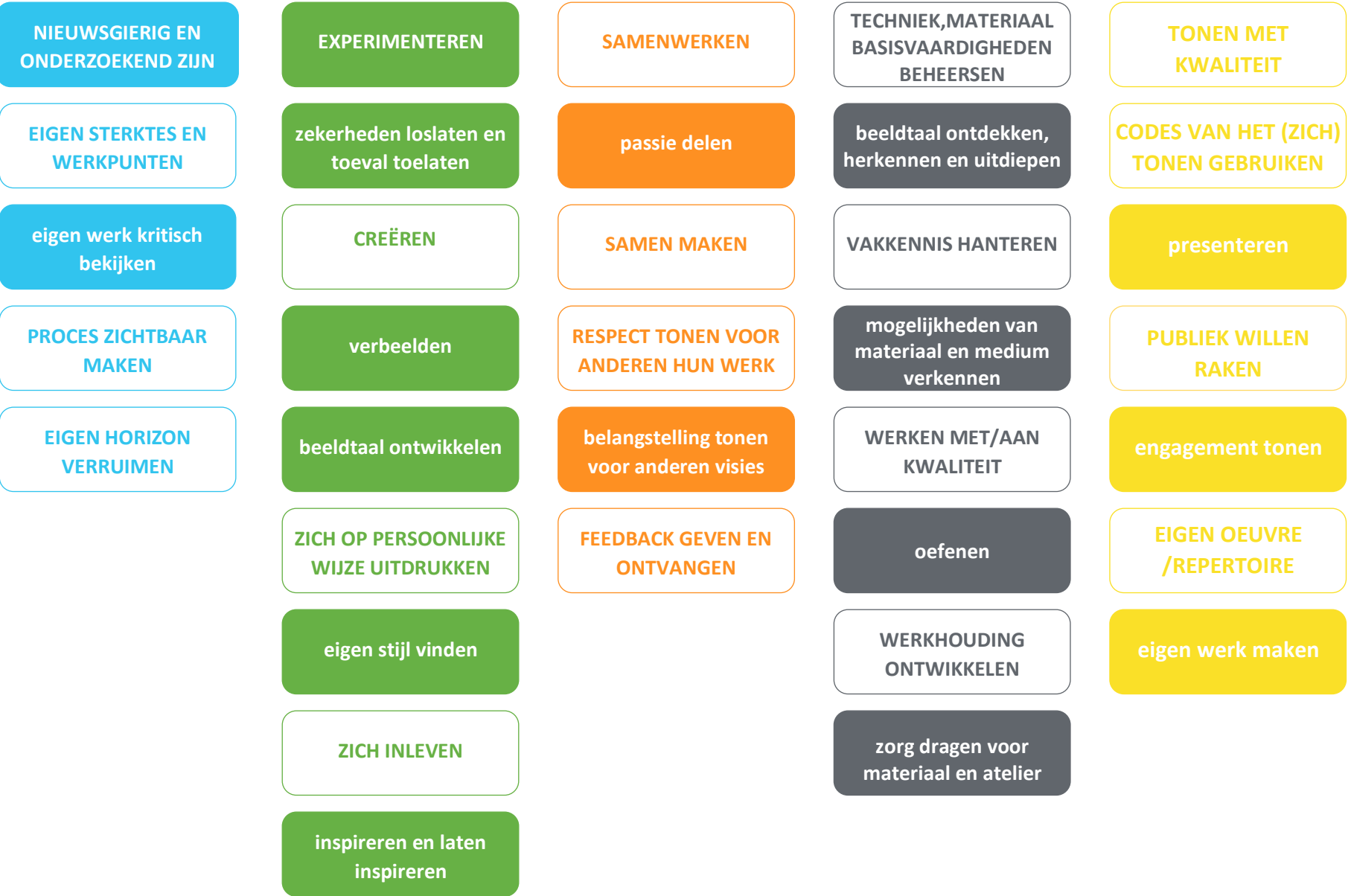


Vijf vertrekpunten



Inzetten op



Onderbouwd door

► VAKTECHNISCHE COMPETENTIES

- Gereedschappen en materialen kiezen en hanteren, om beeldend vorm te geven.
- Vanuit waarneming, beschouwing, fantasie en onderzoek zelf beelden creëren om tot een animatiefilm te komen.
- Animatietechnieken toepassen, stretch en squash, versnelling vertraging, timing, flits, replacement, metamorfose,...

+

► SPECIFIEKE DOELSTELLINGEN

- Beeldend vorm geven op een manier die voldoening geeft aan zichzelf en het animatiegeheel.
- Ervaren dat een filmisch beeld al dan niet vergezeld van een geluid, belichting, enz. steeds een nieuwe werkelijkheid kan oproepen.
- Zelfstandig nieuwe expressiemogelijkheden ontdekken en durven creatieve uitingen tonen.

Intake gesprek

-
- Waarom koos je voor animatiefilm?
Omdat ik graag met de computer en opnemen bezig ben.
 - Wat zie je je allemaal verwezenlijken dit academiejaar?
Ik zie mezelf groeien in animatie. Nieuwe technieken ontdekken met de computer
 - Bij welke pijler voel je jou goed? onderzoeker, vakman, performer, kunstenaar en samenspeler
 - Vakman: Ik vind dat ik goed overweg kan met een computer.
 - Performer: Ik wil mijn filmpjes tonen aan iedereen en ik ben trots dat ik mijn naam op het einde van het filmpje kan/mag zetten.
 - Rond welk thema zou je graag eens werken dit academiejaar?
Ik zou graag eens werken rond zandanimatie
 - Rond welke techniek zou je dit academiejaar willen werken?
Zandanimatie vind ik wel leuk.

► STERKE PUNTEN

is heel erg gemotiveerd en straalt deze werklust uit
kan goed omweg met de computer
staat open en toont durf om uit te proberen

► WERKPUNTEN

probeer nog grondiger te onderzoeken en een idee uit te diepen

Kunsttijd

UNIEKE IK

