



The Lost Creatives

Karel de Grote hogeschool
Melisa Kurti Emile De pooter
Multimedia en Creatieve technologie : audio-video
Bachelorproject AV
Academiejaar : 2025-2026

Voorwoord

Allereerst willen wij graag wat meer uitleg geven over wat dissociatie is. De definitie luidt als volgt: *“Dissociatie, een term uit de psychologie is een geestesgesteldheid waarin bepaalde gedachten, emoties, waarnemingen of herinneringen buiten het bewustzijn worden geplaatst, tijdelijk niet 'oproepbaar' zijn of minder samenhang vertonen.*

Letterlijk betekent dissociatie 'ontkoppeling' of 'uiteenvallen'. Het is een zeer alledaags verschijnsel: iedereen verliest bijvoorbeeld weleens aandacht voor de omgeving als men zeer geconcentreerd met iets bezig is en iedereen heeft weleens een dagdroom. "Gewoonlijk is het een mechanisme om tot rust te komen, een afweermechanisme.”

Samenvattend kan men stellen dat dit een fenomeen is waarbij je hersenen in feite op de automatische piloot staan om jezelf te beschermen tegen een traumatische ervaring. Dit manifesteerde zich gedurende mijn volwassen leven als gevolg van diverse gebeurtenissen, zoals de covid-lockdown, reeds bestaand trauma, het overlijden van een familielid, het verliezen van vriendschappen, enzovoort.

Dissociatie gaat ook hand in hand met andere complexe psychologische processen en wordt in de meeste gevallen beïnvloed door omgevingsfactoren, zoals het eerdergenoemde verdriet, rouw en opgroeien in onzekere omstandigheden, autisme. Dat wil zeggen dat dissociatie een fragment is van de vele complexe kwesties waarmee ik te maken heb, waaronder: woede, verdriet, depressie en onaangepast dagdromen.

Gelukkig kon ik, Melisa, dankzij kunst als copingmechanisme en de hechte vriendengroep van mijn lokale kunstacademie, deze pijn verwerken in een verhaal aan de hand van verschillende schilderijen en kunstwerken die een uitdrukking vormen van deze gebeurtenissen. Voortbouwend op dit bestaande werk willen wij een korte film maken die een natuurlijke evolutie is van mijn vaardigheden als kunstenaar en student audiovisuele techniek.

In tegenstelling tot Melisa ervaar ik (Emile) dissociatie niet vanuit trauma, eerder vanuit een ander punt. Voor mij is dissociatie vooral een manier om te ontsnappen aan de constante drukte in het dagelijks leven. Waar andere naar de natuur grijpen voor stilte, vond ik mijn uitvlucht in de digitale wereld.

Gamen werd voor mij een vorm van mentale ontkoppeling. Waar ik aan niets moest denken en in plaats van aan alles in het leven te denken wat goed ging, wat er slecht ging. Ik kon me gewoon focussen op de digitale wereld waar ik geen zorgen over had en gewoon kon focussen op mijn spel en de vrienden die ik maakte.

In die zin is mijn dissociatie niet verbonden aan trauma. maar een manier waarop mijn hoofd wou ontsnappen aan een wereld die nooit pauzeert. Het internet en games waren voor mij een veilige zone. Een plek van rust waar ik controle had. Waar er geen verwachtingen van mij waren.

Deze ervaring vormt mijn bijdrage aan het verhaal van the lost creatives. Een representatie van dissociatie bestaat niet uit trauma maar uit een hoofd dat geen rust kan vinden in de wereld. Door dit project krijg ik de opportuniteit om ook deze vorm van dissociatie die veel jongeren meemaken te vertalen naar beeld.

Ik herkende mezelf in dit project en het verhaal van the lost artist samen met Melisa hebben we ook mijn invalshoek bekeken en tot het verhaal van the lost creatives gekomen. Waar onze op eerste zicht zeer andere ervaringen toch tot dezelfde gedragskenmerken in dissociatie en andere psychologische kenmerken komen.

Inhoudsopgave

Voorwoord	1
1. Inleiding	4
2.1 Projectomschrijving	5
2.1.1 Project Duiding.....	5
2.1.2 Projectkeuze.....	6
2.2 Project Motivatie	8
2.2.1. Specifiek.....	8
2.2.2. Meetbaar.....	9
2.2.3. Aanvaard.....	10
2.2.4. Realistisch.....	10
2.2.5. Tijdgebonden.....	10
2.3 Projectuitvoering	11
2.4 Project Concretisering	12
2.4.1 Cluster Fase: Idee-ontwikkeling en conceptuele afbakening.....	12
2.4.2. Thematische uitgangspunten.....	13
2.4.3. Conceptuele clustering.....	13
2.4.4. Creëren van de boodschap: narratieve en visuele uitwerking.....	13
2.4.5. Narratieve kern.....	14
2.4.6. Visuele identiteit.....	14
2.4.7. Ondersteunend materiaal: bronnen en referenties.....	14
2.4.8. Structurering van het project.....	14
Preproductie.....	15
Productie.....	18
Postproductie.....	20
Resultaat.....	21
2.5 Project Conclusie	22
Bibliographie	23
Link naar google drive map	24
Codekaart Scriptie	25

1. Inleiding

Via dit document willen we de verschillende complexe processen achter het verhaal van de verloren creatievelingen onder de aandacht brengen. Eerst en vooral willen we een belangrijke evolutie van dit project verduidelijken die zal helpen de tijdlijn duidelijker te maken.

Aanvankelijk begon dit verhaal als een soloproject van mij, Melisa, waarbij het de bedoeling was dat het verhaal live zou worden uitgevoerd. Maar op advies en steun van mijn leraren besloot ik over te schakelen naar een stop-motion formaat om het artistieke aspect en de vaardigheden die ik tijdens mijn academische jaren had verworven, waardoor ik ze goed kon laten zien, niet te verliezen. Tijdens het productieproces had ik Emile bij me, wat leidde tot de evolutie van het verhaal van de Lost artist naar wat nu het verhaal is van de lost creatives.

oorspronkelijk ging ik (Emile) aan een ander project meewerken. Dit is door onzekerheid over mijn mogelijkheid om af te studeren met een buis op project audio-video in twijfel getrokken. eens er besloten was toch mijn bachelorproef dit jaar te doen. Ik was niet meer welkom in mijn groep, wat ervoor zorgde dat ik halverwege het tweede semester er alleen voor stond. Ik was doorheen het jaar op de hoogte van Melisa haar visie op de bachelorproef en vond het een zeer interessant concept grotendeels vanuit mijn eigen levenservaring. Dus heb ik snel de beslissing gemaakt te horen of er nog plaats was voor een extra groepsgeenoot die graag zijn mening en visie op het verhaal en onderwerp wilde delen. Hierdoor zijn we een team geworden dat zich volledig wijdt aan het verhaal van de lost creatives. Dat ons nou aan het hart ligt.

2.1 Projectomschrijving

2.1.1 Project Duiding

Een stopmotion animatie gebaseerd op twee hoofdpersonages die hun weg proberen te vinden in het volwassen leven als pas afgestudeerde middelbare studenten.

Twee pas afgestudeerde middelbare scholieren, met totaal verschillende interesses en levens, vieren hun afstudeerdag op hun eigen manier. Maar door een speling van het lot valt hun wereld uiteen in een enge en fantastische puinhoop.

Door vele uitdagingen en enge labyrinten worden ze geconfronteerd met vele tegenslagen van de volwassen wereld, terwijl ze met hun eigen bagage moeten omgaan. Door toeval kruisen hun paden en samen moeten ze hun weg in het leven vinden.

The Lost Creatives volgt de parallele innerlijke reizen van Meli en Mil met kruising van hun pad. Na het afstuderen gaan ze elk naar de plaats van hun hobby om dit goed nieuws te vieren. Beide personages merken op een bepaald punt dat ze een specifiek voorwerp missen dat nodig is voor het vervullen van hun hobby. (Verftube, pixel sleutel). Dit zorgt ervoor dat de personages hiernaar opzoek op hun locatie. (opslagruimte academie, verloren connectie) Geleidelijk aan in hun zoektocht naar de uitgang, door verschillende labyrint achtige gangen, worden ze geconfronteerd met hun angsten en trauma's terwijl de grens tussen de realiteit en mentale illusie verdunt. Na verloop van tijd merken ze dat ze vermoedelijk opgesloten zitten/slechte verbinding hebben.

Beide personages bereiken in hun zoektocht een breekpunt zowel fysiek als mentaal. Ze ondergaan beiden een symbolische transformatie na hun breekpunt, waar ze elkaar ontmoeten in hetzelfde open pocket dimensie. Met elk hun persoonlijke symbolen vinden ze hun weg naar het atelier waar ze samen aan een nieuw kunstwerk starten, omringd door mensen die hen steunen.

Thema's : verdwalen in het leven als jong volwassenen, mentaal en fysiek welzijn, trauma's, herboren worden, elkaar steunen,...

Samenvattend is dit een stop-motion korte film die visueel onze worstelingen weergeeft bij het navigeren door het leven als jonge volwassene, terwijl we tegelijkertijd te maken hebben met diverse fysieke en psychologische problemen die het moeilijk maken om het door de maatschappij opgelegde tijdschema te volgen. In dit artikel willen we daarom ons denkproces en de ontwikkeling van deze korte film toelichten.

2.1.2 Projectkeuze

Waarom?

Het concept van dit project komt voort uit alles wat ik, Melisa, de afgelopen 5 jaar heb meegemaakt en de manier waarop het mij heeft gevormd tot wie ik momenteel ben als persoon. Er zijn veel dingen met mij gebeurd, zoals het ervaren van corona in mijn eindexamenjaar van de middelbare school tot mijn tweede jaar op de hogeschool, waarin ik ook van opleiding ben overstapt naar waar ik nu ben. Ik heb veel mensen verloren die mij dierbaar zijn, sommigen hebben dit leven ook verlaten. Dit alles terwijl ik ook door het leven navigeerde als volwassene, met allerlei gezondheidsproblemen.

Al met al zijn er veel dingen gebeurd die mijn geestelijke gezondheid hebben aangetast, maar ook mijn artistieke carrière in mijn vrije tijd hebben geïnspireerd. Voor mij is het naar mijn plaatselijke academie gaan mijn creatieve uitlaatklep voor al deze emoties en gevoelens, waarin ik ze via dit bachelorproject verder wil verkennen tot één groot stuk audiovisuele kunst. Mijn doel is dus om een kort verhaal te maken met een sterke art direction en zware symboliek, waardoor de kijker erover nadenkt en alles gaat onderzoeken.

De keuze voor the lost creatives komt voor mij (Emile) voort uit de behoefte om een persoonlijk, maar herkenbaar mentaal proces te vertalen naar een audiovisueel project waar ik mezelf ook technisch kon uitdagen. Omdat het stopmotion is was dit een unieke kans voor mij om mezelf op een nieuwe manier uit te drukken in de vorm van kunst. Mentaal welzijn alhoewel er al veel verbetering is in de wereld zijn er nog veel jongeren die niet open kunnen of willen zijn met kennissen, vrienden of familie. Ze sleuren met zorgen tot het te veel wordt en ze crashen. Dit project toont voor mij ook het belang van steun te vinden bij anderen. Dat niemand er alleen voor staat.

Tegelijk wilde ik met dit project ook mijn eigen vorm van mentale ontspanning zichtbaar maken. Niet iedereen wil naar een psycholoog of spreken met familie over hun problemen. Of het nu door dissociatie is of door het gevoel dat je hebt om te zetten in kunst, muziek of eender welke andere methode. Iedereen heeft zijn eigen manier om met het leven om te gaan en niemand staat er alleen voor.

Meerwaarde?

Multimedia diensten en toepassingen in de brede maatschappelijke context situeren, de maatschappelijke implicaties en juridische aspecten ervan inschatten en evalueren en handelen in functie van beroepswaarden en -regels.

Voor de maatschappij

Voor dit project geloven we dat er een verscheidenheid aan redenen is die waarde toevoegen aan onze samenleving als geheel. Zie je, ons verhaal behandelt verschillende onderwerpen binnen de zo complexe geschiedenis van de geestelijke gezondheid. We gebruiken niet alleen onze eigen persoonlijke problemen die ons binnen het verhaal hebben beïnvloed, maar ook veel andere onderwerpen die herkenbaar zijn voor een breder publiek en die relevant zijn op de huidige maatschappelijke toestand. Door dit te doen, brengen we deze complexe kwesties onder de

aandacht, terwijl we tegelijkertijd het gesprek erover openen voor het algemene publiek en zo mensen troost bieden.

voor de opleiding

Wat betreft onze studie beweren we graag dat het maken van een stop-motion kortverhaal een ambachtelijk en artistiek aspect toevoegt binnen een opleiding die voornamelijk gericht is op technische vaardigheid en opnames van real life footage. We geloven dat dit het creatieve aspect van onze opleiding (Multimedia en Creatieve technologie) meer op de voorgrond zet en deuren opent voor mensen die ook creatief ingesteld zijn met interesse in het technische.

voor mezelf

Voor mij als kunstenaar vind ik dat dit een natuurlijke evolutie is van mijn artistieke reis, waarbij ik mijn statische schilderijen, die veel betekenis en symboliek dragen, transformeer naar een bewegende afbeelding waarin de verhalen en personages actief tot leven komen. Dit stelt mij in staat mezelf uit te dagen en de manier waarop ik mijn visuele beelden presenteer en samenstel te verbeteren, gebruikmakend van de vele vaardigheden die ik heb verworven tijdens mijn academische reis binnen Multimedia en Creatieve technologieën.

Als gamer ben ik zeer bekend met vele vormen van kunst. Maar zelf ben ik er nooit veel mee bezig geweest. Dit was voor mij een grote meerwaarde om nieuwe vaardigheden te ontdekken die ik misschien niet wist dat ik had. En de complexiteit die stopmotion met zich meebrengt aan te kaarten met de vaardigheden die we de laatste jaren in MCT hebben geleerd.

Vernieuwend?

Allereerst is Stopmotion op zichzelf niet noodzakelijk een nieuw fenomeen; het is eerder een techniek die al vele decennia bestaat met zijn eigen beheersing en evolutie. Dat wil niet zeggen dat de technieken daarin niet innovatief kunnen zijn. We hebben veel ondernemers die de weg hebben vrijgemaakt voor een verscheidenheid aan stijlen en technieken binnen de industrie, van 2D-poppetjes tot kleine animaties tot complexe 3D-rigs. Het spreekt voor zich dat er een hele wereld van mogelijkheden en innovaties is.

Ten tweede, zoals eerder vermeld, is er een hele wereld van kansen en innovaties die we volledig proberen te verkennen en te ontwikkelen. Terwijl we proberen gebruik te maken van veel hulpmiddelen in onze omgeving om dit te doen, werken we meer specifiek met mixed media zoals 2D-gefingerde papieren poppen, live-action achtergrondbeelden, handgetekende stills en veel meer om onze visuele stijl verder te ontwikkelen. Dit proces kan ons meer inzicht geven in verschillende en nieuwe technieken gedurende het proces die verder ontwikkeld kunnen worden voor de arbeidsmarkten en de sector als geheel.

Tot slot zou dit alles de deur kunnen openen voor de ontwikkeling en investering in stop-motion animatie binnen België en de filmsector. Animatie, ongeacht de methoden en tijd, is altijd geliefd geweest bij het publiek, zowel jong als oud. Door dit verhaal te creëren, kunnen we dus de deuren openen voor zowel creatief als technisch gedreven mensen binnen de multimedia wereld, en tegelijkertijd een nieuwe sector binnen de industrie ontwikkelen.

2.2 Project Motivatie

In dit hoofdstuk bespreken we onze motivatie achter dit project met behulp van de SMART-tool voor het concretiseren van projecten.

2.2.1. Specifiek

The Lost Creatives is een samenwerking tussen twee studenten binnen de AV-sector Multimedia en creatieve technologieën en André Uitterhoeve, componist en muzikant, die wij opdracht geven voor onze soundtrack. Hij zal de muzikale score voor het project verzorgen, terwijl wij studenten zich volledig zullen verdiepen in het visuele/animatie gedeelte.

Ons project is opgedeeld in verschillende locaties voor verschillende delen van de productie. Voor de poppen/complex shots werken we elke zaterdag wekelijks op de academie van Wilrijk om de genoemde producten te produceren en ook doorheen de week thuis, terwijl de opnames zullen plaatsvinden op Campus Sint Jozef van de Karel de Grote hogeschool in Antwerpen. Ons definitieve project wordt op 9 juni 2026 gepresenteerd op de bovengenoemde campus.

Via de MOSCOW-methode willen we onze verwachtingen en behoeften voor het hele proces illustreren. Deze methode vraagt ons om onszelf en de doelen die we voor ogen hebben in vraag te stellen, dit omvat onder meer:

- *Must have: Wat wou ik echt bereiken? (#make)*

Een volledig gerealiseerde stopmotion-korte film die voldoet aan de bedrijfs verwachtingen op het gebied van kwaliteit en een product met een sterke visuele stijl en identiteit.

- *Should have: Wat wou ik bereiken als "must have" me lukte?*

Een aangrijpend verhaal creëren door een combinatie van beeld en geluid die een duidelijke gevoelswaarde geven aan de scènes.

- *Could have: Wat kon ik aanvullend bereiken, mits ik er tijd voor had?*

Een volledige kunsttentoonstelling waar alle gegeven producten, inclusief de olieverfschilderijen, worden getoond met een complexe audioscape die door de bezoekers kan worden ervaren.

- *Won't have: Wat zie ik als eventueel vervolgproject?*

een kortfilm die niet alleen dissociatie voorstelt maar een hele reeks aan mentale gezondheidsproblemen die spelen bij zowel jongeren als volwassenen. Denk aan depressie, burn-out, sociale angsten of het gevoel vast te zitten in een levensfase zonder duidelijke richting.

2.2.2.Meetbaar

Systeem

We zijn te werk gegaan met verschillende programma's. Voor de technische uitvoering van het project maakten we gebruik van een combinatie van professionele software die elk een specifieke rol hadden binnen het productieproces. Voor de stop motion opnames werkten we met Dragonframe, een industrieel standaardprogramma dat volledige controle biedt over frame-per-frame animatie. Dragonframe liet ons toe om nauwkeurig te werken met onion skinning, referentiebeelden, belichtingscontrole en camera-instellingen. Dit was essentieel om consistente beelden te creëren.

Na het opnemen van de ruwe beelden werden deze geïmporteerd in Adobe premiere pro en after effects. waar montage plaatsvond. hier konden we grading toepassen. beelden green keyen en verder monteren tot een coherent geheel aan beelden.voor de audio maakte we gebruik van FL studio (Fruity Loops), waarin de soundtrack en sounddesign werd gecomponeerd en gemixt. dit programma bood flexibiliteit om zowel elektronische geluiden als meer organische elementen te combineren. de brede mogelijkheid aan opties in FL studio maakte het mogelijk om een goede samenhang te creëren tussen de beelden en de audio.

Door deze systemen ontstond een workflow die zowel technisch betrouwbaar als creatief flexibel was. Deze softwarekeuze ondersteunt niet alleen onze artistieke visie maar maakte het mogelijk om een professioneel eindresultaat te bereiken binnen de beperkingen van een studentenproject.

Methode

Naast de software die we hebben gebruikt, speelde onze methode een cruciale rol in de stijl en identiteit van The lost creatives. We kozen bewust voor een combinatie van 2D puppet art, hand drawn frames met behulp van een moving photo-statief. Deze aanpak sloot perfect aan bij de creatieve stijl die we wilden creëren en gaf ons volledige creatieve controle over de shots die we in gedachte hadden. waar live action vast kan lopen op after effects die misschien te complex zijn voor wat we in gedachte hebben is stop motion adhv 2d puppets en en hand drawn frames een realistische een creatief uitdagende manier om ons verhaal te vertellen.

Door te werken met papieren poppen konden we elke beweging bewust en gecontroleerd uitvoeren. Elke kleine verschuiving, elke expressie en elke pose werd met de hand bepaald wat een vorm van precisie en aandacht opleverde die je in digitale animatie snel verliest. de zichtbare texturen van papier en potlood versterken bovendien het gevoel van kwetsbaarheid en menselijkheid dat centraal staat in ons project. het handmatige karakter van deze techniek past perfect bij de thematiek van mentale processen: het is traag, fragiel en opgebouwd uit kleine stappen die samen een groter geheel vormen.

het moving photo-statief maakte het mogelijk deze consistente beelden te maken zonder risico op verplaatsing van de camera en de camera stabiel recht naar beneden te richten. Dit type statief is ontworpen om de camera in een vaste frame positie te houden maar laat gecontroleerde verticale beweging toe zonder horizontale verschuiving. Dit gaf ons de mogelijkheid om subtiele perspectief veranderingen te creëren zonder afwijking tussen de frames. Deze stabiliteit was essentieel voor onze stop motion animatie waar de kleinste ongecontroleerde verschuiving een hele scene

onbruikbaar kan maken. Het gaf ons de technische precisie en creatieve vrijheid om ons verhaal voor te stellen zoals we in gedachte hadden.

2.2.3.Aanvaard

Men kan zich afvragen of dit project aanvaardbaar is voor zowel de verwachtingen van onze hoofdvakdocenten/docenten als die van onszelf. We kunnen stellen dat dit, gezien het onderwerp en de methoden waarmee we werken, inderdaad iets is dat in lijn zou zijn met wat er van ons als studenten Multimedia en creatieve technologieën wordt verwacht.

Waarbij we onszelf zelfs uitdagen met een creatief medium dat vreemd is aan onze opleiding, namelijk stopmotion en tegelijkertijd de kennis en ervaring toepassen die we tijdens ons academisch traject hebben opgedaan.

Niet alleen dat, maar dit kunstmedium werd ons aanbevolen door onze eigen leraren die ook achter het project staan als begeleiders en het artistieke erin willen stimuleren. Hieruit concluderen we dat wat we doen inderdaad acceptabel is en voldoet aan de verwachtingen als MCT-student.

2.2.4.Realistisch

In combinatie met Stage was dit project nog haalbaar maar moesten we onze tijd goed inplannen. Dit maakte dat we allebei zoveel mogelijk buiten de stage moesten werken aan wat mogelijk was. Dit betekende inspanning voor alle tekeningen te maken op de academie en beelden opnemen wanneer het school open was.

2.2.5.Tijdgebonden

Planning, zie: Projectuitvoering

Onze planning voor *The Lost Creatives* werd strikt afgebakend binnen het academiejaar en gekoppeld aan duidelijke deadlines. Het volledige productieproces werd opgesplitst in pre--productie, productie, audio productie en postproductie, waarbij elke fase een eigen tijdsvenster kreeg.

De pre-productie liep van november tot maart, waarin we het concept, scenario, storyboard en character designs ontwikkelden. Vanaf maart startte de productie, met onder andere het samenvoegen van de scenario's, het ontwerpen en construeren van de puppets en het capteren van live-action achtergronden. De effectieve stop-motion opnames vonden plaats in mei, gevolgd door montage, compositing en grading in de weken daarna en tijdens de opnames.

Deze tijdsindeling zorgde ervoor dat het project haalbaar bleef naast onze stageverplichtingen en dat we konden toewerken naar de vaste einddatum van 8 juni 2026, waarop het eindresultaat wordt ingeleverd.

Zoals vermeld in het hoofdstuk *Projectuitvoering* werd de volledige workflow ondersteund door een gedetailleerde tijdlijn die ons hielp om elke fase tijdig af te ronden.

2.3 Projectuitvoering

Voor ons project hebben we gewerkt met een structuur die parallel loopt aan de animatie-industrie, waar we eerst zijn begonnen met pre-productie. Dit omvat het brainstormen over een algemeen idee, het verfijnen van dat idee, het creëren van het scenario zelf en vervolgens de personages zelf. Daarna gingen we richting de productiefase waar we het nodige beeldmateriaal creëerden zoals de poppen, getekende shots en de achtergronden en de toegevoegde muziek. Terwijl je met deze assets ook de nodige content filmt.

Toen dat eenmaal was gebeurd, gingen we naar de postproductiefase, waar we ons concentreerden op het samenstellen van alles als één geheel. Gedurende het hele proces hebben we een aantal ongelukken meegemaakt, zoals: de planning van onze stages, het ontbreken van het benodigde opnamemateriaal, de openingstijden van onze productielocatie, enz. We hebben deze problemen verholpen door taken aan elkaar te delegeren en door productietechnisch alternatieven voor onze problemen te vinden. Hieronder vindt u een tijdlijn van wat er is gedaan.

Datum	Wat
september-februari	brainstorm, scenario, storyboard, "The lost artist concept"
10 maart - 11 maart	aansluiting Emile +scenario toevoeging, prototype stopmotion rig
15-24 maart	Samenvoegen van scenario's
21 maart	character sheets uitgetekend, bezoek academie wilrijk, conceptschets schilderijen
28 Maart	Puppets MIL en Meli front view schets schilderijen
4 april	Puppets MIL en MELI Back View
11 April	script breakdown overzicht rond benodigde beeldmateriaal per scène
15 - 16 april	puppets /stil frames getekend voor specifieke shots
18 - 20 april	Capteren foto's/live beelden voor backgrounds op locatie

22 -23 april	opbouwen opname set, verschillende onderdelen uittesten: camera's, animatie, belichting
9 mei	schilderen van schilderijen
11 mei - 13 mei -14 mei	Opnames stopmotion : prologue rough cut grading en vfx test

2.4 Project Concretisering

Dit hoofdstuk biedt een gestructureerde en diepgaande uitwerking van het productieproces van The Lost Creatives. Een stop-motion kortfilm gerealiseerd binnen de opleiding Multimedia en creatieve technologie. Waar eerdere hoofdstukken de conceptuele basis, motivatie en doelstellingen van het project toelichten, richt dit hoofdstuk zich op de concrete uitvoering van het project. De nadruk ligt op de methodologische aanpak, de technische en artistieke keuzes, de workflow, de gebruikte systemen en technieken en de wijze waarop ondersteunend materiaal en bronnen worden geïntegreerd.

Het doel van dit hoofdstuk is een transparant en volledig overzicht te bieden van de stappen die hebben geleid tot het uiteindelijke audiovisuele product, in overeenstemming met de vereisten van het bachelorproject.

2.4.1 Cluster Fase: Idee-ontwikkeling en conceptuele afbakening

De eerste fase van het project bestond uit het clusteren van ideeën en het definiëren van de thematische en narratieve kern. Deze fase was essentieel om de basisstructuur van het project te bepalen en om de creatieve richting te verankeren.

Hiervoor zijn we uitgegaan van de reeds bestaande schilderijen series gemaakt door Melisa die de afgelopen 5 jaar zijn gemaakt. Dit verhaal diende als basis voor het Lost Creatives-project. Waar op de schilderijen een verhaal volgde van een dwaze clown wiens leven een komische tragedie is die parallel liep aan de dingen die Melisa zijn overkomen. The Lost Creatives volgt haar verhaal, maar vanuit het perspectief van de kunstenaar zelf en niet vanuit het personage.

Daarnaast baseerde Emile zijn verhaal op de bestaande structuur maar dan vanuit een ander standpunt met een eigen personage die hem representeert en ook zijn levenservaringen deelt in het geheel.

2.4.2.Thematische uitgangspunten

De thematiek van The lost creatives is gebaseerd op mentale processen zoals dissociatie, overprikkeling, verlies van controle en het zoeken naar richting in de overgang naar volwassenheid maar ook verdriet en leed die ontstaan is tijdens de corona pandemie en de effecten deze gehad heeft op de sociaal en emotionele ontwikkeling als volwassene persoon.

Maar ook de artistieke evolutie als kunstenaar en de overlap met de gaming wereld die een helende effect hebben op je geestelijke gemoedstoestand, als ook de technische vaardigheden rond het artistiek proces dat inspiratie trekt vanuit verschillende disciplines en mediums.

Deze thema's werden reeds beschreven in het voorwoord van het project waarin dissociatie wordt omschreven als "een geestesgesteldheid waarin bepaalde gedachten, emoties, waarnemingen of herinneringen buiten het bewustzijn worden geplaatst" (Kurti & De Pooter, 2026, p. 2).

Deze thematiek vormt de basis voor de visuele stijl, de narratieve structuur en de symboliek van de film waarbij we onze visuele identiteit op gaan baseren op zowel het karakter ontwerp als de world-building

2.4.3.Conceptuele clustering

De ideeën werden geclusterd in drie hoofdgroepen:

- Mentale processen: dissociatie, angst, mentale overbelasting, verlies van richting
- Symboliek en transformatie: labyrinten, verdwalen, objecten met persoonlijke betekenis, metamorfose.
- Creativiteit als copingmechanisme: kunst, gaming, digitale werelden, atelier als veilige ruimte

Deze clusters vormden de basis voor het narratief en bepaalden de visuele en technische keuzes in latere fasen.

2.4.4.Creëren van de boodschap: narratieve en visuele uitwerking

Na de clustering werd een eerste ruwe versie van de boodschap geformuleerd waarvan deze is uitgewerkt tot een volwaardig scenario. Waarvan deze is opgedeeld in verschillende hoofdstukken met een specifiek thema aangebonden die samen spelen op de twee hoofdpersonages. Deze boodschap moest zowel de thematische kern als de audiovisuele identiteit van het project weerspiegelen.

2.4.5. Narratieve kern

De centrale boodschap van de film luidt dat jonge volwassenen vaak verdwalen in de overgang naar volwassenheid, waarbij mentale en fysieke uitdagingen het moeilijk maken om te voldoen aan maatschappelijke verwachtingen. Deze boodschap werd vertaald naar een verhaal waarin twee personages, Meli en Mil, elk hun eigen mentale reis doorlopen.

2.4.6. Visuele identiteit

de visuele identiteit werd bepaald door:

- mixed media aanpak
- gebruik van 2d papieren puppets
- hand getekende frames
- live action achtergronden die daarna verder ge edit werden met photo bashing methodes
- digitale effecten

Deze combinatie creëerde een hybride stijl die aansluit bij de thematiek van mentale fragmentatie.

2.4.7. Ondersteunend materiaal: bronnen en referenties

Voor de technische en artistieke uitvoering werd gebruikgemaakt van diverse bronnen, waaronder tutorials, handleidingen en theoretische kaders. Deze bronnen ondersteunen de keuzes op het gebied van animatie, software, cameratechniek en postproductie.

Belangrijke bronnen waren onder andere:

- *How to Make Stop Motion Videos* (YouTube, 2024)
- *Making Puppets for Animation* (YouTube, 2023)
- *Dragonframe Animation Workspace Tutorial* (Dragonframe, 2022)
- *The 12 Principles of Animation* (Thomas & Johnston, 1981; YouTube-samenvatting, 2020)
- *Animation Post-Production Like a Pro* (YouTube, 2023)

Deze bronnen werden gebruikt om de workflow te optimaliseren en om technische problemen te voorkomen of op te lossen.

2.4.8. Structurering van het project

Het project werd opgedeeld in vijf hoofdcomponenten:

1. Preproductie
2. productie
3. audioproductie
4. postproductie
5. finalisatie

Deze structuur maakt het mogelijk om het complexe productieproces overzichtelijk en beheersbaar te houden.

Preproductie

storyboard en script

Het script zelf heeft vele iteraties doorlopen, waarbij we verschillende vaardigheden en methoden hebben toegepast om tot het gewenste resultaat te komen. De eerste versie bestond uit een ruwe schets in de vorm van een kort verhaal. Dit werd gedaan tijdens de 'Lost Artist'-fase van de productie. Deze versie werd qua verhaal herwerkt, waarbij extra scènes werden toegevoegd voor meer duidelijkheid. Vervolgens werd deze versie omgezet in een volwaardig scenario met behulp van Story Architect en Writer/Duet, om de regels van het script schrijven te volgen.

Nadat dit was gedaan, maakte ik (Melisa) een animatie/storyboard, getekend met mijn eigen artistieke vaardigheden in het tekenprogramma Medibang Paint. Vervolgens plaatste ik deze afbeeldingen in een tijdlijn met toegevoegde muziek en geluidseffecten om een algemeen beeld te geven van onze visie.

Toen het project evolueerde naar het 'Lost Creatives'-concept, hebben we het script opnieuw herwerkt, zodat het verhaal van MIL goed in het script zelf werd geïntegreerd. Dit werd gedaan om ervoor te zorgen dat onze verhalen soepel en consistent in elkaar overliepen. Inhoudelijk hebben we het scenario opgedeeld in verschillende hoofdstukken die een bepaald thema volgen.

Doorheen het schrijfproces hielden we rekening met de thematische clusters en de narratieve kern. Hierbij werd rekening gehouden met:

- Shot Compositie
- ritme
- symboliek
- technische haalbaarheid binnen stop-motion
- narratieve thema's

Character design

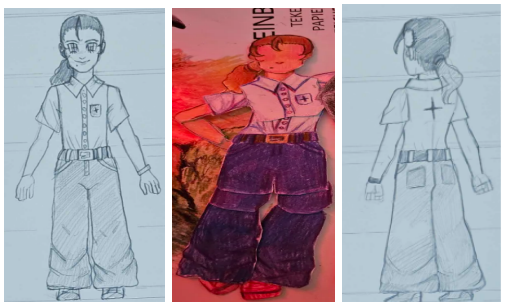
Voor het ontwerpen van de personages hebben we verschillende methoden gebruikt om een visuele interpretatie van onszelf als jongere te creëren, waarbij de personages zich ontwikkelen tot hun eigen persoonlijkheid. We hebben de tijd genomen om na te denken over veel aspecten die nodig zijn om een ontwerp te maken dat hun persoonlijkheid en verhaal nauwkeurig overbrengt op de kijkers.

We hebben nagedacht over vormtaal, zoals scherpe of zachte lijnen, om te communiceren of het personage een sterke wil heeft of juist een ingetogen karakter. Hetzelfde geldt voor kleurenleer; bepaalde kleuren roepen bepaalde associaties op bij mensen, wat van groot belang is voor het overbrengen van de interesses en persoonlijkheden van de personages.

Natuurlijk is de kledingstijl een cruciaal aspect van iemands persoonlijkheid en speelt deze een grote rol in hoe iemand zich in de ruimte beweegt en in de voortgang van het verhaal. Symboliek speelt hierbij een belangrijke rol, omdat het de interesses van het personage, maar ook diens archetype binnen het verhaal, kan overbrengen.. In dit gedeelte zullen we daarom het denkproces achter onze ontwerpen toelichten aan de hand van wat wij belangrijk vinden.

De personages Meli en Mil werden ontworpen als 2D puppets:

Meli



- Vormtaal :Voor Meli is in het ontwerp een mix van zachte en scherpe hoeken gebruikt, met een meer standbeeldachtige vorm in haar lichaam. Het doel hiervan is om een personage te creëren dat wilskrachtig is, gezag uitstraalt, maar tegelijkertijd jeugdig en speels is. Dit is gedaan om haar nar/clown-persona in de schilderijen te verwerken en tegelijkertijd het realisme van een jonge, pas afgestudeerde middelbare scholier te behouden.Voorbeelden in het ontwerp zijn: het schooluniform, de verhoudingen van het uniform met licht overdreven vormen in de mouwen en broekspijpen waardoor de illusie ontstaat dat de kleding iets te groot is, en de grote kraag.
- Kleurenleer :Qua kleurgebruik ben ik trouw gebleven aan het originele uniform van mijn eigen middelbare school, maar ik heb me meer gericht op haar huidskleur. Daar heb ik verschillende tinten roze, rood en geel gebruikt om een levendige teint te creëren die later in het verhaal zal verwijzen naar haar sterrenstatus. Deze kleuren tegenstelling laat de paradox zien dat ze een verfijnde uitstraling heeft, terwijl ze van binnen juist heel temperamentvol en gepassioneerd is.

- Symboliek :De meest voor de hand liggende symboliek waar ik aan heb gewerkt, zijn de sterren die over haar shirt verspreid zijn, met name op haar rug, vlakbij haar hart. Dit laat zien dat dit personage een dromer is met een rijke verbeelding en een groot hart. De ster staat ook voor: ambitie, leiding, lotsbestemming of innerlijke genialiteit. Het zijn krachtige visuele motieven die gebruikt worden om de leidende principes van een personage, hun dromen of de mysterieuze, goddelijke en veelzijdige aard van hun persoonlijkheid over te brengen. Al deze aspecten sluiten aan op het verhaal van dit personage.

Mil:



- Vormtaal : Mil bestaat uit hoekige vormen en een simplistisch design dat bewust afstand creëert. Het hoofd dat vervangen wordt door een scherm benadrukt de vervreemding door online aanwezigheid.
- Kleurenleer : Het ontwerp maakt gebruik van donkere kleuren die een pessimistische, gesloten sfeer oproepen. door het beperkte kleurenpalet ontstaat een visuele zwaarte die past bij het thema van mentale afstand en interne worsteling. Het contrast blijft subtiel, waardoor aandacht vooral naar de symboliek en houding van het personage gaat.
- Symboliek : De symboliek draait rond dissociatie door internet en sociale angst. Het scherm als hoofd toont hoe de digitale wereld de echte realiteit overstemt. De cirkel op de rug staat symbool voor het constante gevoel dat er bliken en vooroordelen op je gericht zijn, zelfs wanneer je niemand ziet. De donkere uitstraling versterkt de pessimistische ondertoon en druk van onzichtbare verwachtingen.

puppet constructie



- Het proces van het maken van deze poppen omvatte verschillende stappen en vaardigheden. We begonnen met een basisontwerp voor het personage, inclusief de vormgeving en verhoudingen. Nadat deze waren vastgelegd, tekenden we elk beweegbaar onderdeel op een apart vel papier met behulp van een lichtbak. Vervolgens kleurden we deze onderdelen in. Daarna begonnen we met de constructie en het tuigage van de poppen. Deze fase bestond uit het maken van gaatjes in de beweegbare onderdelen en het bevestigen ervan in de juiste volgorde met tape en ijzerdraad. Samenvattend hebben we de volgende gereedschappen gebruikt:
 - steenpapier
 - ijzerdraad
 - plakband
 - kleurpotlood.

We mainly took inspiration from this tutorial as a base :

<https://youtu.be/luxHBmMQCI?is=dmuVmOsAHRjJBfo>

set design

De sets bestonden uit:

Productie

Het productieproces bestond uit een combinatie van stop-motion opnames, hand getekende frames en live action integratie. Door deze technieken te combineren ontstond een hybride visuele stijl die zowel tactiel als dynamisch aanvoelde.

Stop-motion opnames

Voor de stop-motion opnames werkten we frame-per-frame met fysieke 2D-puppets. Elke beweging werd zorgvuldig opgebouwd, waarbij we Dragonframe gebruikten om consistentie tussen frames te bewaken via onion-skinning. Dit zorgt voor vloeiende animatie en volledige controle over timing en ritme.

cameraopstelling



De camera hing in een speciaal stop-motion statief dat toeliet om de camera stabiel in één frame te houden, maar toch gecontroleerde verticale bewegingen te maken. Hierdoor konden subtiele push-ins, perspectiefverschuivingen en micro-bewegingen worden toegevoegd zonder trillingen of afwijkingen tussen de beelden. De camera stond op minder dan één meter van de objecten, waardoor we met een vaste lens en manuele instellingen maximale scherpste en detail konden behouden.

hand getekende frames

Naast de fysieke puppets werden bepaalde emoties en abstracte momenten versterkt met hand getekende frames. Deze tekeningen werden apart in de stopmotion ingevoegd. Dit gaf extra expressiviteit en liet toe om innerlijke gevoelens als spanning, dissociatie of overprikkeling visueel beter te vertalen.

live action integratie

Voor dit project hebben we ook gebruikgemaakt van live action footage, vooral in functie van achtergronden. Dit werd bewust gedaan met focus op het creëren van een gelaagde visuele stijl met oog op semi-realisme. Ook voor shots vanuit het standpunt van de personages zelf hebben wij hiervoor gebruik van gemaakt

Audioproductie

Soundtrack

Voor de audioproductie werkten we samen met André, een professionele muziekcomponist, om een unieke en thematisch passende soundtrack te creëren. In FL Studio (ook bekend als FruityLoops) ontwikkelden we een muzikaal concept dat zowel de sfeer van de film ondersteunt als de identiteit van de personages versterkt. We kozen ervoor om te werken met één hoofdthema dat als basis dient voor de volledige soundtrack. Door variaties te maken op dit thema zoals verandering in tempo, instrumentatie of harmonische kleur. We kunnen verschillende emoties en mentale toestanden vertalen naar muziek. Zo ontstaat een auditieve lijn die de kijker doorheen de film begeleidt en tegelijk subtiel de innerlijke wereld van de personages weerspiegelt.

De samenwerking met André gebeurde onder betaling, en alle muziek werd in voortdurende dialoog ontwikkeld. Per scène bespraken we de mentale staat van de personages, de dramatische spanning en de gevoelswaarde, waarna André muzikale voorstellen maakte op basis van zijn professionele ervaring, die we vervolgens samen verfijnden. Hierdoor sluit de soundtrack nauw aan bij zowel de narratieve als emotionele structuur van de film.

Foley sounds

Naast de gecomponeerde muziek maken we gebruik van foley-geluiden om de stop-motion tot leven te brengen. Deze geluidseffecten, zoals stappen, bewegingen van papier of omgevingsgeluiden, zorgen voor een tastbare realiteit binnen de animatie. Door Foley te combineren met de soundtrack ontstaat een rijk, gelaagd geluid dat zowel de fysieke wereld van de stop-motion als de emotionele ondertoon van het verhaal ondersteunt.

Om deze foley sounds te realiseren maakten we gebruik van copyright-free libraries, waaronder Pixabay en Freesound. Door de geluiden van deze bronnen zorgvuldig te timen op de animatie ontstaat een geloofwaardige wereld.

Ambient sound

Ook voor de ambient sounds maakten we gebruik van copyright free ambience libraries zoals Pixabay, Mix Kit,..., freesound en ambient mixer. Dit met de intentie om de ruimtelijkheid van verschillende locaties beter weer te geven. En zo een diepte te creëren in het audioprofiel.

Postproductie

Montage

In deze fase van het project doorlopen we verschillende stappen binnen een vast werk flowschema. De programma's die hiervoor werden gebruikt, waren DragonFrame, waarmee alle shots werden geëxporteerd naar een videobestand die vervolgens in Premiere Pro werd geïmporteerd.

In Premiere Pro werkte ik eerst aan een ruwe montage, waarbij de frames in de juiste volgorde werden geplaatst en waar nodig kleine aanpassingen in de timing werden gedaan. Daarna gingen we verder met de green key in After Effects. Door een combinatie van twee presets, namelijk Color Key en Keylight Spill Suppressed, verwijderden we de groene achtergrond voor een strakke, samenhangende look. Vervolgens werd het beeldmateriaal geëxporteerd naar een QuickTime MOV-bestand, waarbij de achtergrond transparant was, met uitzondering van de bewegende personages.

Dit beeldmateriaal werd vervolgens opnieuw geïmporteerd in Premiere Pro, waar de achtergrond werd toegevoegd. Op basis van de achtergrond werd het beeldmateriaal van de personages

aangepast aan de scène om een driedimensionaal effect te creëren. Hierdoor voelden de personages alsof ze echt deel uitmaakten van de wereld.

Grading

Tijdens de montagefase werd minimale kleurcorrectie toegepast, afgezien van kleine onregelmatigheden in de witbalans. Deze werden verholpen met behulp van een aanpassingslaag en de instellingen van Lumetri Scopes.

Compositing

Voor de compositing baseerden we ons voornamelijk op hedendaagse anime-esthetiek en professionele compositing-technieken uit de animatie-industrie. Als technische referentie maakten we gebruik van de tutorial *Animation Post Production Like a PRO (After Effects Beginner Tutorial)* van YouTube, waarin workflows voor postproductie en compositing in Adobe After Effects worden toegelicht.

Het compositieproces verliep in verschillende fasen. Eerst werd vanuit Adobe Premiere Pro een gekoppelde compositie opgezet in After Effects, waarbij alle afzonderlijke lagen behouden bleven. Vervolgens werden de levels en contrastwaarden aangepast om meer diepte en visuele intensiteit in het beeld te creëren.

Daarna werden vormlagen en vervaagde maskers toegepast om gestileerde schaduwen en lichteffecten te genereren. Deze aanpak droeg bij aan een dromerige en magische sfeer binnen de scène. Dezelfde methode werd vervolgens toegepast op het animatiemateriaal, met als doel extra diepte en ruimtelijke integratie van de personages te creëren. Hierdoor kregen de personages een geloofwaardige plaats binnen de omgeving.

Tot slot werden particle effects en bijkomende VFX-elementen toegevoegd om atmosferische details, zoals stofdeeltjes, te simuleren. Dit zorgde voor een levendigere en meer dynamische wereld.

Resultaat

Het resultaat van *The Lost Creatives* is een volledig afgewerkte stop-motion kortfilm waarin 2D-papieren puppets, handgetekende animatie frames en live-action achtergronden worden gecombineerd tot een coherent audiovisueel geheel. De film brengt de innerlijke reis van twee jonge volwassenen in beeld via een hybride visuele stijl die zowel technisch als artistiek uitdagend was om te realiseren.

Het eindproduct weerspiegelt de thematische kern van het project (dissociatie, mentale gezondheid en het zoeken naar richting) en toont de technische vaardigheden die we binnen de opleiding Multimedia en Creatieve technologieën hebben ontwikkeld.

2.5 Project Conclusie

De realisatie van The Lost Creatives een uitgebreid leerproces waarin zowel technische als persoonlijke inzichten werden verworven. Dit project vormde een intensieve oefening in het combineren van artistieke expressie met audiovisuele techniek, waarbij de complexiteit van stop-motion animatie centraal stond. Doorheen het proces werd duidelijk welke sterktes en zwaktes binnen het team aanwezig waren en hoe deze zich manifesteerden tijdens verschillende fasen van de productie

Een belangrijke sterkte was consistente inzet en het vermogen om een duidelijke visuele en thematische identiteit te ontwikkelen. De keuze voor een mixed-media aanpak bestaande uit papieren puppets, hand getekende frames en live action achtergrondbeelden vereiste een hoge mate van precisie en planning. Heel veel van deze aspecten vereiste kennis en ontwikkeling in verschillende vaardigheden als multimedia specialist.

De technische kennis van software zoals Dragonframe, wat nieuwe ervaringen bood in het beheersen van een nieuw softwareprogramma, Premiere Pro, After Effects en FL Studio werd effectief toegepast en verder verdiept. Daarnaast bleek de samenwerking met een externe componist een meerwaarde te bieden voor de auditieve kwaliteit van het eindproduct. Ook de onderlinge samenwerking bracht nieuwe en leerrijke ervaringen die we meenemen naar het werkveld toe.

Tegelijkertijd kwamen verschillende zwaktes naar voren. De tijd intensiteit van stop-motion werd aanvankelijk zwaar onderschat, wat leidde tot vertragingen in de productie. Ook de fragiliteit van de puppets en de afhankelijkheid van openingsuren van de school en academie zorgde voor enkele problemen. Deze uitdagingen vereisten voortdurende aanpassingen, zoals het verstevigen van materialen en het herstructureren van de planning. Hoewel deze problemen de workflow verzwakte, droegen ze bij aan een beter begrip van de vereisten van analoge animatie. Ook de stotende werkuren met onze stage maakte het niet altijd even gemakkelijk om de nodige tijd in het project te steken. Wat er voor zorgde dat veel aspecten van productie onderling verdeeld moesten worden.

Tijdens het project werden verschillende alternatieven overwogen, waaronder het gebruik van digitale animatie om bepaalde aspecten van de stop motion te vereenvoudigen. Deze methode maakte het mogelijk om tijd te winnen zonder de authenticiteit van de stop-motion te verwateren.

Het project heeft bijgedragen aan de persoonlijke ontwikkeling van beide studenten. Het werken met een complex en langdurig productieproces versterkt vaardigheden zoals probleemoplossend denken, technische nauwkeurigheid en visuele communicatie. Daarnaast bood het project inzicht in de manier waarop creatieve processen kunnen functioneren als middel om abstracte of psychologische thema's te vertalen naar een audiovisuele omgeving.

In het geheel kan worden geconcludeerd dat The Lost Creatives niet alleen een technisch en artistiek eindproduct opleveren, maar ook een waardevolle leerervaring vormde die onze professionele en persoonlijke groei heeft bevorderd.

Bibliographie

How to make stop motion videos *Puppet Nerd*. (2020). *How to make stop motion videos* [Video]. YouTube. https://youtu.be/_ppedXZHhE0

Making puppets for animation *Puppet Nerd*. (2021). *Making puppets for animation* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/luxHBmMQClI>

Stopmotion tutorial: camera moves *Guldies*. (2017). *Stopmotion tutorial: camera moves* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/k9aF9kEq6vw>

Dragonframe animation workspace tutorial *Dragonframe*. (z.d.). *Dragonframe animation workspace tutorial* [Playlist]. YouTube. <https://youtube.com/playlist?list=PLofKoVcss34LjtP7XFquhcBgFGUul7ckV>

The 12 principles of animation *Alan Becker*. (2017). *The 12 principles of animation* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/uDqjldI4bF4>

Animation Post Production Like a PRO *Ben Marriott*. (2020). *Animation post production like a PRO (After Effects beginner tutorial)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=jv4axtpnZps>

Stop motion tutorial – lighting & setup *Stop Motion Magazine*. (2014). *Stop motion tutorial – lighting & setup* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Cf9dKz4P-R4>

Link naar google drive map

https://drive.google.com/drive/folders/1KKDU8ianmlC3pHLxJqyDYdfoY8o7BnAZ?usp=drive_link

Codekaart Scriptie

Het is belangrijk te beseffen dat de onder de verschillende evaluaties onderdelen opgesomde criteria niet worden beschouwd als een afvinklijstje. De evaluatie onderdelen worden holistisch benaderd en beoordeeld.

1. Opmaak (5/5)

- Op 1 Voorblad (sjabloon) ontbreekt of is onvolledig
- Op2 Inhoudsopgave ontbreekt of is onvolledig
- Op3 Typografie is inconsequent
- Op4 Titels zijn onvoldoende herkenbaar of slecht gemarkeerd
- Op5 Nummering loopt spaak

0	2,5	5
---	-----	---

2. Structuur (15/15)

2.1. Globale tekststructuur (10/10)

- St1 Opgelegde structuur wordt niet nagevolgd
- St2 Een van de opgelegde onderdelen (projectomschrijving, projectuitvoering, project concretisering, project conclusie) ontbreekt
- St3 Indeling in hoofdstukken en paragrafen is onduidelijk
- St4 Te weinig structuur aanduidingen

0	5	10
---	---	----

2.2. Alinea's (5/5)

- St5 Onoverzichtelijke indeling in alinea's
- St6 Nieuwe aspecten krijgen geen nieuwe alinea
- St7 Zwakke verbanden tussen de alinea's (concreet)

0	2,5	5
---	-----	---

3. Referenties (/15)

- Ref1 Citaten vallen niet op
- Ref2 Citaten worden onvoldoende gekaderd
- Ref3: Te weinig bronnen geraadpleegd (min. 5)
- Ref4 Bronvermeldingen ontbreken of zijn vaag
- Ref5 Bronnen zijn niet up-to-date
- Ref6 Literatuurlijst ontbreekt of is onvolledig

5	10	15
---	----	----

4. Inhoud (/55)

Beoordeeld op basis van de onderwijskwalificaties die binnen het Vlaams Kwalificatieraamwerk worden vastgelegd voor de bacheloropleidingen (VKS 6)*.

4.1. Duidelijkheid (/15)

Du1 Tekst is onduidelijk op niveau zinsbouw (micro)

Du2 Tekst als geheel is niet duidelijk (macro)

Du3 Hoofdgedachte komt niet over

Du4 Rode draad is onduidelijk

Du5 Vage formulering

5	10	15
---	----	----

4.2. Relevantie (/25)

Rel1 Onderwerp wordt onvoldoende uitgediept

Rel2 Nil novi sub sole

Rel3 Te weinig persoonlijke verwerking

Rel4 Overtuigt niet

Rel5 Kritisch

5	10	15	20	25
---	----	----	----	----

4.3. Zakelijkheid (10/15)

Za1 Geen academische stijl

Za2 Onvoldoende gebruik van vakterminologie

5	10	15
---	----	----

5. Correctheid (/10)

Cor1 Spellingfouten

Cor2 Stijlfouten (...)

Cor3 Fouten tegen interpunctie

0	5	10
---	---	----

* VKS niveau 6 (<https://vlaamsekwalificatiestructuur.be>)

Kennis en vaardigheden	Context, autonomie en verantwoordelijkheid
------------------------	--

<ul style="list-style-type: none"> - kennis en inzichten uit een specifiek domein kritisch evalueren en combineren; 	<ul style="list-style-type: none"> - handelen in complexe en gespecialiseerde contexten; - functioneren met volledige autonomie en een ruime mate van initiatief
--	--

<ul style="list-style-type: none"> - complexe gespecialiseerde vaardigheden toepassen, gelieerd aan onderzoeksuitkomsten; - relevante gegevens verzamelen en interpreteren, en geselecteerde methodes en hulpmiddelen innovatief aanwenden om niet-vertrouwde complexe problemen op te lossen. 	
--	--