

HÖGSKOLAN FÖR DESIGN OCH KONSTHANTVERK VID
GÖTEBORGS UNIVERSITET
KONSTNÄRLIGT KANDIDATPROGRAM I DESIGN, 180 HP
RAPPORTSKRIVNING EXAMENSPROJEKT, 15 HP
KRISTINE LARSSON, 25 MARS VT 2008

ABSTRACT

This project is a study in how to represent the Swedish magician and variety artist Carl-Einar Häckner in a web-based environment. With a starting point focusing on illustration I wanted to produce a web environment that would function as a prototype for a webpage. My personal aim was to explore and gain new experiences from working in a digital interactive environment. I wanted to use animation and illustration to create an atmosphere and communicate emotions, and in the end find out a way of how to integrate that with a more text based content. The project is a personal project based on my interpretation of the work of Carl-Einar Häckner and an effort to translate Häckners expression and the emotions he evokes in his variety shows into image.

KEYWORDS:

CARL-EINAR HÄCKNER, WEBB, ILLUSTRATION, ANIMATION, FLASH, VARIETY SHOW, REPRESENTATION, INTRO

FÖRORD

Det är mitt emellan allt glitter i skiten det vackra blir tydligt. /--/ Bland vita leenden, gula rep och porrfilmsmusik, polska assistenter, zigzag-lådor, ögontics och människor som brinner, känns mitt liv möjligt.

Citat av Carl-Einar Häckner ur *Krönikor* (s.122)

Tack också till Christian Knutsson på webbyrån *Daddy ID* i Göteborg för att han svarade så bra på mina frågor.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

INLEDNING s.3

BAKGRUND	s.3
MÅLSÄTTNING	s.3
SYFTE	s.3
FRÅGESTÄLLNINGAR	s.3
AVGRÄNSNINGAR	s.4
METOD	s.4
NOTERING	s.4

GENOMFÖRANDE s.5

INFORMATIONSENSAMLING	s.5
ANALYS AV INFORMATIONSENSAMLING	s.5
IDÉ OCH SKISSARBETE	s.6
URVAL OCH VIDAREUTVECKLING	s.9
ANIMERING	s.10

RESULTAT s.10

BILDSPRÅK	s.10
TYPOGRAFI	s.12
HÄNDELSEFÖRLOPP/DRAMATURGI	s.13
TITELSIDAN	s.14
PRE-INTROT	s.14
GRÄNSSNITTET	s.15
EN KATEGORI LÄNK	s.15

SLUTSATSER s.16

SLUTSATS/UTVÄRDERING	s.16
VIDAREUTVECKLING	s.18
REFLEKTION ÖVER ARBETSPROCESSEN	s.18

KÄLLOR OCH LITTERATUR s.20

INFORMATIONSENSAMLING OM HÄCKNER	s.20
ÖVRIG INFORMATIONSENSAMLING	s.20

BILAGOR s.21

1. FRÅGOR OCH SVAR OM INTERNET	s.21
2. RAMVERK	s.25
3. MOODBOARD	s.26
4. IMAGEBOARD	s.27
5. DRAMATURGISK UPPBYGGNAD	s.28
6. BYGGSTENAR & VARIABLER	s.29

INLEDNING

BAKGRUND

Jag har alltid gillat Carl-Einar Häckner och han känns som en rolig och inspirerande person att jobba med. Han är nog lite utav en drömklient till mig. Det här projektet föddes ur tanken på att jag ville göra om hans hemsida, men det blev tyvärr inte möjligt att genomföra under den här begränsade tidsperioden. Dels på grund av att jag inte hade tillräckligt med kunskaper om webbdesign och för att han var på turné just då och var onåbar och det var svårt att få till ett samarbete.

De bitar som egentligen lockade mig i att göra Häckners hemsida var att jag tänkte mig att jag skulle göra en väldigt illustrativ hemsida, som var mer personlig och talade hans språk. Om man på något sätt skulle kunna översätta den upplevelse som en föreställning med honom ger, till ett annat medium, en annan scen? Så jag beslutade mig för att ändå ”använda mig” av Carl-Einar Häckner som ramverk till det här projektet, som istället blev ett lite friare utforskande projekt. Vilket jag såg som skönt; att slippa bli så påverkad av en kund.

MÅLSÄTTNING

Min målsättning var att göra en webbmiljö som ska kunna publiceras. Webbmiljön ska fungera som en prototyp till en hemsida och jag ville framförallt fokusera på de illustrativa bitarna som ska skapa stämning och representera Carl-Einar Häckners personlighet. Jag ville använda mig av animationer för att förstärka känslan i illustrationerna och försöka få fram dramaturgiska effekter. I projektet har jag utgått ifrån Carl-Einar Häckner, men det har varit min tolkning av honom och inte något riktigt samarbete. Jag ville testa på en för mig ny arena, där ett berättande t ex inte behöver följa samma linjära uppbyggnad som inom traditionella medier.

Den färdiga webbmiljön har jag gjort i Flash, då det är ett program som jag redan behärskade ganska bra och är särskilt smidigt till att skapa animation för webb.

SYFTE

Det här projektet har tre syften, som jag ser det. Det första syftet är att försöka skildra artisten Carl-Einar Häckner och *skapa ett bildspråk som känns personligt och stämmer överens med hans scenpersona*. Det andra syftet är att *ge mottagaren en upplevelse och skapa en stämning* och förmedla värden och känslor som man kanske inte kan förmedla med ren saklig information. Mitt sista och lite mer personliga syfte med projektet har varit att jag ville göra ett illustrativt projekt där jag fick möjlighet att *utveckla mitt illustrationsspråk, testa nya illustrationstekniker och se hur det kan appliceras i en webbmiljö*. Jag har velat utforska skillnaderna och möjligheterna man har som illustratör/animatör när man verkar i en webbmiljö rent praktiskt.

FRÅGESTÄLLNINGAR

Primär fråga:

Hur kan jag skildra och skapa ett bildspråk som känns personligt och stämmer överens med Carl-Einar Häckners scenpersona? Hur ger jag mottagaren en upplevelse och förmedlar en stämning?

Sekundära frågor:

Vad ska man tänka på när man illustrerar för webb, vad bör man ta i beaktande? Hur kan man som illustratör förhålla sig till en mer aktiv användare och anpassa sitt innehåll till Internet?

AVGRÄNSNINGAR

Jag har velat hålla mig nära illustration och ha ett illustrativt arbetssätt. Alltså inte snöra in på det tekniska som kod, laddningstider, interaktivitet eller komplicerade animationstekniker. Eftersom Carl-Einar Häckner inte har varit någon kund eller uppdragsgivare formellt sett, har jag inte undersökt och riktat mig specifikt till hans målgrupp. Jag har heller inte prioriterat att göra en undersökning och utvärdera hur mitt material upplevs av någon annan, mer än att jag frågat personer i min omgivning om synpunkter som en hjälp i mitt arbete. Jag ville framför allt ha tid till att lägga tyngdpunkten på den skapande delen av projektet.

Jag har tänkt att den färdiga webbmiljön ska kunna publiceras, men ville inte anpassa den efter någon specifik site som t ex Carl-Einar Häckners nuvarande hemsida. Framför allt pga. av att jag inte gillar hans hemsida och inte ville anpassa mig efter någonting som jag själv inte tycker fungerar. Därför kommer webbmiljön att stå för sig självt, och om det skulle komma till användning senare på något sätt får man anpassa det då efter sammanhanget. Men det faller utanför projektets ramar.

METOD

Min metod igenom det här projektet har varit att jag ville utforska saker och ting praktiskt framför teoretiskt. Och det finns många bitar som man vanligtvis måste ta hänsyn till när man skapar ett reellt webbprojekt, som jag valt bort i det här. Eftersom jag inte haft någon kund utan helt och hållet utgått ifrån mina egna syften genom hela projektet, har jag inte behövt anpassa mig efter krav på teknisk funktionalitet, krav från kund på att få fram vad kunden vill ska komma fram eller krav på att anpassa applikationerna efter en användare – en målgrupp. Min metod har helt enkelt varit lite friare än vad den hade varit vid ett traditionellt designprojekt. Men samtidigt har jag till stor del följt en designmetodik, och lagt upp projektet efter en vanlig projektplan.



NOTERING

Under projektets gång har min projektbeskrivning ändrats, då jag i början inte var helt på det klara med vad för produkt eller resultat som det hela skulle mynna ut i. Från början kallade jag projektet *en illustrativ tolkning av Carl-Einar Häckner i form av ett intro*, men projektet växte lite och kom till att innefatta fler delar. Därför utgår min informationsinsamling och skissarbete från att det är just ett intro som jag skulle göra.

GENOMFÖRANDE

INFORMATIONSENSAMLING

Min informationsinsamling gjordes inom tre områden, med betoning på Carl-Einar Häckner och hans material, sedan lite efterforskningar om andra intron, både på nätet och inom andra medier och tillsist en liten snabb koll om själva mediet och publikationsplatsen – Internet.

När det gäller Carl-Einar Häckner har jag tittat på YouTube klipp, betat av Svt:s programarkiv, lånat Carl-Einars böcker och cd-skivor på biblioteket, kollat in hans MySpace sida, hans officiella hemsida och andra webbsidor. Jag har även nosat reda på lite mer om varietékulturen och trollkarlsrollen. Jag har gått igenom allt material som jag kommit över helt enkelt och försökt att minnas hur jag upplevt de många varietéer som jag sett på Liseberg. Utifrån materialet som jag tagit del av har jag skrivit ner en massa ord och tankar, teman och betraktelser, som sedan sorterats och resulterade tillslut i ledord. Ledorden visualiserade jag sedan i en Moodboard. Moodboarden tog fasta på olika ingredienser från Carl-Einar Häckners material och blev en aning spretig och inte så sammanhållen bildmässigt sätt. (se Bilaga 3).

Utifrån ledorden försökte jag därför vidareutveckla det hela till ett mer sammanhållet koncept, som jag visualiserade i en Imageboard (se Bilaga 4).

Den andra delen av min research bestod i att jag studerade andra intron, både på Internet och till film och tv. En stor inspirationskälla har varit Terry Gilliams och hans arbete med Monty Python. Jag ställde frågor kring vad för sorts intro jag ville göra? Vad är ett intro? Hur undviker man att göra ett intro som känns som att det bara är i vägen för det informationsinnehåll som användaren är ute efter? Hur kan man få information och upplevelse att samverka? Jag funderade också på olika strukturer för hur man dramaturgiskt kunde bygga upp ett intro. Efter ett tag försökte jag komma fram till lite närmare för vad det var för något slags intro som jag ville göra, för att skapa en ram till mig själv att utgå ifrån. Ramen blev en slags "kravlista" på de kriterier som jag ville att mitt intro skulle uppfylla (se Bilaga 2).

Den sista delen av min research berör mediet som jag tänker verka i – Internet, och är en inte alltför omfattande research om det gigantiskt stora ämnet. Jag skrev i min projektbeskrivning att jag var intresserad av *möjligheterna man har som illustratör/animatör när man verkar i en webbmiljö och utforska det rent praktiskt* (och inte gå in på en massa teoretiskt). Alltså gjorde jag en liten mini undersökning mest för att få lite koll på läget i form av några frågor till en person som håller på med webbdesign, nämligen Christian Knutsson som är AD på webbyrån *Daddy ID* i Göteborg (se frågor och svar i Bilaga 1). Frågorna berörde allt möjligt som hade med webben som arena att göra och jag hoppades på att få reda på något oväntat, något som jag inte tänkt på själv. Men jag inser nu efteråt att man inte kan få några enkla svar av typen "gör så här" och råden jag fick blir i många fall lite generella, och relativa. Allt är relativt och val av medel beror på vad du vill uppnå helt enkelt. Sedan är det ju mycket i en designprocess på webben som går till på i stort sätt samma sätt som inom andra medier, alltså så som vi lär oss på HDK, och de bitarna behöver jag inte återge här. Här är i alla fall några saker som Christian Knutsson sa som har fått mig att tänka till och som jag har burit med mig under mitt fortsatta arbete.

Det är överhuvudtaget bra att förstå att alltid när det gäller webb så finns det en användare och den personen är aktiv. Det är alltså fråga om en person som gör val och bestämmer själv vilken väg han eller hon tar. Det är oftast inte en person som lutar sig tillbaka och bara tar in information.

När vi jobbar med en statisk yta (illustration) måste vi förlita oss mer på den visuella hierarkin och kontrasterna mellan element för att få ett kommunikativt flöde och lyfta viktiga saker. Medan vi med animationer egentligen kan göra samma sak, men vi adderar tid och rörelseattityd som ytterligare parametrar vi kan arbeta med. Vi kan förmedla puls, göra konstpauser, skrika eller viska med budskapet. Tempo och dramaturgi är väldigt viktigt, i vilken ordning ska budskapen framträda och hur?

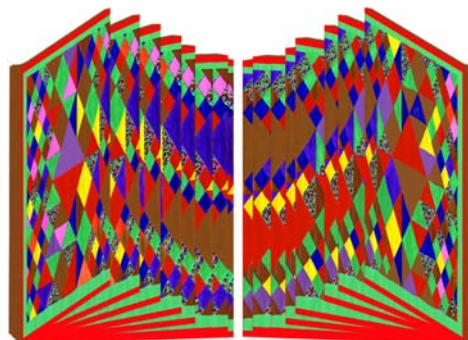
Illustrationer på webben ska ju förklara, komplimentera, förtydliga, underlätta, sätta stämning och alltid stå tillsammans med ett budskap eller var en del av ett budskap. Att använda de digitala fördelarna av flera lager och möjligheten till animationer och valbarhet är ju bra, men att det är enkelt och följer ett klart syfte skulle jag säga är en bra förhållning. Tänk lager och tidssteg.

Mitt absolut viktigaste förhållande till interaktivitet är att alltid se till användaren. Definitionen av vår målgrupp är alltid i form av användare, inte betraktare. Då är ju interaktiviteten ett nödvändigt medel att få fram vårt budskap eller ett avslut med kund (som det ibland heter). Det går inflation i allt och interaktivitet har verkligen genomgått en hype, död, begravning, uppväckelse, idoldyrkan och snart kanske vi kommer till ett moget förhållande till interaktivitet. Det finns ju så många olika nivåer av interaktivitet så jag förhåller mig inte direkt till mängden interaktivitet när vi arbetar med en webbplats, utan mer hur effektiv den är och om den hjälper oss mot rätt mål.

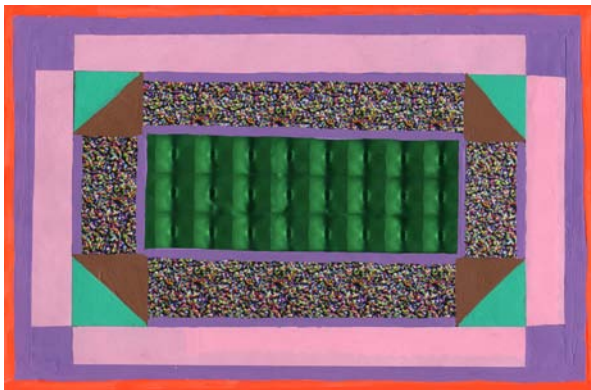
ANALYS AV MIN INFORMATIONSINSAMLING

Min informationsinsamling har jag gjort för att ha en grund att utgå ifrån i mitt projekt som i huvudsak består av ett praktiskt utforskande. Under min informationsinsamling har jag nosat lite här och där för att få ett grepp om de olika områdena som strålar samman i ett sådant här projekt, snarare än att jag fördjupat mig inom ett avgränsat område. Informationsinsamlingen resulterade i ett antal styrdokument, som jag sedan utgått ifrån genom hela mitt arbete. Styrdokumenterna består av Moodboard (Bilaga 3), Imageboard (Bilaga 4), Kravlistan (Bilaga 2) och en modell för dramaturgisk uppbyggnad (Bilaga 5). Dessa tillsammans med tanken att jag ville att intro skulle integreras med informationsinnehållet har varit centralt för mitt projekt. Jag ville alltså inte göra ett intro som står separat innan hemsidan (ett sådant där intro som man bara kan klicka bort).

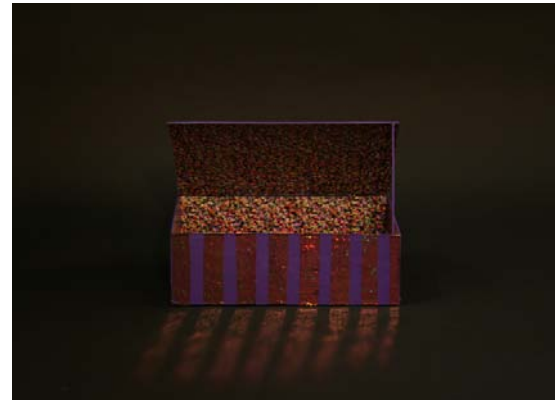
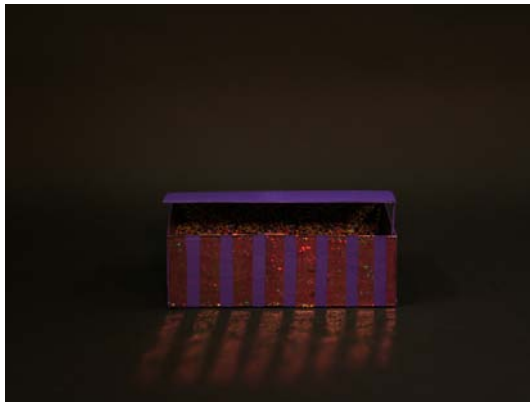
IDÉ OCH SKISSARBETE



IDÉ OCH SKISSARBETE



RÖRLIG SKISS



Mitt skissarbete började egentligen redan under synopsis kursen och eftersom jag gör ett illustrativt projekt blev gränsen mellan den inledande skisskursen och mitt eget senare skissarbete lite flytande. Flera av skisserna jag gjorde under synopsis har jag använt mig av i mitt fortsatta arbete. Jag har låtit skissperioden i mitt projekt vara ganska fri (som just skiss innebär) och jag har tänkt i både bild-idéer och händelseförlopp som löper över flera bilder, och i mer fragmentariska bildobjekt som jag kanske bara gillade eller var intresserad av. I början av skissperioden skapade jag "bildbitar", fragment för hand som jag digitaliserar och skapar som en stor bildbank med "sample-bilder" som jag sedan använder mig av när jag komponerar de större kollagebilderna. Det kan vara ytor och material som jag tycker passar, enstaka bildobjekt som kanske en hatt eller någon mer abstrakt form som jag tyckte kändes intressant och passande. Det hela är i den fasen inte så strategiskt och genomtänkt utan mer intuitivt. Jag har jobbat mycket med kollage både här och tidigare och det är ett medium som jag trivs med. I det här projektet har jag gjort både analoga och digitala kollage, och det är också en metod som jag tycker passar bra att använda sig av när man animerar eller jobbar fragmentariskt med olika sekvenser.

Parallellt med att jag skissat för hand har jag digitaliserat delar av mitt material som jag känt mig sugen på att testa att animera lite, eller bara ville se hur de tog sig ut i den digitala miljön. Det kan annars vara svårt att avgöra vad som kommer att fungera. Det har varit in och ut i Photoshop, retuscherat och belyst för att sedan exportera till Flash. Ganska så tidigt kom jag fram till hur det hela skulle se ut. Det var något som jag närmade mig redan under synopsis kursen väldigt intuitivt. Sedan när jag utvecklade mitt koncept *ett mörker med ljusglimtar* så fick jag det även formulerat i ord som fick styra mina fortsatta formval. Ett avgörande val var att allting skulle utgå ifrån svart, ett slags dunkel, eller en mörk scen där olika saker kunde skymta fram eller lura. Genom hela projektet har jag sedan jobbat mycket med mörker/ljus och varje bildobjekt figurerar både som en ljus och en mörk kopia. Detta hör naturligtvis ihop med mitt koncept *ett mörker med ljusglimtar*; där (lite förenklat) det mörka representerar sorg, saknad och ensamhet och det ljusa, belysta representerar glädje, lätthet, det barnsliga och roliga.

URVAL OCH VIDAREUTVECKLING

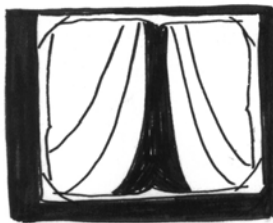
Efter mina skissveckor började jag bli lite mer på det klara med vad min slutprodukt skulle bestå av. Det som jag framförallt ville satsa på var att göra ett intro som blir lite mer som ett gränssnitt, än vad man vanligtvis brukar kallar intro. Där de tongivande animationerna och bilderna är inbakade i själva strukturen för hemsidan. Tanken med det är att jag ville integrera estetik och stämninggivande animationer med själva informationsinnehållet på hemsidan. Så att information, bildberättande och upplevelse går hand i hand.

Mer och mer började jag skissa på strukturer, och hur en användare skulle kunna röra sig igenom materialet. Jag ville skapa en struktur som var begriplig och att det skulle bli någon sorts förlopp och dramaturgi genom materialet. Eftersom gränssnittet hänger ihop så pass nära med andra delar av det material som ska figurera på hemsidan, kände jag att jag måste visualisera hur detta ska gå till. Och jag började skissa på strukturen genom hemsidan från vad man först möts av, till hur gränssnittet träder fram till hur man från gränssnittet kan slussas vidare till ett mer textbaserat innehåll. Det var vid den här punkten som jag förstod att projektet skulle ändra form, från att först bara ha varit ett "gränssnitts-intro" till att bli en hel struktur med olika sammanhängande delar i en webbmiljö. De olika

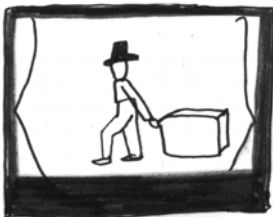
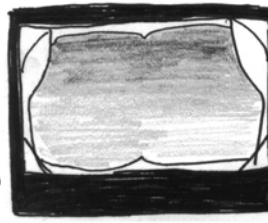
delarna av webbmiljön ska fungera ihop som en helhet, men samtidigt har de lite olika roller och funktioner. Gränssnittet behöver vara ganska tydligt i sina bilder, och behöver vara begripligt i högre grad än vissa andra mer tongivande delar.



TITELSIDA



GÅR VIDARE TILL...



PRE-INTRO



GÅR VIDARE TILL...



GRÄNSSNITT



OCH LÄNK

ANIMERING

Animering är ju ett väldigt tidskrävande arbetsmoment och jag kan tycka att jag inte haft tillräckligt med tid till att göra animationerna riktigt som jag vill. Jag har blivit tvungen att förenkla rörelserna och många gånger blir resultatet snarare som en skiss till hur jag vill att det ska fungera, än en helt färdig animation. Det viktigaste har varit att få upp allting, så att man kan se de olika skeendena och förstå strukturen, och hade det funnits mer tid hade jag gärna finslipat vissa detaljer.

RESULTAT

BILDSPRÅK

Jag har reflekterat över mitt användande av så pass tydliga och nästan stereotypa metaforer som jag använt mig av i mitt bildspråk. Det bygger ju mycket på motsättningen mellan det ljusa/lätta/lyckliga och det mörka/deppiga/sorgliga. Och naturligtvis finns det en risk att det blir banalt när man förenklar så pass mycket. Men samtidigt så tycker jag att jag har skäl för mitt val av ett sådant formspråk. Carl-Einar Häckner spelar i många fall en klassisk clownroll, där olika ytterligheter möts och det är tvära kast mellan sorg och glädje. Han är inte rädd för att vara banal, och det är de stora känslorna han skildrar. Det finns knappt någon gråzon däremellan för honom, antingen är det drömmar, magi och vackra lindansöser eller ett krasst besök till verklighetens motorväg.

BILDSPRÄK



Så här beskriver jag det manér som jag använt:

- > Kollage
- > Hämtat ur varieténs värld
- > Två ytterligheter; mörker och ljus (sorg och glädje)
- > Knyter an till scen rent figurativt; strålkastare, ridåer
- > Naggat i kanten, handgjort, vint (spontant, naivt, direkt)
- > Kitschiga material (utklätt, show, yta, påklistrat)
- > Dockteater, tittskåp

TYPOGRAFI



När det gäller typografin har jag använt mig av *Geneva* som brödtypsnitt. Det fungerar bra på Internet och är anpassat efter att vara läsbart på skärm, i övrigt känns det ganska neutralt och jag lade krutet på ett lite mer karaktäristiskt rubriktypsnitt. Rubriktypsnittet är handgjort och jag ville att det skulle påminna om gamla handmålade plakat. Jag ville få in en lite sliten naggad känsla och det kunde gärna vara en aning snett och vint, lite vingligt. I tecknandet av rubriktypsnittet har jag utgått ifrån några andra befintliga typsnitt. Dessa var *Rosewood Std Fill* och *Cheltenham BT Bold Extra Condensed*, som jag valt för dess egenskaper av att vara ett högt och smalt typsnitt med serifer. Detta har jag fått ifrån gamla affischer och plakat som jag sett ifrån gamla tiders varietéer, och jag har velat knyta an till den traditionen.



Bilderna är ifrån boken *Trollare och andra underhållare* (s.162, s.126), och föreställer *China varietén i Stockholm (1948)* och en poster för *Regal Theatre i Redruth*.

HÄNDELSEFÖRLOPP/DRAMATURGI

Här vill jag redogöra för det dramaturgiska förloppet genom webbmiljön. De olika stadierna är hämtade utifrån *Aktantmodellen* (som är en klassisk modell för dramaturgisk uppbyggnad) se Bilaga 5.

ANSLAG

Ton och bildspråk förmedlas. Man möts av ett välkommen och information om att det är Carl-Einar Häckners hemsida man ska besöka. Fungerar ungefär som en titelsida.

PRESENTATION

De olika ingredienserna presenteras och man får tillträde till miljön. Här sker en tempohöjning, fartfyllt och peppigt. Den här delen kallar jag pre-introt, då den är som en liten presentation av vad som ska komma sedan.

UPPBYGGNAD OCH INTERAKTION

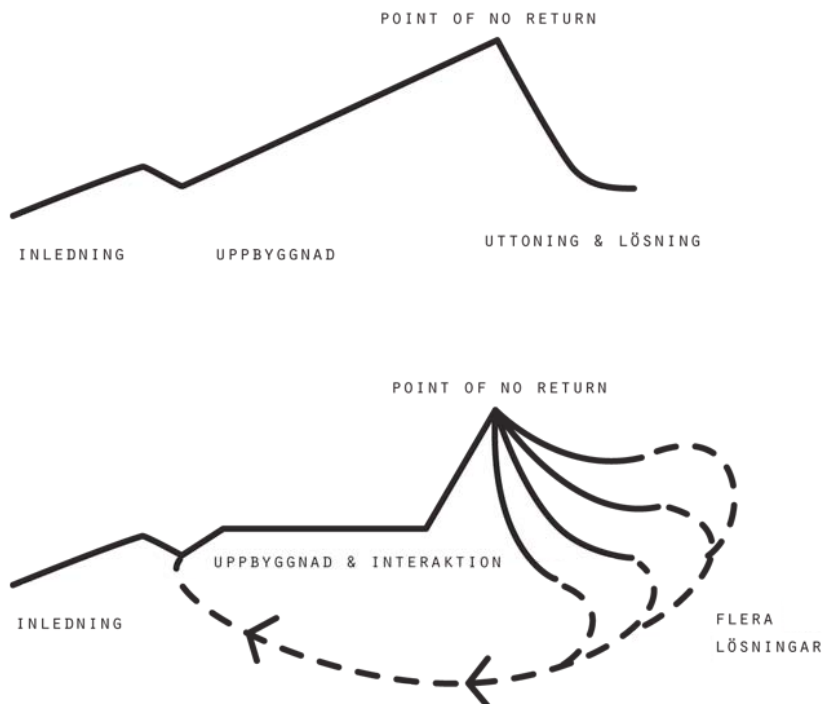
Nu befinner man sig i själva gränssnittet som är en interaktiv miljö. Gränssnittet påminner om en nedsläckt scen som är lite dystert och mörk, vilande i väntan på att något ska hända. Miljön är beroende av att användaren interagerar och utforskar dunklet, vad är det här?

VÄNDPUNKT/ POINT OF NO RETURN

När användaren interagerar sker en reaktion, som står i motsats till det lugna, dunkla vilande. Det sker en vändning i bildspråk från mörkt och dystert till show, rörelse, färg och varietéglitter.

LÖSNING

Användaren slussas vidare och förstår nu mer tydligt vart hon/han har hamnat och kan ta del av det informationsinnehåll han/hon funnit. Man har kommit vidare till ett textbaserat innehåll.

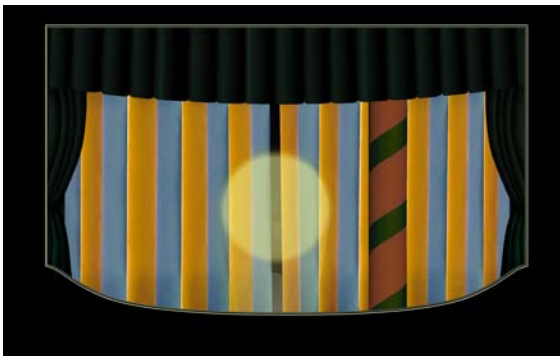


TITELSIDAN



Det första man möter är en slags skylt framför något som liknar en scen med fördragna draperier. På skylten står det välkommen till Carl-Einar Häckner, och man ombes att välja språk. Denna sida har som funktion att klargöra för besökaren vem det är man besöker, och eftersom Carl-Einar Häckner verkar inom flera länder såg jag det som nödvändigt att göra hemsidan på olika språk. Alltså skulle det finnas två parallella versioner av hemsidan, här en svensk och en engelsk version (möjligtvis också en tysk). På den här sidan kommer det in lite typografi i leken också. Och det som visas blir som ett slags prov på hur jag tänker mig typografi tillsammans med illustration och andra grafiska element.

PRE-INTROT



Pre-introt kallar jag den delen som kommer innan gränssnittet. Det fungerar som en kort filmsnutt, likt den traditionella formen av webb-intron. Pre-introts funktion är att fungera som en övergång från titelsidan till gränssnittet och att presentera miljön man är på väg in i. Här sätts shownen igång, och det är mycket tempo och grejer som händer. I den här delen har jag i högre grad velat abstrahera mina illustrationer/animationer. Framförallt för att jag kände att det viktigaste var att förmedla en känsla och stämning, snarare än att det ska vara någon sorts ”poäng” eller budskap som alla måste förstå. Pre-introt är den delen av webbmiljön som jag tyckt varit mest givande att göra rent illustrationsmässigt, för där har jag tillåtit mig själv att experimentera och leka lite mera.

GRÄNSSNITTET



Gränssnittet är helt uppbyggt av bilder och det är en miljö som liknar en scen med rekvisita och andra ingredienser ur Carl-Einar Häckners repertoar. Den stora bilden som bildar gränssnittet består av mindre kategoribilder, som fungerar som länkar till de olika delar av information som ska finnas i webbmiljön. De kategorier som jag valt att gestalta är *Musik*, *Variété*, *Om Häckner*, *Aktuellt/Program*, *Krönikor* och *Bilder*. Valet av kategorier bygger till stor del på de kategorier som fanns på Häckners nuvarande hemsida, men jag har ändrat lite och försökt att strukturera upp innehållet på ett så logiskt och praktiskt sätt som möjligt. Alla kategoribilderna bygger på principen att de går från att vara nedsläckta och dystra till att blomma ut och spraka loss när användaren rör musen över dem. Detta skapar en dramaturgisk effekt och kopplar an till de många vändningar som Häckner använder sig av på scen, och som mitt koncept *ett mörker med ljusglimtar* bygger på. Att bygga upp ett gränssnitt med bilder leder kanske inte till samma självklara tolkning av de olika kategorierna och vart länkarna leder. Och första gången en besökare befinner sig i webbmiljön sker det förhoppningsvis ett utforskande och ett sökande som jag ser som positivt. Att man inte riktigt vet vart resan bär hän, på samma sätt som man aldrig vet vad som ska hända under en föreställning med Carl-Einar Häckner. Det blir lite mer utav en överraskning och en upplevelse (kinder ägg!), innan man i slutändan landar tryggt i en textmassa.

EN KATEGORILÄNK



För att presentera hur introt skulle kunna integreras med informationsinnehållet på hemsidan valde jag att visualisera en av länkarna, en av vägarna dit gränssnittet kan leda. Jag valde kategorin

Om *Häckner* främst för att det var en ganska okomplicerad kategori. De andra länkarna skulle kunna fungera på liknande sätt, men jag har valt att bara visualisera en då det räcker för att man ska förstå principen. Och det är ju inte riktigt min grej att bestämma det textmässiga innehållet på hemsidan... Jag funderade kring övergången från det mera illustrativa gränssnittet till ett textbaserat innehåll, och hur den övergången skulle kunna ske. Jag ville inte att det skulle bli för stort hopp mellan gränssnittet och hur en text sida ser ut. Kategoribilderna ur mitt gränssnitt fick därför vara kvar vid sidan av texten och fungerar som navigationssystem webbmiljön igenom.

SLUTSATSER

SLUTSATS/UTVÄRDERING

Om jag tittar på min projektbeskrivning med dess målsättningar, syften och inledande frågeställningar ser jag att jag behandlat i stort sett allt som jag från början formulerade. Jag har nått fram till ett konkret resultat; en webbmiljö som kan publiceras på Internet och jag har utforskat hur det är att arbeta med Internet som tilltänkt arena. Om jag tittar lite närmare på mina lite darrigare syften som att *skapa ett bildspråk som känns personligt och stämmer överens med Carl-Einar Häckners scenpersona* och att *ge mottagaren en upplevelse och skapa en stämning* blir det hela mer problematiskt att utvärdera.

För att bena ut det här tänkte jag försöka svara på frågorna som jag formulerat i min projektbeskrivning en och en:

Hur kan jag skildra och skapa ett bildspråk som känns personligt och stämmer överens med Carl-Einar Häckners scenpersona?

Att skapa ett bildspråk för någon har många beröringspunkter med att skapa en grafisk profil. Och jag har väl jobbat på liknande sätt som jag gjort i ett sådant projekt, med skillnaden nu att materialet är mycket bredare och inte lika koncentrerat. Jag behöver inte uttrycka allt i en logotyp och ett program utan har många fler parametrar att få fram det där i. För att få ett flyt i skapandet har jag undvikit att analysera sönder varenda form och figur "känns det här verkligen som Carl-Einar Häckner?" och det leder oundvikligen ett lite friare förhållningssätt.

Den problematik som jag här kan se, och det gäller inte bara det här projektet utan alla designprojekt som jag gjort, är det här med att företräda och representera någon annan. Att man ska använda *sitt* formspråk, det som jag skapar, men det ska representera *en annan* person, organisation eller företag. Det ska funka både för mig och för någon annan. Man kan motivera formval hit och dit, men det är svårt att verkligen veta, om det andas den andra personen eller om det är någonting som står mest för en själv eller något helt annat? Speciellt svårt är det då jag i detta projekt inte haft någon kund att stämma av med. Och det är det här som jag har brottats med under projektet. Carl-Einar Häckner har inte varit min kund, men han är i högsta grad inblandad och jag har skapat mitt bildspråk utifrån vad jag tror att han står för. Just för att det är ett såpass illustrativt projekt blir det väldigt mycket jag, och min tolkning. Det jag har gjort för att avhjälpa problemet är att visa det jag gör för andra, och låta andra vara med och avgöra vad som känns "Carl-Einar Häckner", men i slutändan är det ändå subjektivt och upp till mig och vad jag *känner*. Så jag kan fortfarande inte helt säkert veta.

Hur ger jag mottagaren en upplevelse och förmedlar en stämning?

Det här har ju jag väldigt svårt att svara på eftersom jag inte är en mottagare utan författaren av materialet. Jag har uteslutande utgått ifrån mig själv och använt mig av illustration, rörelse, ljud, dramaturgi och tempo som mina medel.

Jag känner mig inte färdig med att utvärdera materialet och jag har inte prioriterat att göra något användartest. Egentligen tycker jag att det passar ganska bra att göra ett mer formellt test med alla delar av materialet nu efteråt. Det hade varit svårt och kanske poänglöst att testa innan materialet blivit visualiserat i sin slutgiltiga form. Det handlar helt enkelt om tidsbrist, och att jag behövt tiden för att producera. Men visst, jag har visat grejer för mina kompisar, min familj och min pojkvän. Och när jag har visat mitt arbete för andra har de reagerat och sagt små kommentarer som t ex: ”känns som inledningen till en film, som den där SVT...nej SF dataratatata...”, “man känner ju för att klicka på allt och leka runt även om man inte fattar allt”, “det är fräckt när det kommer ut så (ur pianot)”, “näe jag ser inte vad det står”, “gillar det mörka, jag tycker att det passar honom”, “lite som ett dataspel”.

Oftast gav det faktiskt mer än vad jag trodde att visa materialet för andra, speciellt de som inte hade någon design eller konstutbildning då de oftast reagerade lite spontanare. Och även om den här sortens “test” inte har gått till på ett så korrekt sätt har det ändå lett till att jag rättat till och förtydligat saker som jag själv missat (som t ex text storleken). Generellt sätt har mina testobjekt bekräftat det som jag ville förmedla, och de har klickat runt i gränssnittet som att det vore något sorts dataspel.

Vad ska man tänka på när man illustrerar för webb, vad bör man ta i beaktande?

Här skulle jag vilja skilja på rollen som illustratör och rollen som AD. Som illustratör behöver man inte tänka på något speciellt sätt för att jobba med Internet mer än målgrupp, sammanhang, manér osv. (det som man alltid får tänka på oavsett medium) och givetvis upplösning och format. Men som AD däremot blir det mer komplext... (går in på det i nästa fråga).

Hur kan man som illustratör förhålla sig till en mer aktiv användare och anpassa sitt innehåll till Internet?

Jag tänker att man får följa det mediet som man verkar i och utnyttja de möjligheter som finns där, om man inte har någon speciell anledning till varför man inte skulle göra det. Naturligtvis beror det också på vilken roll man har som illustratör. Oftast kanske en illustratör får ett uppdrag som någon annan har författat och strukturerat upp, och att man jobbar ihop med en AD som reder ut det mesta kring hur innehållet ska disponeras. Nu tänker jag mig en illustratör som har en väldigt stor och självständig roll i skapandet, där kanske rollen som AD och illustratör går ihop. Vad är det då för möjligheter man har när man verkar i en webbmiljö?

Det går nog inte att rada upp exakt alla möjligheter som finns, det är ju ett medium under utveckling och jag hade inte för avsikt att göra några stora teoretiska efterforskningar. Utan jag tänkte mest presentera några erfarenheter som jag själv gjort i mitt praktiska arbete och reflekterat över efteråt.

Alltså, de stora skillnaderna som jag kan se är (utifrån mig själv):

- » Möjligheter att strukturera materialet på flera sätt. Inte samma kronologiska ordning som inom publikation och tv.
- » Aktiv användare som vill vara med och styra, klicka hit och dit. Man kan i mindre grad bestämma hur upplevelsen ska vara. Man får konstruera flera strukturer och förgreningar och inom dem ge användaren en viss frihet.

- » Sekvens tänkande. Jag tror att det lämpar sig bra att tänka i sekvenser på Internet. Att man bygger upp webbmiljön av olika sekvenser som både ska kunna stå för sig själva (då användaren kanske inte tar del av de andra sekvenserna) men som också är del av en större helhet. Allting i webbmiljön ska väl ha någon sorts gemensam nämnare också.
- » Flera parametrar att använda sig av såsom; rörelse, tid, tempo, takt, ljud.
- » Det man skapar liknar på många sätt ett rum, mer än en bild.
- » Varierbart innehåll. Det finns möjlighet att slumpa in olika innehåll. Så att en användare möter olika innehåll om siden besöks flera gånger.
- » Jag tänker också att en användare rör sig lite snabbare genom informationen och att man i allmänhet inte har så gott tålamod till att se långa video sekvenser och liknande. Så man får tänka över längden och tidsåtgången på applikationerna.

Det kan tyckas att mitt resultat hamnar i någon underlig gråzon mellan att vara en hemsida och därmed bedömas som ett designprojekt eller att vara ett friare illustrativt projekt. Den risken eller tvekydigheten såg jag redan då jag skrev projektbeskrivningen. Men det viktigaste för mig är nog inte resultatet, utan det jag har fått pröva på att genomföra under projektets gång. Även om det för mig själv (och kanske andra) är svårt att bedöma det här projektet känner jag mig nöjd med att jag tagit tillvara möjligheterna man har i en skolmiljö där man kan utforma ett projekt på ett lustbetonat sätt, och inte behöver bli påverkad av en kund.

VIDAREUTVECKLING

Om jag skulle vidareutveckla det här projektet så är det självklart att jag skulle vilja realisera en hel hemsida åt Carl-Einar Häckner, och integrera intro och andra applikationer med hela det informationsinnehåll som en hemsida naturligtvis också ska innehålla. I så fall skulle jag få ta hänsyn till många faktorer som jag nu inte riktigt haft med i det här projektet, såsom kund – vad kunden vill, målgrupp och pröva lite noggrannare hur en mottagare egentligen reagerar och upplever det som jag gjort, och dessutom laddningstid och andra tekniska detaljer. Det hela skulle definitivt bli mera tekniskt komplicerat, tekniska kunskaper som jag inte har idag. Men jag skulle gärna vilja gå igenom hela den processen och se ytterligare komplikationer och lösningar för hur det hela skulle kunna realiserats. Som kreatör hade jag gärna haft det på det sättet, att man börjar med att skapa något som är nästan enbart utifrån sig själv, för att senare finna en tillämpningsmöjlighet och då anpassa efter de krav som uppkommer. Det skulle i alla fall vara intressant att pröva att genomföra ett projekt på det sättet, så får vi se vad jag säger efteråt...

Mitt projekt har i stort sett bara handlat om webb, men jag tänkte ändå att jag skulle fundera på hur man skulle kunna använda samma koncept och formspråk i ett större sammanhang, som någon slags grafisk profil. Detta är något som jag skulle vilja utveckla till en utställningssituation, och skissa fram ett förslag till en poster eller ett programblad.

REFLEKTIONER ÖVER ARBETSPROCESSEN

Om jag tänker över min arbetsprocess har den varit hyfsat smärtfri men samtidigt har det ibland känts lite trist att bära hela processen själv. Man blir lätt lite insnöad och jag börjar inse hur värdefullt det är att ha klasskamrater som genomför samma projekt som man själv att diskutera med.Handledningstillfällena har kanske just därför känts extra givande, och fungerat som viktig input. Men jag hade önskat att jag diskuterat mera och blandat in andra!

Det svåraste i ett sådant här projekt är nästan tidsplanen och att uppskatta tidsåtgången för de olika delarna i projektet. Som alltid blir det stressigt på slutet och man hinner inte riktigt få till den slutfinishen som man skulle ha velat. Produktionsfasen blev verkligen intensiv och det fanns inte direkt tid för några experiment, som jag hade önskat. Eftersom jag inte hade en helt klar bild över vad för någon slutprodukt projektet skulle leda till, blir det lätt att projektet växer. Men generellt sätt tycker jag ändå att jag fördelat tiden rätt.

Jag hade velat lägga mer tid på bildspråk och experimenterande under min skissfas, som nu snarare kom att handla om strukturer och dramaturgiska sekvenser. Bilderna blev i väldigt hög grad underordnade en överliggande berättarstruktur och jag förverkligade mina skisser ganska så rakt av. Egentligen hade jag velat använda mina skisser mer som en grund att utgå lite friare ifrån, och ändra och testa olika lösningar. Men ett sådant tillvägagångssätt hade tagit för lång tid...

På ett sätt tycker jag att jag tagit mig an lite väl många roller under det här projektet. Kanske borde jag ha koncentrerat mig mera på en grej, antingen illustration och att skapa ett bildspråk eller webb och att skapa en upplevelse, en dramaturgisk interaktiv modell. Det har varit många delar och arbetsområden som gått ihop i ett sådant här projekt, och det leder till att det blir *lite av mycket* snarare än att någon del blir helt genomarbetad. Nu i efterhand ser jag det här projektet som ett läroprojekt och det har varit nyttigt att pröva på att arbeta med webb och att gå igenom en hel process av detta slaget. Så på det sättet har projektet varit lyckat. Och väldigt kul och lärorikt.

KÄLLOR OCH LITTERATUR

INFORMATIONSSINSAMLING OM CARL-EINAR HÄCKNER:

Häckner, Carl-Einar (2002). *Krönikor* ur Metallarbetaren, Göteborgsposten och Dagens arbete, Göteborg, Dagens arbete

Häckner, Carl-Einar (1996). *Tivoli*
Göteborg, Bläckfisken förlag

Häckner, Carl-Einar (1994). *Gloria*
Göteborg, Bläckfisken förlag

Häckner, Carl-Einar (2006). *Sånger ur livets varieté*. Ljudupptagning med Michael Wiehe och Bernt Andersson. Göteborg, Wik Mack

Häckner, Carl-Einar (1999). *En salig samling: tolkningar av Frälsningsarméns mest önskade sånger*. Ljudupptagning med Stefan Sundström, Freddie Wadling, Louise Hoffsten m fl. Stockholm, Festival.

Varietéprogrammet från Liseberg 2007

<http://www.hackner.to>
2008-02-29
Carl-Einar Häckners officiella hemsida

<http://www.algonet.se/~yoghurt/hackner/>
2008-02-29
En inofficiell hemsida gjord av Magdalena Eriksson till hyllning av Carl-Einar Häckner, 1998 Kalix Norrbotten

<http://www.svt.se>
2008-02-29
Gummimannen, Bollen är rund, Pusseldrömmar, Försnack med Carl-Einar Häckner, Go'Kväll 22 Jan, Carl-Einar Häckner. Tv-produktioner med Carl-Einar Häckner, hela program som visades i Svt från 2006 – 2008

<http://www.youtube.com>
2008-02-29
Videoklipp från diverse uppträdanden.

ÖVRIG INFORMATIONSSINSAMLING:

Hoelstad, Arild: *Lineær Dramaturgi, framdriftsmomenter og inholdsbestemmelser* Danmarks Designskole, København 2007

En mailintervju med Christian Knutsson, AD på webbyrån Daddy i Göteborg, Christian@daddyid.se. 5 februari 2008. Se bilaga 1.

Nilsson, Christer (1990). *Trollare och andra underhållare*.
Halmstad, Bokförlaget Spektra. ISBN 91-7136-409-9

BILAGOR

BILAGA 1. FRÅGOR OCH SVAR OM INTERNET

Ställda till Christian Knutsson som är AD på webbyrån Daddy ID i Göteborg.

1. Vad ska man tänka på när man illustrerar/animerar för webb?

För det första är det ju väldigt stor skillnad mellan animation och illustration. När du illustrerar för webb ska du inte tänka på något speciellt sätt, annat än enkla saker som: var kommer materialet synas? I vilket sammanhang? Vem är målgruppen? eller inte ens det, förutom tekniska detaljer som RGB eller 72dpi så är det egentligen inte mycket som skiljer mot annat illustrationsarbete. Visualisera något.

När vi kommer till animation så är det ju verkligen beroende på element som ska animeras. Det som gör webben så bra kan jag tycka är att vi försöker använda animation för att öka pedagogiken eller kommunikationen i ett budskap. När vi jobbar med en statisk yta måste vi förlita oss mer på den visuella hierarkin och kontrasterna mellan element för att få ett kommunikativt flöde och lyfta viktiga saker. Medan vi med animationer egentligen kan göra samma sak, men vi adderar tid och rörelseattityd som ytterligare parametrar vi kan arbeta med. Vi kan förmedla puls, göra konstpauser, skrika eller viska med budskapet. Tempo och dramaturgi är väldigt viktigt, i vilken ordning ska budskapen framträda och hur? Men det viktigaste att tänka på vid den här typen av budskaps- eller ramverksanimation är som vanligt det slitna epitetet: less is more. Animation är ett väldigt bra verktyg på webben.

Jag antar att frågan inte handlar om animerad film, så jag utvecklar inte det.

2. Hur kan man som illustratör förhålla sig till en mer aktiv användare och anpassa sitt innehåll till en mer interaktiv miljö? Några generella tips?

Hm, ja det är överhuvudtaget bra att förstå att alltid när det gäller webb så finns det en användare och den personen är aktiv. Det är alltså fråga om en person som gör val och bestämmer själv vilken väg han eller hon tar. Det är oftast inte en person som lutar sig tillbaka och bara tar in information. Även om datorn mer blir ett underhållningsverktyg och mer långvariga passiva företeelser börjar dyka upp, så som Joost och webb-tv.

Men hur ska en illustratör förhålla sig till detta? Ja det beror ju på vad uppdraget är och vem målgruppen är. Det kan ju vara tabloid-tankar som dyker upp för att fånga upp den "lätt flyktiga" användaren och använda sig av provokation, sex och blod. Men det är ju inte så speciellt utvecklande. Illustrationer på webben ska ju förklara, komplimentera, förtydliga, underlätta, sätta stämning och alltid stå tillsammans med ett budskap eller var en del av ett budskap. Att använda de digitala fördelarna av flera lager och möjligheten till animationer och valbarhet är ju bra, men att det är enkelt och följer ett klart syfte skulle jag säga är en bra förhållning. Tänk lager och tid/steg.

3. Hur kan man tänka sig att integrera illustration/animeration med övriga innehåll på en hemsida, så att de förstärker stämningen på hemsidan snarare än kommer i vägen för det informationsinnehåll en användare är ute efter?

För mig som webb-AD handlar det ju ofta om att vikta information. Vad är viktigt? Vad är intressant? Vad vill vi förmedla? Vem ska vi förmedla det till? Efter det är ju frågan hur vi ska göra det, att jobba med typografi, fotografier, illustrationer, animationer, funktioner är våra verktyg.

På en basal nivå använder vi ofta ett illustrationsmaner för att krydda budskap eller dra intresse till just en del i ett budskap. Då utgår vi alltid från varumärket vi jobbar med och illustrationerna blir ganska "företagsmässiga". Detta ska inte förväxlas med pictogram som bäst kan liknas vid ikoner (förhoppningsvis återkommer vi till skillnader och likheter mellan illustrationer, ikoner och pictogram och alla deras subgrupper).

Men för att gå tillbaka till din fråga HUR man kan tänka så är det en AD fråga som ofta handlar om att se helheten av produkten (till exempel en webbsida). Illustrationer är bra och det är oftast AD:n som bestämmer placering och fokus inte illustratören. Det är upp till oss att säkra att informationsinnehållet lyfts upp på rätt sätt och är väldigt olika från fall till fall, beroende på kund, målgrupp och projekt.

4. Hur förhåller du dig till begreppet interaktivitet? Brukar du tänka på att få till en hemsida väldigt interaktiv? Finns det något självändamål i det (som du ser det)?

Bra fråga. Mitt absolut viktigaste förhållande till interaktivitet är att alltid se till användaren. Definitionen av vår målgrupp är alltid i form av användare, inte betraktare. Då är ju interaktiviteten ett nödvändigt medel att få fram vårt budskap eller ett avslut med kund (som det ibland heter).

Det går inflation i allt och interaktivitet har verkligen genomgått en hype, död, begravning, uppväckelse, idoldyrkan och snart kanske vi kommer till ett moget förhållande till interaktivitet. Det finns ju så många olika nivåer av interaktivitet så jag förhåller mig inte direkt till mängden interaktivitet när vi arbetar med en webbplats. Utan mer hur effektiv den är och om den hjälper oss mot rätt mål. Men om jag ser en smart lösning där användaren kan bestämma utkomsten till sin fördel så blir jag väldigt glad. För det är vad det handlar om, hjälpa kundens kund hjälpa sig själv.

Självändamål. Nja ibland kan lekfull interaktivitet faktiskt i sig själv ha ett ändamål. Men då är det viktigt att den antingen är som sagt lekfull eller väldigt innovativ. För då blir effekten ett intresse kring själva interaktiviteten som i sig kan driva mervärde för ett varumärke. Skulle vara bra med ett exempel här va?

5. Ser du några stora skillnader i hur man jobbar för webb och hur man jobbar med mer traditionella medier som tv och press? (förutom tekniska skillnader då)

Nja, det beror ju i vilken del av processen vi pratar om. När det inte gäller rena hantverksrelaterade frågor så jobbar man ju ganska lika. Den största skillnaden är väl att webb är en mindre mogen vilket innebär att det finns ofta fler allkonstnärer, nybyggeranda och möjligheten till att en person kan jobba med flera saker samtidigt, så som illustration, animation och ljud. Medan man i andra branscher kanske är mycket mer nischade på just sin arbetsroll. Bästa exemplet är väl spelbranchen, som verkligen gått ifrån att vara en källarindustri med små teams med oftast två till tre personer till att bli en världsindustri med enorma arbetslag, fantasibudgetar och långa utvecklingstider. Med sin mognad har den ju blivit mer accepterad och flera nya typer av arbetsroller har dykt upp för att klara av så stora projekt.

Produktionskostnaderna i webb har ju även varit lägre i lång tid, oftast betalar ju bara kunden för arbetstiden som lägg ner inte så mycket kring kostnader. För tv är det ju så mycket utrustning som kostar väldigt mycket att underhålla och köpa in, vid press och annat tryck kostar det ju mycket att bara framställa produkten i materialkostnader. Men ju mer webben växer och ju mer vi utvecklar informationstekniken kostar det ju med

serverutrymme och kostnader för olika kommersiella system så som publiceringsverktyg.

Webben är ju på väg mot samma utveckling som varje omogen bransch med en framtid och pengar har. Nybyggar-tiden är förbi, vi får fler roller, fler projekt, större budgetar och på grund av det mer acceptans och trovärdighet. Det är ju självklart en del av en kommunikativ och teknisk revolution också. Internet är ju ett vardagsverktyg nu, inte bara något obskyrt som forskare eller rollspelnördar håller på med. Vilket jag är både glad och ledsen för.

6. Hur ser en standard projektplan ut när ni ska göra ett webbprojekt? Hur ser de olika delarna ut med research, koncept, produktion osv.? Finns det skillnader där i förhållande till andra medier?

Det är ju så beroende på projekt och arbetsteam. Men vi har självklart ett standardiserat arbetsflöde. Själva "projektplanen" är ju ett unikt dokument för ett specifikt projekt, ofta kallas det "de-brief-dokument".

Bifogar en bild över ett arbetsflöde för ett vanligt webbplats projekt. Daddy jobbar ju mycket med annonsering och kampanjer i digital media också och då kan processen se lite annorlunda ut. Ibland jobbar vi även med mjukvara. Men vi på Daddy ID jobbar vi framför allt med den bifogade strukturen. När vi endast har design eller koncept leverans jobbar vi lite annorlunda.

Det som skiljer mot andra media är framförallt att vi jobbar mycket med att säkra den tekniska delen och den kan var svår att få kunden att förstå utan att skapa någon form av prototyp eller visa användartester. Ibland visar vi tidigt exempel på animationer eller interaktivitet. Vi involverar ju användare på en grundläggande nivå och det betyder att vi jobbar med beteende hela tiden. När jag pratar om den "tekniska delen" så menar jag inte databas, servrar och cms, utan jag menar helt enkelt att visuella eller kommunikativa kopplingar som ligger i olika lager eller steg. Ett beställningsflöde för en produkt till exempel är ju inte helt linjärt – även om man skulle önska det – det finns detaljer som påverkar flödet som kanske inte är helt uppenbara. Det handlar hela tiden om att försöka presentera ett icke-linjärt och dynamiskt flöde för en kund utan att behöva bygga det.

7. Har du något allmänt spontant tips till en illustratör som kan lite Flash men annars inte vet så mkt om webb?

Gör det som känns bra. För att vara en bra illustratör behöver du inte använda flash. Det handlar inte om verktyg utan gestaltningen. Vektorer eller pixlar, grafit eller bläck, spelar ingen roll.

Det är en vanlig missuppfattning att man måste kunna något om webb, mjukvara eller teknologi. Men det handlar ju om idéer, tankar, visioner och tyvärr pengar. För mig är ju webben allt möjligt, även om jag vet hur man kodar html så behöver jag ju inte det för att använda www.dn.se, www.sas.se, www.sj.se, www.sf.se, www.cpluv.com, www.drawn.ca och jag behöver inte veta hur flash funkar för att jag som kreatör ska skapa funktioner eller tjänster som facebook.com, bilddagboken eller google.se. Det handlar ju om mänskliga beteenden och kommunikation. Som illustratör i den världen så är det bästa tipset att vara uppmärksam, genomskådande, ifrågasättande och glad.

8. Vad skulle du önska att fler gjorde på Internet?

Internet för mig är som världen, den har en mångfald och det är det

som gör den vacker. Jag gillar verkligen att det spretar, men som webb-AD är det när jag ser företag som missar i sin användarvänlighet som jag kan känna att det förstör varumärket, och då önskar jag att fler la mer tid (=pengar) på det.

Jag önskar också att företagen förstod att lägga mer tid och energi på sina webbplatser så att det byggs en bra plattform, kommunikativt, funktionellt och visuellt istället för att göra om sina webbplatser helt så fort de byter marknadschef.

Och om jag fick önska vad fler gjorde på Internet skulle det vara att fler tog sig tid till typografi. Det kan jag känna är lite av skärmarnas förfall. Teknologin utvecklas hela tiden och nu befinner vi oss lite i ett läge där vi inte längre kan skylla på den utan måste börja agera själva.

Sedan önskar jag klichémässigt att fler skulle använda Internet till vad det gör bäst: kommunicera oberoende av plats geografiskt och i tiden.

BILAGA 2. RAMVERK

VARA PERSONLIGT OCH STÄMMA ÖVERENS MED CARL-EINAR HÄCKNERS SCENPERSONA.

Vad är det som Carl-Einar förmedlar, som är personligt för honom? Vad är min tolkning av honom? Hur ska jag förmedla det i bilder? Vad ska min subjektiva tolkning av honom tillföra?

GE EN UPPLEVELSE, FÖRMEDLA EN STÄMNING

Hur ger man mottagaren en upplevelse och förmedlar en stämning? Vad för sorts stämning vill jag förmedla?

VARA LAGOM LÅNGT (KORT)

Hur långt ska det vara? Hur mycket tålamod har folk?

GÅ ATT VÄLJA BORT

Ska det gå att välja bort? Eller ska det vara väldigt kort men obligatoriskt?

FUNGERA SJÄLVSTÄNDIGT

Inte förhålla sig till den existerande hemsidan...

FÖLJA NÅGON SORTS DRAMATURGISK UPPBYGGNAD, HA EN VÄNDNING

Hur ska jag bygga upp en handling och ett händelseförlopp?

INNEFATTA NÅGON SORTS INTERAKTIVITET FÖR ANVÄNDAREN

Att man kan klicka/välja eller aktivera? Ska jag ha ett interaktivt moment? Hur ska jag genomföra det rent praktiskt?

HA ETT BRA OCH FUNGERANDE FORMAT

Vilket format fungerar i de flesta browsar (1024x768px)? Hur litet/stort måste det vara för att det ska bli en bra bild? Vilket format lämpar sig bäst till min bildidé?

MOODBOARD OCH LEDORD



VARIETÉ-TRADITION, KLASSISK
TROLLKARL



YTA MED SORGLIG UNDERTON



ENKELHET, DIREKTHET, NAIVITET



GLITTER YTA, KLÄ UT SIG,
SHOW, KITSCH, MATERIAL:
SIDEN, SAMMET



FÄNIG, SKÄMMIG, ROLIG



SORGSN
ALLVARLIG



STRÅLKASTARE,
MÖRKER OCH
LJUS



ENSAMHET, SOLO



SURRIALISTISK, GLIDANDE, FLUMMIGT



ROMANTISK SAGA, FANTASI
DRÖMMARE



MAGI

IMAGEBOARD/VIDAREUTVECKLING AV MOODBOARD

ETT MÖRKER MED LJUSGLINTAR
MÖRKRET, DET SORGSNA OCH ENSAMMA
LJUSET DET LÄTTA, DET GLITTRIGA, DET BARNSLIGA OCH ROLIGA
DET MÖRKA OCH DET LJUSA GÅR IN I VARANDRA
ENSAMHETEN BLIR GEMENSKAP.
DET SORGLIGA BLIR ROLIGT
OCH DET ROLIGA BLIR SORGLIGT.
BLÄNDAD AV EN STRÅLKASTARE OCH MED EN FÄNIG HATT PÅ HUVUDET
STÅR HAN OCH ÄR EN TROLLKAR
PRATAR OM DET FANTASTISKA I VARDAGEN
DRÖMMAR OCH MAGI SOM BLIR MÖJLIGA I EN SAGA
DET ÄR MITT EMELLAN ALLT GLITTER I SKITEN DET VACKRA BLIR TYDLIGT
ÄVEN OM MÖRKRET STÅR FÖR DE SORGLIGA BITARNA I LIVET.
ÄR DET OCKSÅ DÄR SOM DET BLIR MÖJLIGT
ATT KÄNNA EN GEMENSKAP.

*TEXT INSPIRERAD AV CARL-EINAR HÄCKNER,
VISSA BITAR ÄR SNODDA UR HANS KRÖNIKOR.*



BILAGA 5 DRAMATURGISK UPPBYGGNAD

*Utifrån Aktantmodellen (en modell för klassisk linjär dramaturgi uppbyggnad).
Texten är hämtad ur häftet Lineær Dramaturgi, framdriftsmomenter og inholds-
bestemmelser från Danmarks Designskole författad av Arild Hoelstad.*

ANSLAG

Tempo, bildspråk?

PRESENTATION

Huvudkaraktärer, miljö? Vem?

UPPBYGGNING

Konflikt som driver historien framåt? Vad? (man kanske bara anar något?)

KLIMAX/POINT OF NO RETURN

Vändpunkt

LÖSNING

Avgörande (eller ett öppet, oavklarat slut) och uttoning

FÖRSLAG PÅ INTERAKTIV MODELL

Här har jag själv spånat vidare utifrån ovanstående modell

ANSLAG

Tempo, bildspråk?

PRESENTATION

Huvudkaraktärer, miljö? Vem?

UPPBYGGNAD OCH INTERAKTION

Konflikt som driver historien framåt? Vad vill man? Vad söker man efter? Vad är det här? Ett utforskande. Vändpunkt där mottagaren interagerar och gör ett val.

VÄNDPUNKT/POINT OF NO RETURN

Användaren trycker av!

LÖSNING

En eller flera lösningar beroende på vad mottagaren valt.

BILAGA 6. BYGGSTENAR OCH VARIABLER I WEBBMILJÖ

Min sammanfattning över vad man bör tänka på när man illustrerar/animerar för webb (se listan som ett arbetsredskap och hjälp under processen, som jag skrivit till mig själv).

- » Rörelse.
- » Takt.
- » Tid och tempo. Hur långt ska det vara?
- » Kronologi. En början? Ett slut? En loop? Upplägg?
- » Struktur. Hur ska innehållet struktureras?
- » Sekvenser. Är kortare stycken som hör ihop men också kan stå för sig själva en bra idé?
- » Valbarhet. Ska man kunna välja vad man vill ta del av och inte? (t ex skippa intro o dyl)
- » Variation. Ska det alltid se likadant ut?
- » Upplevelse. Ska man kunna "gå igenom" samma sekvens flera gånger och uppleva olika saker?
- » Slump. Ska ett visst innehåll slumpas fram?
- » Arkitektur? Mer av ett rum än en bild?
- » Interaktivitet (illustrationen måste reagera och interagera med den som "använder" illustrationen, t ex aktiveras)
- » Mindre definierad satsyta, omflyttbar i olika browsers etc
- » Filstorlek. Hålla nere storleken på grafik så att det hela inte blir tungt och segt.
- » En massa fler tekniska saker som jag inte tänker gå in på här (t ex vissa effekter kan se ner en filmsekvens, vissa grejer ser inte bra ut om det komprimeras osv..)

PLUS FAKTORER SOM GÄLLER ÄVEN VID TRADITIONELLA MEDIER:

- » Vad man vill förmedla?
- » Känsla/ ton?
- » Sammanhang?
- » Originalitet
- » Bildmanér (referenser, associationer)
- » Kontraster (till annat grafiskt material)
- » Helhet
- » Praktisk (vad finns det för yta att disponera? Hur har man tänkt att illustrationen ska användas?)
- » Skala?
- » Livslängd (hur länge en illustration ska användas)