

# Hreyfimyndir: Pixelation

Pixelation felst í því að gera mannlíkamann sjálfan að leikbrúðu. Í stað þess að gefa dauðum hluti líf gefur hreyfimyndamaðurinn sjálfum sér yfirnáttúrulega hæfileika. Mannbrúðan getur flogið, svifið, umbreyt, stækkað, minnkað eða horfið út í buskann á ógnarhraða. Pixelation er skemmtilegt form sem þarfnast mikillar einbeitingar og þolinmæði, en jafnframt ærslafullrar sköpunargleði.

## Markmið

Að nemandinn læri að nota pixelation tækni til að framkvæma allskyns brellur og „galdra“ í hreyfimyndum.

## Verkefni

Hreyfimyndir eru galdrar. Með myndavélinni er hægt að láta dauða hluti lifna til lífs, hverfa eða breytast á ónáttúrulegan hátt. Það er allt hægt með göldrum hreyfimynda þar sem að hægt er að blekkja auga myndavélarinnar. Eina sem þarf er ímyndunarafl, þolinmæði og skilningur á tækninni.

Pixelation er afburðagóð leið til að kynnst hreyfimyndagerð. Með því að nota líkamann getur hreyfimyndagerðamaðurinn kynnst því náíð hvernig hægt er að plata myndavélina. Leikarinn verður að nokkurskonar mannbrúðu og fær eiginleika sem eru ofurmannlegir. Hann getur flogið, svifið, horfið og umbreyt.

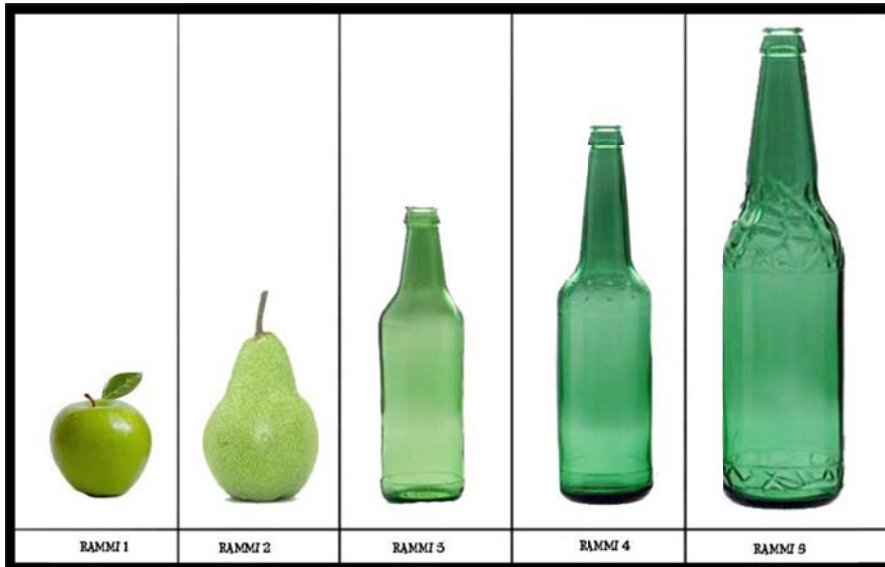
## Hópvænna

Pixelation er auðveldust þegar tveir eða fleiri koma saman. Þegar unnið er með pixelation þarf einn að ýta á myndavélatakann og annar að leika. Gaman er að leyfa nemendum að vinna sjálfstætt með búninga og leikmuni þannig að úr æfingunum komi saga eða lítil stuttmynd.

Þegar pixelation er kennd er mikilvægt að setja markmið fyrir nemendur og kenna þeim tæknina sem liggur að baki þeim.

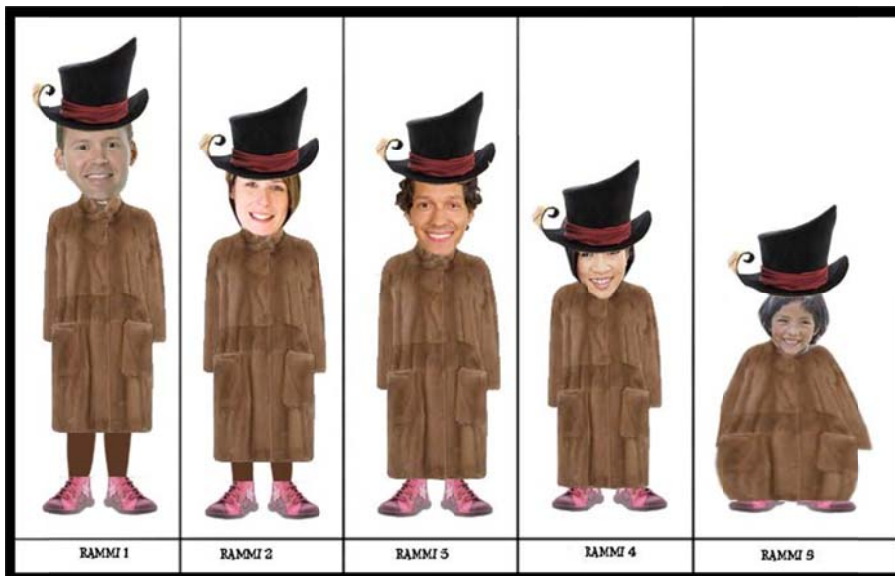
## Útskipti-aðferð, umbreyting

Ein af megineinkennum hreyfimyndagerðar eru umbreytingar. Þar sem að hver rammi er tekinn í einu er auðvelt fyrir kvikarann að leika sér með stærð og gerð viðfangsefnisins. Lykillinn er að finna hluti sem eru svipaðir að einhverju leyti, hvort sem það er litur, lögun eða eitthvað annað. Síðan eru hlutirnir myndaðir hver á fætur öðrum þannig að þeir umbreytast; stækka, minnka, fitna eða bara breyta um lit. Hver hlutur má ekki dvelja of lengi á skjánum því að galdurinn felst í því að láta þetta virðast snurðulaust.



Hér sést epli umbreytast í stækkandi flösku. Fyrsti og síðasti ramminn mega vera lengi á skjánum, en rammarnir í miðjunni mega ekki sjást of lengi.

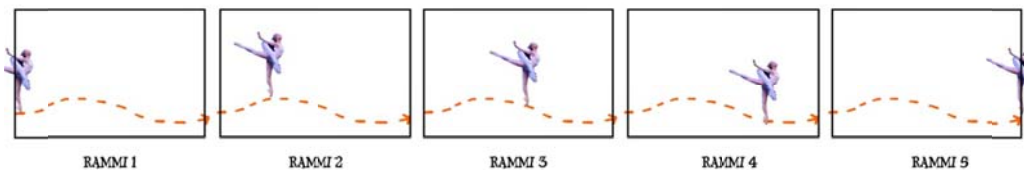
Það er auðvelt að yfirfæra útskipti- og umbreytiaðferðina yfir á mannbrúðurnar, enda erum við öll svipuð að einhverju leyti. Hægt er t.d. að nota búning til að hylja líkamann og gefa mannbrúðunum svipuð einkenni.



Hér eru notuð kápa, hattur og skór til að gefa mannbrúðunni svipaða eiginleika.

### **Svífa, fljúga, fljóta**

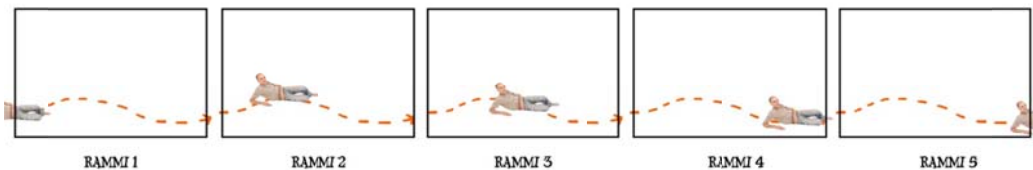
Ef við hættum að hugsa um leikarann (nemandann) sem manneskju og hugsum frekar um hann sem mannbrúðu opnast fyrir okkur möguleikar. Mannbrúðan getur framkvæmt flest það sem að venjuleg brúða getur gert. Eini munurinn er að mannbrúðan getur fært sig sjálf á milli staða og þarf stundum að taka sér pásu.



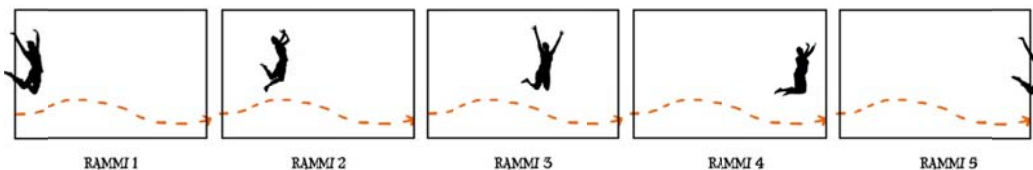
Hér svifur mannbrúðan yfir sviðið eins og ballerína.

Þegar tæknin er útskýrð er gott að tala um ímyndaða hreyfilínu. Nemandinn (mannbrúðan) er beðinn um að ákveða hvert og hvernig hann ætlar að ferðast yfir skjáinn. Síðan setur hann sig í stellingu á fyrsta punkti hreyfilínunnar og tekin er mynd. Næst færir hann sig á hreyfilínunni og setur sig aftur í sömu stellingu og aftur er tekin mynd. Svona gengur þetta koll af kolli.

(Ungir nemendur eiga stundum erfitt með að skilja að inn á milli mynda má hreyfa sig og jafnvel teygja sig. Það er gott að skoða myndböndin oft inn á milli skota, þá eykst skilningur nemandans á tækninni.)



Hér flýtur liggjandi maður yfir gólfíð.



Þar sem erfitt er að samhæfa hopp og myndatöku, getur hver flugstilling verið nokkuð frjálslæg.

Hægt er að fljúga yfir skjáinn en þá þarf mannbrúðan að stökkva í loftið og myndatökumaðurinn að taka mynd þegar hún er í loftinu. Það getur oft reynst nokkuð erfitt þar sem nemendur eru misgóðir að stökkva og myndatökumenn misfljótir að ýta á takkann.



Hérna er prik notað í stað síðustu mannbrúðunnar til að halda uppi hattinum og kápunni.

## Prik, kennaratyggjó, límband

Eftir að nemendur eru komnir með grunntæknina í pixelation er gaman að byrja að blanda saman hlutum og mannbrúðum. Það er áskorun fyrir nemanda og leiðbeinanda að láta mannbrúðuna leika ásamt því að nota pixelation tæknina. Hægt er að láta flöskur umbreytast í höndum mannbrúðunnar sem að hrekkur í kút. Eða búa til eltingaleik milli svífandi mannbrúðu og eplis. Því flóknari sem leikurinn er því betra er að hafa fleiri í hverjum hóp. Einn nemandi getur séð um að hreyfa eplið á meðan mannbrúðan svífur um sviðið. Hver einstaklingur í hópnum getur séð um að hreyfa einn hlut í einu á sviðinu á meðan myndatökumaðurinn stýrir hvenær myndin er tekin.

Þegar að farið er að blanda saman hlutum og mannbrúðum og búin er til ærslafullur leikur er gott að hafa nóg af prikum, kennaratyggjó og límbandi til að halda hlutum uppi.

## Að hverfa ofan í lítinn kassa

Það getur virst ómögulegt fyrir nemanda að geta horfið ofan í kassa sem er pínku lítill. En þar sem þetta er bara spurning um að blekkja myndavélina, er allt hægt!



*Prik (eða hvað sem virkar) heldur uppi kápunni í ramma 5 og 6. Hattinum er haldið uppi með prik og límbandi í ramma 7. Kassinn er tómur í römmum 8-10.*

## **Tækjabúnaður, efni og áhöld**

Vefmyndavélar eða tölvur með innbyggðum myndavélum. Tölvur með hreyfimyndaforriti og myndvinnslu, eins og t.d. MonkeyJam.

Manneskjan sjálf (mannbrúðurnar). Hverskyns hlutir sem eru líkir að einhverju leyti, s.s. lögun eða lit; ávextir, ólíkar stærðir af flöskum, búningar, prik, kennaratyggjó, límband, pappakassar o.s.frv.

## **Kennari**

Þórey Mjallhvít H. Ómarsdóttir

## **Keðja**

*Hreyfimyndagerð – fjögur sjónarhorn*

## **Stikkorð**

hreyfimyndagerð, pixelation