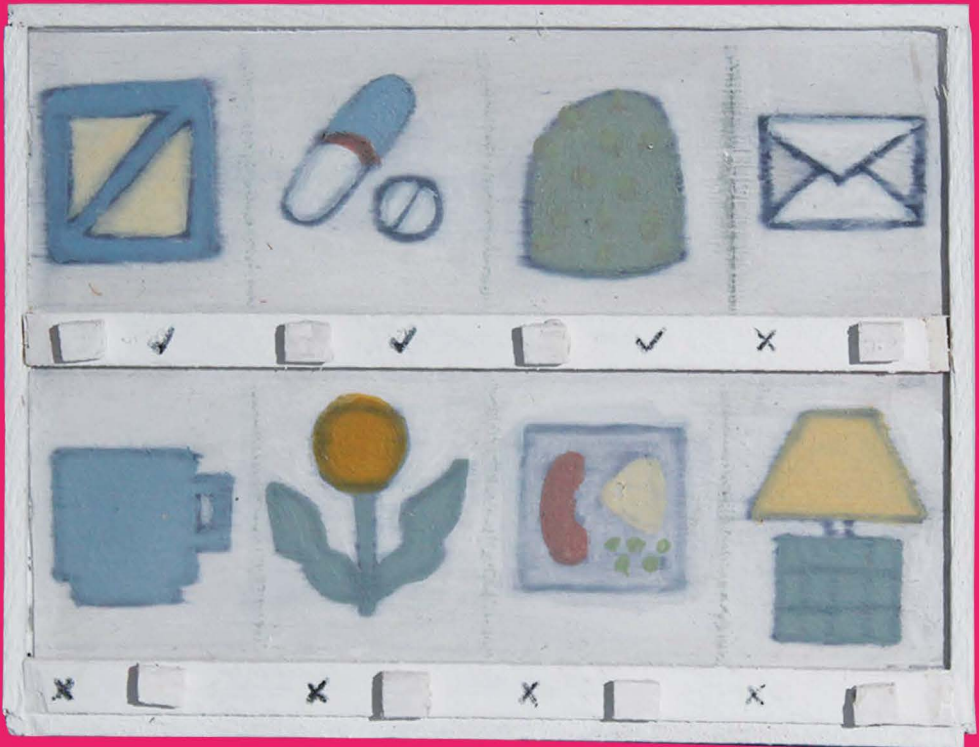
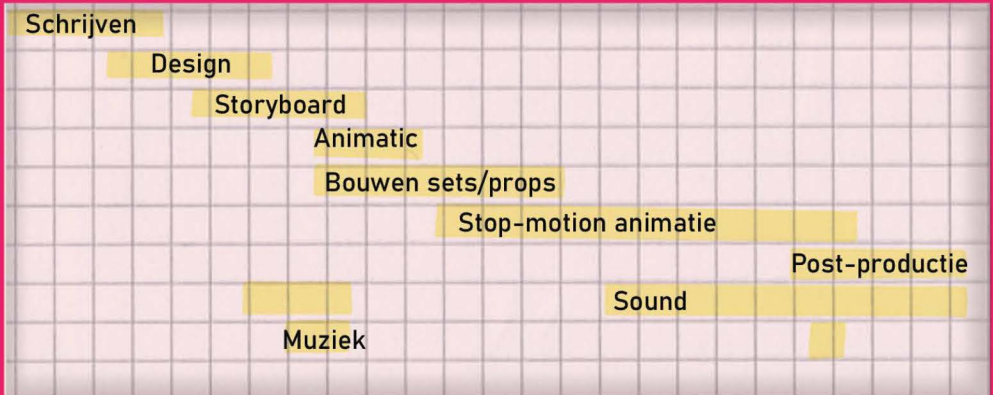




Praktisch

Planning

SEP OKT NOV DEC JAN FEB MAR APR MEI JUN



Crowdfunder

Om het project te financieren startte ik twee crowdfunders op. Op deze manier konden vrienden, familie, kennissen en andere mensen die interesse toonden in het project mij rechtstreeks steunen. In ruil voor hun steun kregen ze dan stickers/postkaartjes/...

Ik startte de crowdfunder op bij wijze van een steuntje in de rug maar de steun die ik kreeg overtrof mijn verwachtingen enorm. Uiteindelijk is meer dan de helft van het budget verzameld dankzij de crowdfunders. Buiten de financiële steun werkte het ook heel motiverend om te zien hoeveel mensen geloofden in mij en mijn film. Nog eens bedankt allemaal!

Crowdfundplatforms trekken meestal een bepaald percentage van de opbrengsten. Uiteindelijk verzamelden we zo'n €1318.



Beurs

Ik schreef me ook in voor een beurs bij deAuteurs. Hiervoor moest ik een productiedossier indienen en enkele weken vol spanning wachten. Met deze beurs van €1000 kon ik de rest van mijn productie betalen.

Budget

Item	Echt budget (wat ik echt betaald heb)	Fictief budget (Als ik alles nieuw zou aangekocht hebben)
Hardware: 2x SSD 2x Lenovo laptop 2x Canon 7D 6x GVM RGB LED	€259,98	€1998 €1358 €360
Software: Callipeg Creative cloud DragonFrame	€15	€234,78 €190,77
Materiaal: Silicone Armatuur Stof Verf Nep gras Klei Overige	€142,37 €15 €89,23 €47,01 €22,35 €32 €156,64	€300
Artiesten: Scenarist Storyboarder Decorateur +assistent Cameraman (anim) +assistent 3x 2D animators Geluidstechnicus/ mixer Muzikant/componist Monteur/componiter +assistent	€750 €250	(Volgens weeklonen paritair comité 303) €4.131,56 €10.538,28 €10.545,12 €7.671,24 €18.746 €4.463,76 €4.463,76 €11.170,20 €2.234,04 €4.131,56 €2.975,44
TOTAAL:	€1.779,58	€86.292,09



Techniek

Deze kortfilm is (grotendeels) een stop-motion poppenanimatie geanimeerd op 12 foto's per seconde in Dragonframe. Ik animeerde een gemiddelde van ongeveer 100 frames of zo'n 8 seconden bewegend beeld per dag.

Het project was heel doe-het-zelf maar ik kreeg ook enorm veel hulp. Alles wat je ziet vond plaats op twee verschillende animatietafels van zo'n anderhalve meter, gemaakt door mijn papa. De ene stond in onze garage en de tweede in een klein kamertje ernaast, de ramen werden afgeplakt met vuilniszakken. De animatietafels bestaan uit MDF waardoor het makkelijk is om elementen vast te boren in de tafel. Ook de pop kon met behulp van tie-downs stevig aan de grond bevestigd worden. De ledlampen die we gebruikten konden we over kopen van een studio die ze niet meer nodig had.



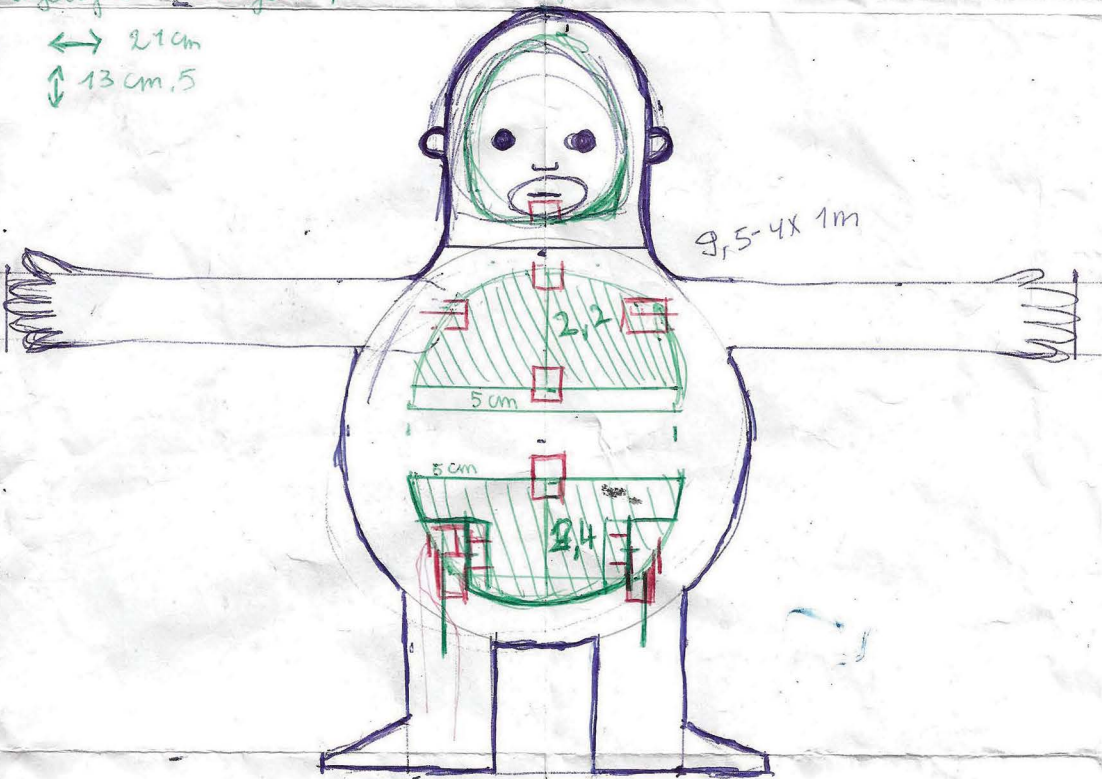
De pop

no

tegeltjes 14 tegels op 9 = 126 tegels

↔ 21cm

↑ 13cm,5



Design personage

Het personage is een georganiseerde oude man die van eenvoud houdt. Ik probeer dit dan ook te spiegelen in zijn outfit die eerder droogjes en utilitair is.

De vorm van het personage komt meer overeen met de struikjes van de buitenwereld en de chaos waarvan hij probeert te ontsnappen in zijn vierkante huisje. Hiermee probeer ik visueel mee te geven dat de rechte lijnen en de orde van zijn huisje artificieel zijn en dat hij er zelf niet per se thuis hoort.



Making of: de pop



Het personage maken duurde vele weken. Ik testte materialen uit, sommige werkten, sommige niet. Ik zocht manieren om het personage te kunnen laten bewegen hoe ik wil terwijl hij zijn unieke uiterlijk behoudt. Dit is heel veel trial and error. Ik probeerde bijvoorbeeld uit om mallen te maken uit gietpoeder, waarin ik dan silicone kon gieten rondom een skelet van aluminium, milliput en k&s. Uiteindelijk lukte het me niet om het resultaat te bekomen dat ik voor ogen had met de silicone, maar ik kon de mallen recupereren om klei vorm te geven die ik dan rondom diezelfde armatuur kon plaatsen. Zowel zijn armen, benen en hoofd kan je uit het torso halen. Op deze manier kan je makkelijk onderdelen vervangen.

Uiteindelijk bestond mijn pop uit een gebakken sculpey hoofd met plasticine wenkbrauwen, mond en oogleden. Ongebakken sculpey voor de armen, silicone voor de benen, en enkel foam en stof voor het torso. In de armen zat aluminium draad, in de rug en benen een "ball and socket" armatuur.







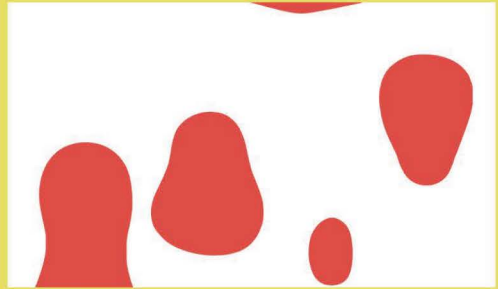
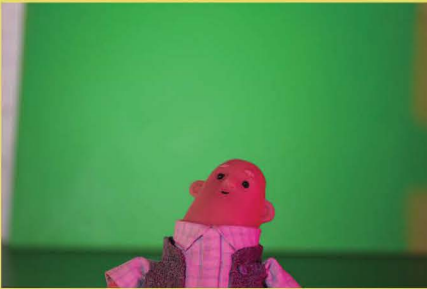
Productie stills





2D animatie

Na het animeren van de Stop-motion beelden kon ik beginnen aan de 2D animatie. Ik had hiervoor hulp van drie getalenteerde 2D animators, Dina Hendrick, Seth Gabriels en Rosalyn Housiaux. De Stop-motion beelden werden als referentie gebruikt en later werden de digitale tekeningen op de echte beelden. De rest van de compositing werd in After Effects gedaan. Ik voegde een gradient, outer glow en particles toe voor de "lavalamp sequentie" en inner shadow en textuur van eiwitten toe aan de schimmel shots.



Sound

De sounddesign werd gedaan door Nyle Rousseau, masterstudent sounddesign aan het Ritcs. Hij nam zelf geluiden op en zorgde voor de mixage. Nyle is zelf op zoek gegaan naar een stijl die bij de beelden past. Hij speelde met het idee van “Mickey-mousing” waarin muziek de bewegingen ondersteund of in de verf zet.

Dit zal je horen bij momenten waar het personage in een stresserende situatie belandt. Geluid is een gigantisch deel van animatie, het brengt alles volledig tot leven. Ik was dan ook heel tevreden met de samenwerking met Nyle.

Een deel van de foley werd opgenomen in Rec N Roll te Schaarbeek en gemaakt door Elias Vervecken.

Muziek

De muziek werd gemaakt door Matteo Licata. Ik hoorde voor het maken van deze film een instrumenteel nummer van Matteo genaamd “The end of summer”, de melancholische toon sprak me enorm aan. Het riep bij mij meteen een gevoel van acceptatie op, wat perfect bij het onderwerp van de film past, en wat grappig genoeg ook zijn intentie was.

Wanneer ik een eerste montage van de beelden had zaten Matteo en ik vervolgens samen om het tempo nog beter te doen passen bij wat je op het scherm ziet.

Het team



Janne Willockx

Regisseur/Schrijver
/Animator/VFX
@jannewillockx



Nicolaas De Groof

Stop-motion animator/
Post-productie werk
@gruff.motion



Amber Deckers

Co-schrijver



Nyle Rousseau

Sound designer/Foley artist

Matteo Licata

Muzikant



Seth Gabriels

2D animator

@sethgabrielsart



Dina Hendrick

2D animator

@dina_hendrick



Rosalyn Housiaux

2D animator

@daffolyn



Slotwoord

Ik ben super blij dat ik tijdens dit project heb kunnen samenwerken met allemaal leuke, getalenteerde mensen. Zonder hen had ik de film nooit afgekregen. Ik ben trots dat ik heb doorgezet tot het einde, ook al had ik daar soms helemaal geen zin in.

Dit was mijn eerste kortfilm, wat een grote leercurve met zich meebracht. Het was een goede oefening in het loslaten van perfectie, een stresserend maar positief traject. Bedankt om mijn werk te bekijken!

Groetjes,
Janne

