

Lokaverkefni

Hlaðvarp - Kvikmyndaspjall

Inngangur

Verkefni þetta er lokaverkefni til stúdentsprófs af opinni stúdentsbraut við Verkmenntaskóla Austurlands.

Ástæðan fyrir því af hverju ég valdi að gera hlaðvarp um kvikmyndir er vegna þess að mér finnst bæði kvikmyndir og hlaðvörp voða skemmtileg. Ég vildi líka gera eitthvað sem mér finnst skemmtilegt og ekki enn eina ritgerðina, svo úr því varð að ég gerði hlaðvarp. Það er þannig með kvikmyndir að það er afskaplega skemmtilegt að hugsa út í merkinguna á bak við þær, til dæmis það sem er ekki sagt upp hátt í myndunum heldur því sem þarf að grafast aðeins fyrir og leitast eftir svarinu.

Ég vil þakka félagamínunum honum Sölva Sveinbjörnsyni sem hjálpaði mér með því að vera með mér í nokkrum hlaðvörpum, ég vil líka þakka Jón Agli Egilssyni, sem er framhaldsskólanemi í kvikmyndagerð í Borgarholtsskóla, fyrir að vera með mér í loka þættinum og ég vil líka þakka leiðbeinanda mínum, honum Birgi Jónssyni, kennara við Verkmenntaskóla Austurlands.

Verkefnið

Ég byrjaði á því að finna út hvaða kvikmyndir ég ætlaði að tala um, þegar ég var kominn með fyrstu kvikmyndina, sem var *Rango*, þá skrifaði ég handrit sem ég myndi fara yfir þegar ég væri að taka upp hlaðvarpið sjálf. Ég tók upp fyrsta þáttinn með OBS upptöku forritinu og talaði um söguna, sturlaðar staðreyndir og heimspeki sem kemur fyrir í myndinni, en þessir þrjú flokkar eru aðalflokkarnir sem ég fer eftir þegar að ég tala um myndirnar í hlaðvarpinu. Ég skrifaði svo handrit fyrir allar kvikmyndirnar sem ég myndi tala um í þáttunum, sem eru þá *Rango*, *Coraline*, *Kung Fu Panda 2*, *How to Train Your Dragon 2* og *Ex Machina*. Ég fékk svo Sölva Sveinbjörnsson, vin minn, til að vera með mér í nokkrum þáttum til þess að hafa aðeins meira spjall í þáttunum í stað þess að það væri bara ég sem talaði einn, en að mínu mati er skemmtilegra að hlusta á tvo félagar tala saman um efnið heldur en að einhver einn sé að tala um það. Einnig fékk ég góðan vin minn sem er í kvikmyndagerð í Borgarholtsskóla til að vera með mér í lokapættinum.

Ástæðan fyrir því að ég valdi þessar myndir er vegna þess að þetta eru allt myndir sem mér finnst ótrúlega góðar og hvernig það er falin meining bak við myndirnar, þá sérstaklega fyrstu þrjár myndirnar sem ég tala um, þær þrjár hafa líka alltaf verið einn af uppáhalds kvikmyndum mínum. Fimmta kvikmyndin sem ég valdi er *Ex Machina* og ástæðan af hverju ég valdi ég hana er vegna þess að hún er aðeins meira fyrir fram með heimspekina og merkinguna í kvikmyndinni.

Í fyrsta þættinum tala ég um kvikmyndina *Rango*. Ég tala um söguna sjálfa og hversu skemmtileg myndin er, með hvernig hún var tekinn upp og með hversu áhugaverðir karakterarnir eru í henni. Svo fjalla ég um hvernig heimspeki um sjálfsmynd tengist myndinni og hvernig það tengist heimspeki John Locke.

Í öðrum þættinum tala ég um *Coraline* og hvernig stundum er það sem við höldum að við viljum ekki í raun og veru það sem við þurfum og að sönn uppfylling kemur frá því að samþykkja og meta lífið sem við lifum nú þegar. Ég fjalla aðeins um líka hvernig sjálfsmynd kemur fram í þessari kvikmynd

Í þriðja þættinum fékk ég vin minn, Sölva Sveinbjörnsson til að koma og vera með mér að tala um kvikmyndina *Kung Fu Panda 2*. Við ræðum myndina og smá hinar myndirnar líka. Við förum út í hvernig þetta er ótrúlega góð mynd og aðeins um hvernig Lord Shen er einn af bestu andstæðingum í kvikmyndum og svo hvernig daóismi tengist myndinni og hvernig myndin er um að finna innri frið í sjálfum sér.

Í fjórða þættinum af hlaðvarpinu fékk ég vin minn, Sölva aftur til að koma og spjalla með mér, en í þessum þætti töluðum við um *How to Train Your Dragon 2*. Við ræðum um kvikmyndina yfir höfuð og hvernig mismunandi vald er sýnd í kvikmyndinni, og hvernig það er betra að stjórna með því að vera leiðtogi frekar en að stýra.

Í fimmta og síðasta þættinum kom til mín gestur sem var hann Jón Egill Egilsson, sem er framhaldskólanemi í kvikmyndagerð í Borgarholtsskóla. Við tveir töluðum um kvikmyndina *Ex Machina*, gervigreind og meðvitund.

Lokaorð

Í heildina litið er ég fremur ánægður með þetta verkefni, hvernig það kom út og að ég fékk aðeins að tala um kvikmyndir sem mér finnst mjög góðar. Þetta verkefni tók frekar langan tíma að gera en ég er ánægður með útkomuna, þetta eru fimm þættir samtals og það sem mér fannst erfiðast við að gera þetta verkefni var að finna heimildir sem sönnuðu mínar pælingar um kvikmyndirnar. Það er alltaf gaman að horfa á einhverjar kvikmyndir eins og teiknimyndir sem líta frekar venjulegar út og pæla í meiningunni á bak við þær.

Heimildaskrá

- Bergstrom, A. (2015, 25. júní) "what is it like to be an ai?": Ex Machina and the nature of consciousness. *3 Brothers Film*. Sótt 1. maí 2023 af <https://3brothersfilm.com/blog/2015/06/what-is-it-like-to-be-an-ai-ex-machina-and-the-nature-of-consciousness>
- Gomez, E. (e.d.). The Philosophy Of Names In The Movie Coraline. *Sociomix*. Sótt 20. apríl 2023 af <https://www.sociomix.com/diaries/entertainment/the-philosophy-of-names-in-the-movie-coraline/1634180350>
- IMDb. (e.d.). *How to Train Your Dragon 2 (2014) - Trivia*. Sótt 25. apríl 2023 af <https://www.imdb.com/title/tt1646971/trivia/>
- IMDb. (e.d.). *Kung Fu Panda 2 (2011) - Trivia*. Sótt 25. apríl 2023 af https://m.imdb.com/title/tt1302011/trivia/?ref=tt_ql_3
- Peninsula Clarion. (2015, 3. júní). Ex Machina a philosophical look at artificial intelligence. *Peninsula Clarion*. Sótt 1. maí 2023 af <https://www.peninsulaclarion.com/life/ex-machina-a-philosophical-look-at-artificial-intelligence/>
- Sheath, S. (e.d.). *What is Intelligence? The Philosophy of Ex Machina - ScreenHub Entertainment*. [Skrif á Screenhub]. Sótt 1. maí 2023 af <https://screenhub.blog/2018/03/25/what-is-intelligence-the-philosophy-of-ex-machina-screenhub-entertainment/#:~:text=Her%20inclusion%20explores%20the%20idea,need%20to%20be%20treated%20well>
- Weston, C. (2022, 30. mars). WHAT IS THE DEEPER MEANING BEHIND CORALINE? *HITC*. Sótt 20. apríl 2023 af <https://www.hitc.com/en-gb/2022/03/30/what-is-the-meaning-behind-coraline/>