

# Animationstema

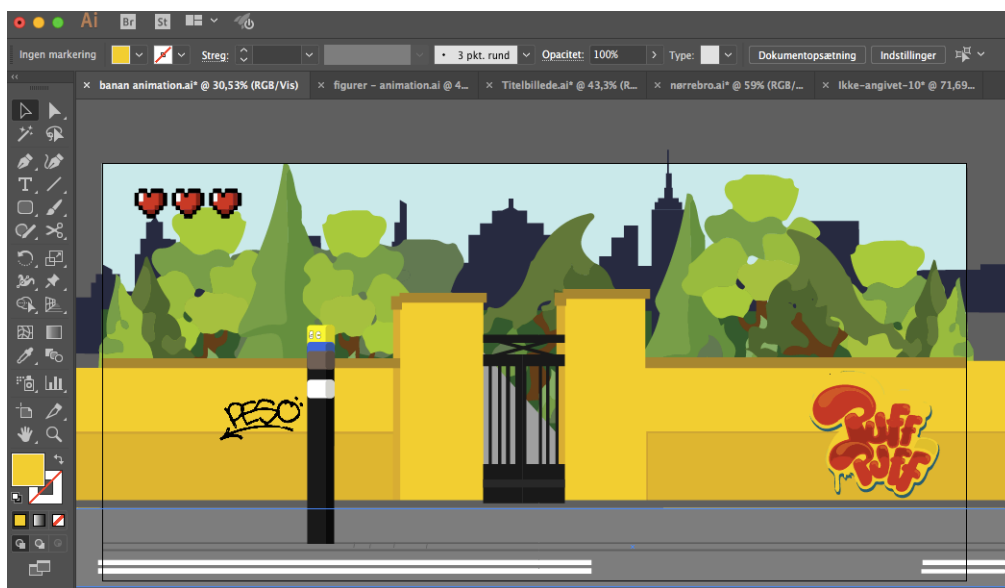


## 02.01.03

afleveringsopgave

### Scenografi/baggrundsdesign

Da jeg først begyndte på at tegne min hovedkarakter, begyndte jeg også at lave baggrundsdesignet i Illustrator. Derefter fortsatte jeg mit arbejde på computeren, da kreativiteten fangede mig, fortsatte jeg med at tegne på programmet, så jeg har ikke skitset noget af baggrunden på papir.



Min idé var en banan der flygter fra en abe, og skal nå at få sin kebab inden han sulter. Historien skal tage udgangspunkt i et miljø, som unge mennesker skal kunne relatere til. Så jeg har valgt at historien skal tage sted på bla. Nørrebros mest velkendte sted: Assistens kirkegårds gule mur.

Vi følger bananen som ikke når sin bus, og skal derfor skateboarde afsted, ned af Nørrebrogade, som så bliver en lang strække af muren og gaden. Forgrunden bliver busser, cykler og andre forunderlige objekter, som kører forbi på gaden.

Mellemgrunden består af hovedkarakteren og ting som han skal hoppe over, hvor han laver tricks, samt en karakteristisk lyd eller melding. I baggrunden finder vi muren og dets dekorative graffiti og lign. Dernæst kirkegårds træer og byens horisont. Historiens komposition er jagt, så en 'endeløs' vej til mad og en ende på forfølgelse, gør jeg bedst brug af den todimensionelle enkeltejs scene.

Jeg har tænkt mig at tegne en scene, som zoomer imod kebab shoppen, fra begyndelsen af vejen, så vejen virker længere og giver en fornemmelse af dybde og udsigt til frihed/missionens mål.

Dernæst skal bananen få brune pletter, nu længere tid man bruger for at komme i mål og for hvert liv man mister. Aben bliver også sure og galere, nu tættere han kommer på bananen i sin jagt – via vredere ansigtsudtryk og kropsholdning. Herefter, hvis man sulter eller vælter på røven, bliver man en bananskrald og får bananfluer, der flyver rundt om hovedet på en.

Slutscenen er hvor mørket har taget over, og der er en dystre stemning, da der er brugt tid på at komme i mål. Dette har jeg illustreret herunder, ved missionens mål som er kebabshoppen. Her skal vises de to slutninger. Hvis man vinder, skater bananen ind fra siden og skal være ellevild for at nå butikkens åbningstid og for at undslippe aben. Og hvis man har tabt sine tre liv, misset tidsrammen, eller fanget af aben – kommer der et lukket skilt i butiks ruden, hvorefter at neonskiltet slukker og et "Game Over" kommer henover skærmen.

Der er blevet skabt dybde i byens horisont, i at bygningerne gradvis bliver mørkere i forgrunden og butiksskiltet giver en varme og velkomst ved dets skær og glød.

