

UTAN ÄNDE

UPPREPNING SOM ILLUSTRATIONSELEMENT

HENRIK FRANKLIN

HÖGSKOLAN FÖR DESIGN OCH KONSTHANTVERK

GÖTEBORG VT 2010



ABSTRACT

This was a project about the process of animation and the presentation of looped animations in the form of a zine.

My main subject for the project was to explore the possibilities of the computer program After Effects and how to incorporate the functions of this program with my hand drawn technique. I wanted to keep the hand drawn feeling and at the same time make use of all the helpful short cuts and utilities that this program had to offer. I found that this program was quite suitable for this kind of work, although I didn't feel completely satisfied when it came to the amount of animations that I was able to put together. At the end of the project I had completed six loops (plus a older one) for the CD that came with the printed zine.

Another big issue in working with this was the question of theme and content for all the different loops. I wanted to make several independent animations that where suppose to work together as a group as well. I also wanted the function of the loop to be a part of each story and to contribute to the animation and its theme.

KEYWORDS

Animation, hand drawn, loop, zine, publication
Animation, handtecknat, loop, zine, publikation

4 **INLEDNING**

5 BAKGRUND

6 FRÅGESTÄLLNINGAR

7 AVGRÄNSNINGAR

8 **GENOMFÖRANDE**

9 INFORMATIONSSAMLING & ANALYS

10 IDÉ & SKISSARBETE

11 FORMEN

13 TEKNISKA BESLUT

13 ANIMATIONERNA & TEMAT

14 **RESULTAT & SLUTSATSER**

14 PROCESSERNA

15 IDÉ & PLANERING

15 PAPPERSZINET

15 ANIMATIONERNA

16 AVSLUTANDE REFLEKTIONER

4 BILD 1

6 BILD 2

7 BILD 3

9 BILD 4

11 BILD 5

12 BILD 6

12 BILD 7

11 BILD 8

BILAGA 1 DET FÄRDIGA OMSLAGET

BILAGA 2 BILDER UR FLIPBOOK-DELEN

INLEDNING

Den ursprungliga ingången till mitt projekt var skapandet av mönster som illustrationselement. Att utforska användandet av mönster som ett uttryck och uttrycksmedel för mitt fortsatta illustrationsarbete, samt att i större utsträckning behärska arbetsprocessen då det kom till att skapa välfungerande mönster. Till planen hörde att så att säga fortsätta där jag slutat vid en mönsterkurs som ägt under utbildningens andra år. Uppdelat på de mönster som jag då producerade så tyckte jag mig se beståndsdelar som manér, koncept, teknik och det upprepade mönstret som bild. I samband med examensarbetet så ville jag kombinera dessa beståndsdelar, för att då särskilt använda mig av teknik/mönsterbild och manér/uttryck till något enhetligt. Jag ville använda mig av det tekniska kunnande som jag tillskansat mig i fråga om exempelvis rapportering och då försöka teckna mönster utifrån andra kreativa premisser och frågeställningar. Att göra ett mönster som i hög grad speglade mig själv och det jag var intresserad av, till exempel i fråga om manér och uttryck. Ett huvudsakligt temat var från början att arbeta med mönster där faktumet att bilden återupprepas skulle fungera som en del av bildens koncept.

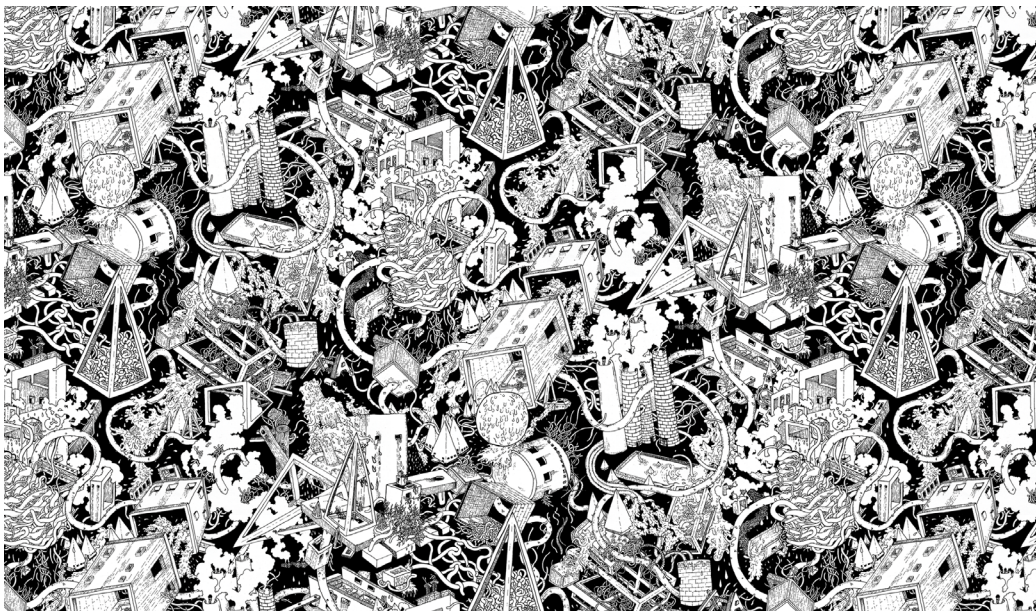


Bild 1 "Big spaces in small places" mönster från tidigare kurs

Min ursprungliga frågeställning handlade om hur jag skulle kunna ta ett så tekniskt definierat ämne som mönster och utifrån det skapa något eget. Att utforska mönstrets möjligheter i detta avseende, och kanske även titta på hur mönster kunde appliceras eller kombineras på ett medvetet sätt i till exempel en rumslighet, produkt, situation eller något annat medium. Det som i mångt och mycket kom att fungera som tilltänkt slutmål för dessa tankegångar var den kandi-

datutställning som det hela skulle presenteras i. Jag avsåg att arbeta mot och med upplägget på denna presentation, hur det hela skulle bindas ihop och bli förståeligt för en utställningsbesökare. Vad gäller det slutgiltiga målet i övrigt så var detta inte mer definierat än så. Jag hade tankar på att eventuellt kombinera mönster med animation för att på så sätt säga något mer om själva upprepandet. Jag tänkte mig att det skulle uppstå en starkare förståelse för mitt tema om mönstrets upprepande kvalitéer ställdes mot den loopade animationens. I själva verket kom dessa animations-tankar att ta mer plats än så, tillslut utgjorde de hela mitt examensarbete.

Jag vill poängtera att detta på intet sätt var att börja om från början, idéerna kring de ändlöst upprepade bilderna var fortfarande klart förankrad som projektets röda tråd. Den cykliska egenskapen som en del av berättandet. Det rörde sig snarare om en förflyttning i fråga om teknik, vilket i sig så klart förde med sig stora förändringar vad gällde frågeställningar och processer. Även om denna lägesändring infann sig relativt sent i arbetsprocessen så tänker jag nu övergå till att tala om mitt projekt utifrån animationsarbetet då jag skriver om bakgrund, frågeställningar och avgränsningar. Jag tänker berätta mer om hur tankarna gick kring detta skifte i en senare del av rapporten, men i denna del av vill jag inte ge det mer utrymme än så. Dessutom anser jag att beröringspunkterna mellan mönster- och animationsidén är tillräckligt många för att den fortsatta beskrivningen i mångt och mycket kommer gälla för båda faserna.

Animation, och då även animerade loopar var något som jag tidigare haft möjlighet att prova på och uppskattat. Jag kände det som att ett fortsatt arbete med denna teknik skulle innebära en breddning i min ”repertoar” som illustratör. En relativt ny berättandeform med nya möjligheter. Jag ville nu skapa något med animation utifrån samma tankegångar som jag haft med mönstret: *att låta själva upprepandet bli en del av bildens berättelse.*

BAKGRUND

Första gången jag provade på animation var under mina förberedande konststudier vid *Gerlesborgsskolan Bohuslän*, där jag deltog i en animationskurs. Jag tyckte redan då att det var en intressant och rolig teknik som jag dock sedermera kom att tappa kontakten med i samband med att jag slutade på skolan och därmed inte längre hade tillgång till varken datorprogram eller arbetsrum.

Jag fick dock nyligen möjlighet att återigen ta upp denna process då jag under en termins utbyte på *Rhode Island School*

of Design fick möjlighet att läsa en animationskurs. Detta var under höstterminen 2009, vilket tidsmässigt passade bra med examensarbetet. Glappet mellan de olika kurserna fungerade snarare som en nyttig paus än som avbrott. Kursen jag läste i USA var enligt mig mycket välfungerande och givande, där fokus låg på rätt moment. Det handlade mycket om handanimerade tekniker och animationens förutsättningar och moment. Timing och hur saker rörde sig utifrån exempelvis hastighet, uttryck och vilket material man ville animera var det man la tungvikt på. Detta var ett upplägg som passade mig väl och som gav ett djuplodande utforskande av animationen.

När jag kom tillbaka till Sverige så upptäckte jag efter ett tag datorprogrammet After Effects. Detta blev startskottet för ett nytt sätt att animera, där jag kunde arbeta med handanimering och det uttryck som detta gav på ett sätt som tillät mig att göra mer avancerade teckningar. Detta tack vare de olika genvägar som ett program som After Effects erbjuder, och då främst möjligheten att arbeta med lager på ett liknande sätt som i Photoshop.

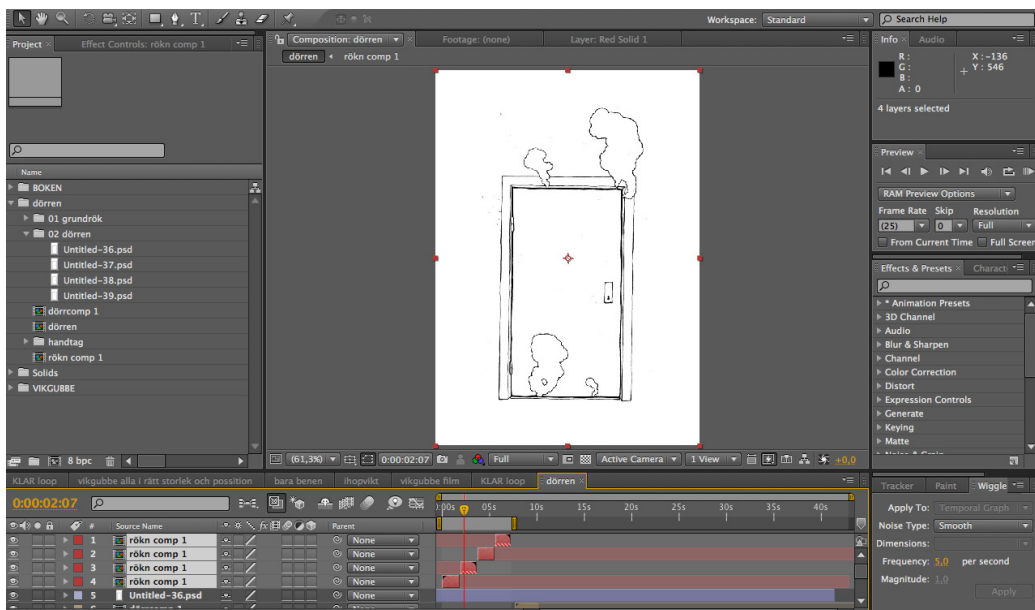


Bild 2 Skärmdump – AfterEffects

FRÅGESTÄLLNINGAR

Min mest genomgripande frågeställning handlade om hur jag skulle kunna använda mig av programmet After Effects i kombination med mitt analoga handanimerande. Jag eftersträvade att behålla det handanimerade uttrycket, men ville på detta sätt effektivisera och förenkla arbetsprocessen. Jag ville utnyttja programmets möjligheter för att kunna göra mer på kortare tid, samt utarbeta en högre teknisk kvalitet.

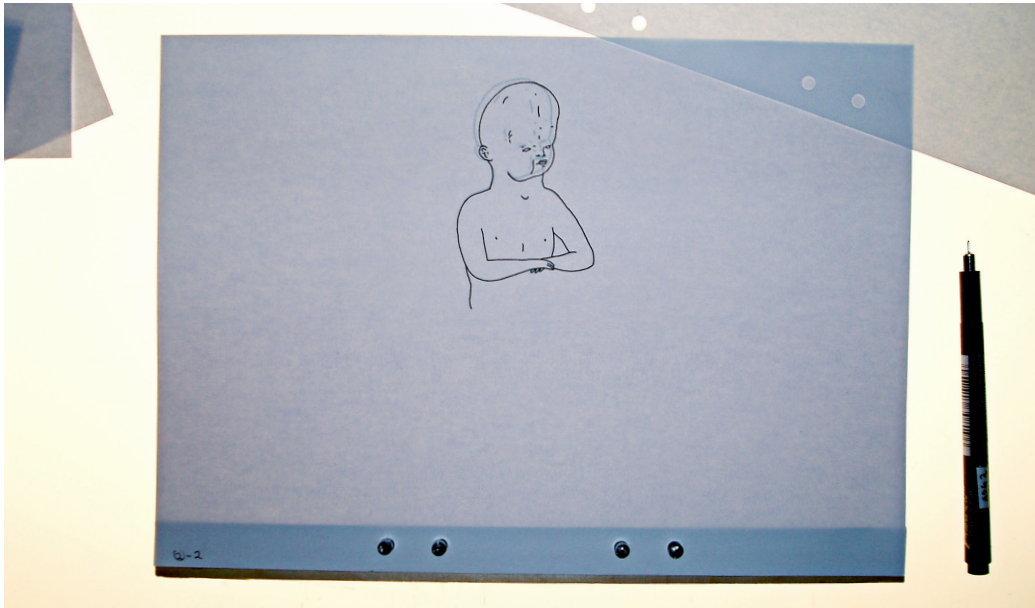


Bild 3 Animationsprocess på ljusbord

En annan stor frågeställning rörde det övergripande temat. Det huvudsakliga ämnet för mitt arbete var som sagt upprepning som en del i varje illustrations/animations tema. Bildens återupprepning i möjlig oändlighet skulle vara en del av bildens koncept och den berättelse som jag ville förmedla. Frågeställningen handlade om utformningen av motiv och berättelser som skulle passa in i detta koncept. Jag visste att jag ville ha flera kortare loopar som skulle fungera som enskilda illustrationer. Jag ville även ha en enhetlighet i fråga om uttryck. I samband med detta kom även frågorna kring ett mer övergripande tema i valen av motiv och handling upp. Detta kom att bli en ihållande frågeställning under i stort sätt hela projektet.

AVGRÄNSNINGAR

Jag bestämde mig ganska omgående för att arbeta i svart-vitt. Dels därför att jag gillar den typen av estetik, men också därför att jag såg användandet av färg som något som skulle innebära ett mer omfattande projekt. Jag ansåg att färg inte var nödvändigt, därav blev denna bortrationalisering ett enkelt beslut.

Antalet animationer var en annan begränsning. Jag siktade på att göra omkring fem loopar. Här rörde det sig främst om en kompromiss kring den avsatta tiden. Även om det i slutändan faktiskt tilläts bli fler än fem så kände jag ändå att projektet hade tjänat på ha fler än vad det resulterade i. Detta var dock en nödvändig avgränsning med hänsyn till tidsutrymmet. Jag tror även att denna avgränsning bidrog till att driva det kreativa arbetet framåt

då jag i och med detta tilläts ägna mer tid åt projektets övriga delar.

Att det presenterades på ett enkelt sätt, i form av ett zine, var ett konstnärligt val. Det kan kanske ändå sägas tillhöra kategorin avgränsningar eftersom jag ville ha ett uttryck som vittnade om enkelhet.

Slutligen så blev ljudläggningen ytterligare en begränsning under arbetets gång. Jag hade från början tänkt att ljudsätta samtliga animationer, och påbörjade även ett sådant arbete. Men då jag så småningom fick en bättre överblick över den egna arbetsprocessen och de animationer som jag dittills åstadkommit så beslöt jag mig för att utesluta ljudet. För vissa animationer trodde jag inte att detta beslut skulle innebära någon direkt skillnad, medan användandet av ljud kunde haft en förhöjande effekt i andra fall. Denna tvådelade situation var gällande för de animationer som jag då lyckats ljudsätta. Med hänsyn till en efterstävad enhetlighet samt viljan att lägga fokus på andra mål så uteslöt jag ljudarbetet ur mitt projekt.

Jag vill påpeka att jag på intet sätt ifrågasatte den påverkan ljud kunde ha. Jag såg dock detta som en självklar fortsättning på examensarbetet, snarare än som en nödvändig del av det.

GENOMFÖRANDE

Övergången från att arbeta med mönster till animation skedde stegvis. Som jag tidigare beskrivit så var min ursprungliga idé att arbeta med mönster som eventuellt skulle kombineras med loopade animationer. Jag var även inne på att uteslutande arbeta med mönster som en avgränsning i arbetet, men ganska snart återgick jag till att arbeta parallellt med de båda medierna. Detta utvecklades till ett projekt om mönster och animation där betoningen var tänkt att ligga på animationen. Jag ville då utarbeta två eller tre mönster som skulle presenteras tillsammans med animation på ett sådant sätt att man skulle förstå kopplingen dem emellan (upprepnigen som en del av bildberättelsen). Detta blev det mål som jag satte igång att arbeta mot.

Vid det här laget befann jag mig i idé- och konceptstadiet, vilket i huvudsak gick ut på att skissa motiv och teman. Det var dock enklare att komma på idéer och motiv för mina animerade loopar än vad det var att hitta innehållen i mönstren. Det var även lättare att påbörja animerandet än vad det var att skapa mönster. Jag har tidigare beskrivit hur datorprogrammet After Effects fungerade som en katalysator för arbetet med looparna. Programmets upplägg möjliggjorde en utökad produktion rent kvantitativt kombinerat med mer avancerade teckningar. Detta skedde på ett

sätt som förenade mina tidigare erfarenheter med ny kunskap, vilket såklart gjorde att animationsarbetet kändes än mer roligt och utvecklande. Men samtidigt innebar detta ett orosmoment eftersom jag hade svårt att komma igång med mönstrena. Animerandet kändes helt enkelt intressantare med sina nyvunna möjligheter.

Jag beslöt mig för att försöka sporra mönsterskapandet genom att teckna ett första mönster under premissen att göra detta på en dag. Resultatet blev ett mönster tecknat på 12 timmar (se nedan).

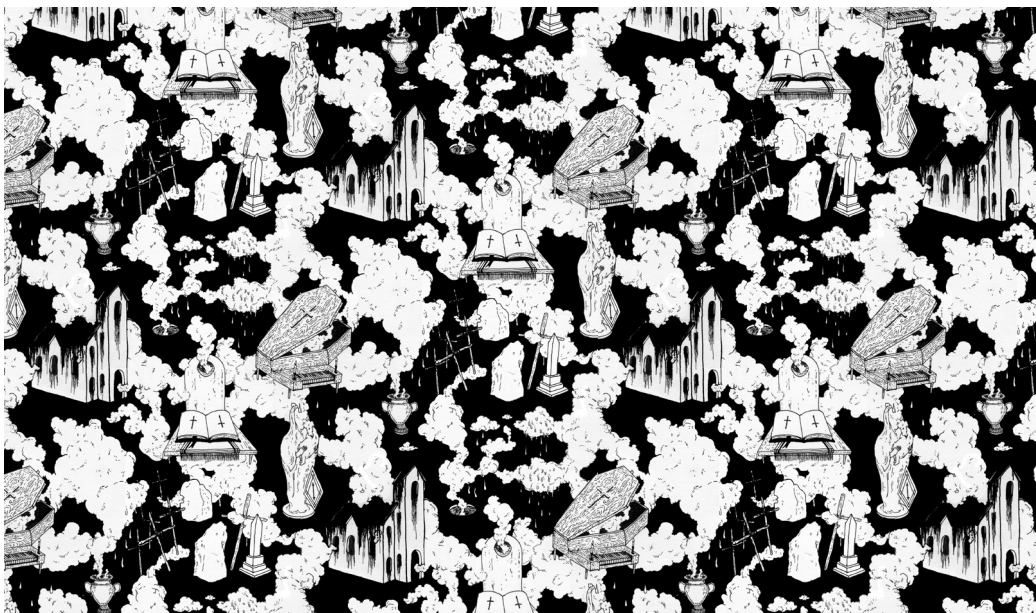


Bild 4 Mönster skapat på 12 timmar

Arbetet med mönstret hade dock känts ganska motigt och oinspirerat. Det var svårt att hitta motivation för att fortsätta med fler mönster. Detta tror jag, åtminstone delvis, berodde på att lusten inför att pröva på en nyare teknik ställdes mot ett mer beprövat arbetssätt

Så tillslut blev mönstrets upprepning istället helt den loopade animationens, där temat med den ständigt pågående illustrationen fick sin realisering i nytt uttryck och medium. Beslutet att släppa mönsterskapandet till förmån för animerandet tror jag var mycket gynnsamt för det fortsatta arbetet. Jag kände att jag kunde hålla kvar temat men istället arbeta med, en för mig, mer utforskad teknik. Fokus och koncentration blev lättare att upprätthålla.

Detta val innebar självklart nya beslut och ställningstaganden där det största nog var frågan kring vilken utformning jag ville ge projektet. Hur skulle mina (fristående) animationer presenteras?

INFORMATION-
INSAMLING & ANALYS

Ganska snart kom idén om att göra en zine-liknande publikation. Dels därför att jag såg det tänkta uttryck som jag upplever att ett tilltalande zine kan ha som passande med den stämning och det manér jag ville arbeta med. Jag gillade tanken på att med enkla medel och begränsade resurser kunna presentera något som kändes värdefullt och exklusivt. Dessa antaganden kring zinets uttryck utgick helt från mig själv och de zines/referenser som jag personligen tilltalats av. Det var utifrån mitt personliga intresse för egenproducerade (om man nu kan tala om en sådan avgränsning) publikationer som bilden av det önskvärda slutresultatet byggdes upp. Med detta menar jag att det material som utgjorde referenser och inspiration var resultatet av ett insamlande arbete som pågått sedan långt innan examensarbetet. Jag utgick helt enkelt från min personliga ”bildbank” i form av länkar till hemsidor, zines och liknande material där jag kände att det fanns något att inspireras av. Jag började i och med detta att formulera ett önskvärt uttryck och slutmål för formgivningen.

Detta insamlade (bild)material utvidgades även under projektets gång allteftersom jag hittade fler inspirationskällor. Det rörde sig om en ständigt pågående process som ömsom löpte parallellt och ömsom flätades samman med det övriga arbetet. Jag arbetade med detta inspirations- och referensmaterial för att komma vidare i den egna formgivningen.

Idén om ett zine baserades också på en äldre idé till projekt som aldrig kommit att förverkligast, nämligen den om ett animations-zine. Möjligheten till att nu få påbörja ett sådant projekt gav upphov till ännu en nytändning i fråga om lust inför arbetet.

IDÉ & SKISSARBETE

Arbetet mot denna tilltänkta slutprodukt hade visat sig innebära en rad olika delar som var och en krävde sina egna beslut och skissarbeten. Bland de huvudsakliga kan dessa nämnas:

Formen på papperszinet. Omslag, illustrationer, innehåll, hur detta skulle förpackas och så vidare.

Mediet för vilket animationerna skulle förmedlas. Hur dessa skulle presenteras. Medföljande skiva, USB-minne eller länk till hemsida utgjorde några av tankegångarna.

Animationerna. Arbetet med After Effects kontra det handtecknade. Vad animationerna skulle föreställa och innehålla. Hur de skulle bindas samman. Uttryck och manér.

FORMEN

Då jag hade idén för hur det hela skulle presenteras klart för mig så påbörjades arbetet med att arbeta fram en form som skulle ge rätt associationer och förståelse. Första steget var redan fastställt: Att arbeta utifrån en estetik som jag tillskrev en publikationskultur utifrån min förståelse för hur ett zine generellt ser ut. Nu skulle detta anpassas till mitt egna projekt. Jag ville ge en känsla av enkelhet och driv. Att presentera ett enkelt manér på ett fyndigt och stilfullt sätt. Jag ville även förmedla en känsla av enheltighet mellan zinets pappersdel och animationerna. Ett av de tidigaste besluten var att bildytan hos animationerna skulle motsvara A-formatet, för att på så sätt spela mot zinets klassiska upplägg med A5-storlek.

Jag ville från början göra en enkel illustrationspublikation som skulle utvecklas med ett rörligt innehåll på en CD- eller DVD-skiva. Frågeställningarna handlade här främst om vilka illustrationer som skulle vara med samt hur denna skiva skulle inkorporeras i publikationen. Som jag tidigare nämnt så fanns det idéer om att eventuellt förmedla dessa filmer på ett annat sätt, till exempel via en hemsida, ett USB-minne eller liknande. Men tillslut beslutade jag mig ändå för skivan. Detta beslut togs mycket med hänsyn till att jag behövde fatta ett beslut för att komma vidare, sedan trodde jag även att en skiva skulle vara en väl inövad indikation på att det medföljde något utöver det tryckta materialet i papperspublikationen.

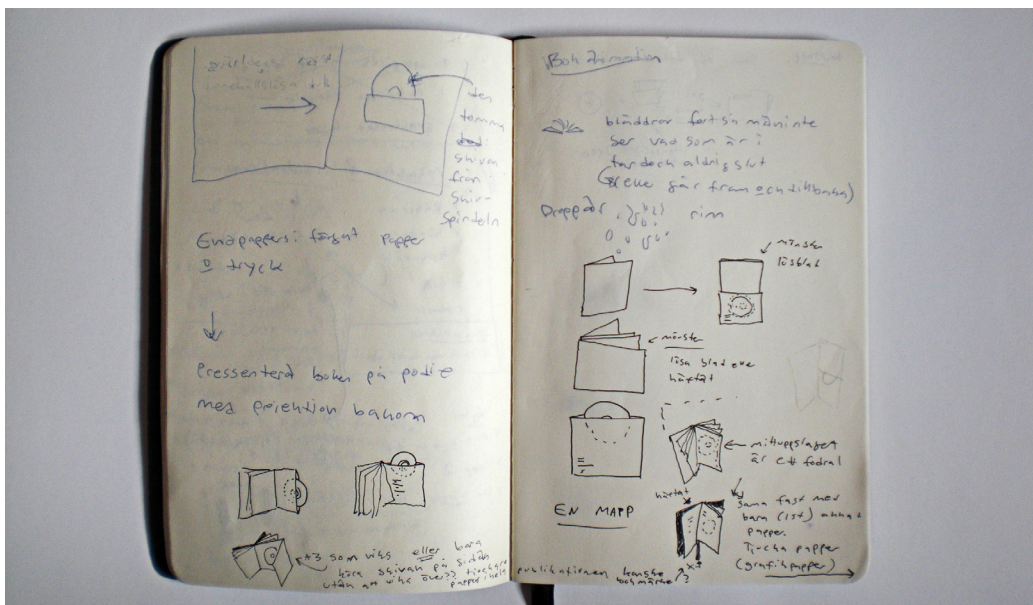


Bild 5 Ur Skissboken

Jag skissade och funderade mycket på hur denna skiva skulle fästas, vilket i sin tur hängde ihop med tankearbetet kring det bildmässiga innehållet och zinets utformning

i övrigt. Jag gick exempelvis från att arbeta med en publikation som skulle vara ett enkelt illustrations-zine där omslag eller mittuppslag skulle utgöra en ficka för skivan (se skisser ovan), till ett zine som skulle kunna gå att läsa i två riktningar och därmed inte ha en tydlig början eller slut (för att på så sätt framställa en form som skulle relatera till den ändlösa animationen), till att så småningom bestämma mig för en slutgiltig form där skivan fästs på omslaget.

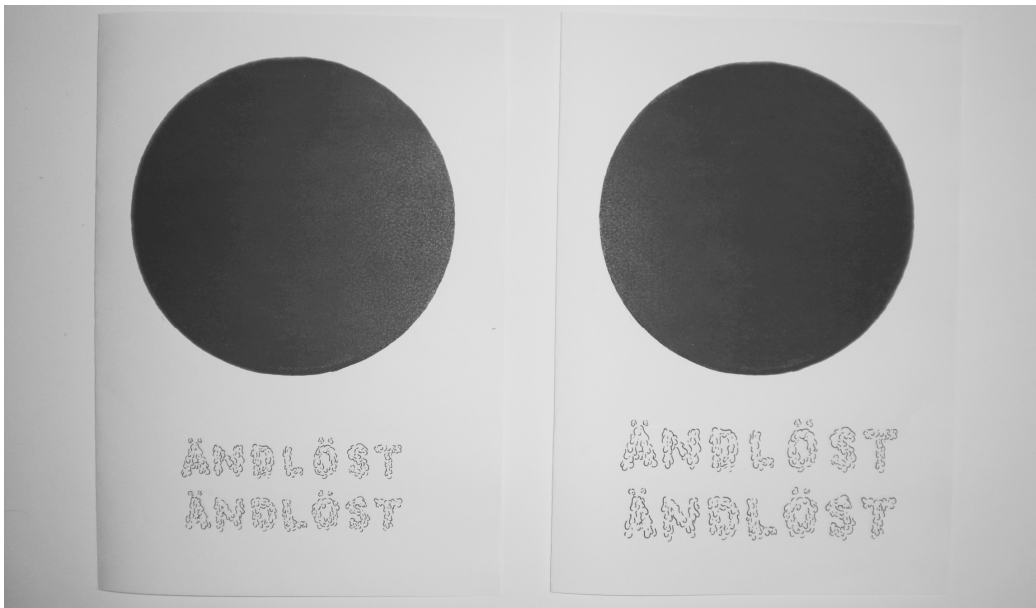


Bild 6 Omslagets skissprocess, variant av titel-illustration



Bild 7 Skissprocessens senare del

TEKNISKA BESLUT

Ett annat val som uppkom i och med att jag fastslagit skivan som medium var ifall jag skulle använda mig av DVD-skivor eller vanliga data-skivor/CD-skivor. DVD-skivor kunde tyckas vara ett självklart val om man tänkt sig presssentera rörlig bild. Jag kände det dock inte som så. Den känsla av egenproduktion som jag var ute efter ansåg jag vara tillåtande ifråga om andra val än de standardiserade. Jag utgick istället från rent estetiska ställningstaganden där jag tyckte att en data-skiva förmedlade en enkelhet på ett sätt som jag inte tyckte att en DVD-skiva nådde upp till. En skiva som man sätter in i datorn får en slags ”icke-form” som jag tilltalades av och ansåg passande. I och med att man satte in en skiva i sin dator blev resultatet av det man såg då man öppnat upp innehållet beroende av det egna gränssnittet. Jag ville ha ett enkelt upplägg där filmerna fanns uppräddade utan andra titlar än sin numrering (jag önskade att på detta sätt styra ordningen för hur man tittade på filmerna, men samtidigt tillåta egna val). Dessutom är en dataskiva regionsfri, vilket också talar för det formatet. Min skiva skulle gå att spela felfritt var som helst i världen, dessutom skulle filmerna vara lättare att sprida via internet om någon skulle vilja göra det.

ANIMATIONERNA
& TEMAT

Som jag tidigare nämnt under rubriken ”frågeställningar” så uppstod det frågor kring ett mer övergripande tema. Valen av motiv och filmernas handling skulle komma att ske på en mer intuitiv nivå, även om jag kände av ett tydligt tema på samma intuitiva nivå så var detta inte helt formulerat för mig själv. Jag ansåg att uppreparandet och mitt uttryck i sig var nog. Denna åsikt har jag i efterhand förstått som baserad på en oformulerad insikt om att sättet på vilket jag arbetade utifrån avgränsning och uttryck per automatik skulle föra med sig en enhetlighet i fråga om motiv och handling. Detta kan nog förstås och formuleras på ett tydligt sätt om man utgår från det klichéartade begreppet ”bildvärld”: Jag, liksom alla andra, dras personligen till vissa teman och motiv, vilka jag tenderar att formulera på ett visst sätt. Men detta är inte hela sanningen. För även om jag inte upplevde något direkt problem i att arbeta utifrån intuition, så ville jag ändå klargöra temat. Om inte annat så för att underlätta formgivningen.

I sökandet efter ett utkristalliserat tema så kom formulerandet av titeln att spela en central roll. Att sätta en titel skulle både fungera som ett sätt att sammanfatta och förklara innehållet för en mottagare som att förklara projektet för mig själv. Detta med att sätta ord för att förklara projektet blev tidigt ett parallellt arbete med det övriga. I

anteckningsboken skissades det lika mycket på titeln som på nya animationer. Om inte mer.

Titeln jag till slut kom fram till var "Ändlöst ändlöst", detta formulerades i slutskedet av processen och beskriver enligt mig både den tekniska aspekten såväl som innehållet. Samtidigt som jag anser att det också kan innefatta det mer intuitiva. Jag såg det som en titel som var tillräckligt lös för att kunna göra olika fristående tolkningar av orden, men samtidigt innefattande nog för att utgöra en röd tråd i det som presenteras. Jag ville att det skulle fungera som en fingervisning om innehållet utan att skriva betraktaren på näsan.

Den animerade loopen beskriver nästan per automatik scenen av någon eller något som fastnat i en situation, eller en händelsekedja som verkar cirkulärt på ett av samma typ nästan desperat vis. I detta avseende ansåg jag titeln "Ändlöst ändlöst" som en väl fungerande beskrivning av detta, samtidigt som den eftersträvade lekfullheten fanns med.

RESULTAT & SLUTSATSER

Reslutatet blev som väntat en papperspublikation där funktionen av animationszine förmedlas med en CD-skiva (se *bilaga 1*). Jag sammanställde totalt sex animerade loopar, vilka presenterades på skivan tillsammans med en äldre animation. Zinet var sadelbundet i A5-format och häftat. Inlagan utgjordes av en flipbook där animationen föreställde en tecknat bok i vilken ett blad vänds i takt med att betraktaren bläddrade igenom (se *bilaga 2*). Denna bok återfanns även bland animationerna på skivan. Jag valde att förpacka denna publikation med en plastficka i A5-format. CD-skivan fästes på omslagets övre del under vilken titel och namn framgick.

PROCESSERNA

Det här var i mångt och mycket ett tekniskt projekt. Min huvudsakliga frågeställning handlade om hur jag skulle kunna förenkla mitt arbete med att animera för hand genom att införa ett nytt verktyg i form av programmet After Effects. Då jag i efterhand betraktade det slutgiltiga resultatet och utvärderade de processer som lett fram till det så kände jag mig överlag nöjd. After Effects hade visat sig mycket lämpligt på sådana sätt som jag från början hade hoppats på och jag kommer även fortsättningsvis att arbeta med detta program. Jag hade dock gärna sett en än större utveckling i fråga om omfattning, både vad gällde antalet animationer och de möjligheter som After Effects kunde erbjuda. Detta kan kanske ses som en självklarhet, men jag kände det som att jag på ett sätt anpassade arbetsbördan efter en viss nivå av kunnande inom programmet. Att min utveckling saktat in i och med att jag nådde denna nivå och att stora delar av programmets

användbara funktioner förblev outforskade. Min förhoppning var dock att detta var en naturlig början på en fortsatt utveckling. Det föreföll även som en nödvändig begränsning då projektet innehöll fler nivåer än den rent tekniska.

IDÉ & PLANERING

Skiss- och idéarbetet hade även det varit en utpräglad del av arbetsprocessen. Detta började kännas som ett invariant sätt att arbeta och jag kände mig ofta ovanligt trygg i att lösningar skulle hittas i tid. Jag såg det som att jag hittat en arbetsmetod och ett tempo som passade mig och min planering. Med detta sagt vill jag även nämna den tidsplan som jag i början utarbetade. Denna hade visat sig felaktig i många avseenden, inte minst med tanke på att mitt projekt tagit en ny riktning i fråga om teknik utan att jag uppdaterat den. Jag såg i slutskedet av projektet denna del som ett misslyckande. Även om jag inte upplevde några större problem med att frångå min ursprungliga tidsplan och istället arbeta mer intuitivt, så hade jag inte svårt för att tänka mig att jag gått miste om en poäng i att arbeta mer välplanerat. Arbetet och det betydligt lösare tidsplanerandet *har* ibland känts opålitligt på ett sätt som jag tror skulle kunna avhjälpas av att jag följt upp min tidsplan och utvecklat denna allteftersom.

PAPPERSZINET

Målet att ge publikationen känslan av enkelhet och driv ansåg jag fick sin realisering i den form jag så småningom kom fram till. Jag ansåg att jag lyckats skapa en lekfullhet kring temat, vilket kändes viktigt då jag ville att det hela skulle kännas lättsamt. Papperszinet upplevde jag som enkelt i sin formgivning, där förhoppningen var att skapa en slags lätthet i hur man tittar i det och såg på animationerna. Jag ville inte ingjuta en hämmande respekt för materialet, utan uppmana betraktaren till att titta på papperszinet och animationerna i sin egen takt.

Även om jag tyckte att detta fungerade i sitt slutförande så hade jag gärna sett en mer omfattande skiss och idéperiod vad gällde detta skede. Framförallt omslaget kändes lite framstressat på ett sätt som kunde verka gynnsamt i vissa avseenden, men där ett mer utbrett experimenterande skulle kunna lyfta formen. Jag såg därför möjligheter till vidareutveckling efter projektets avslutande.

ANIMATIONERNA

Bland de första och mest genomgripande frågeställningarna formulerades en kring animationernas teman. Det intuitiva arbetet styrdes självklart av den mängd jag redan åstadkommit och hur jag utifrån detta material kunde skapa

något mer som tillförda något. Jag hoppades på att skapa en serie animationer som skulle fungera var och en för sig men i stor utsträckning också hämta mycket från den övriga mängden. Att arbeta med hur de upplevdes och förhöll sig utifrån sin plats bland dom andra. Med utgångspunkt i dessa premisser kände jag mig relativt nöjd. Jag ansåg att de animationer som jag åstadkommit kompletterade varande vad gällde motiv och handling. Här vill jag dock återknyta till en tidigare anmärkning där jag trodde att en utökad mängd animationer skulle vara gynnsamt och göra projektet mer förståeligt. Jag ville arbeta med kvantitet på ett sätt som jag inte blev helt nöjd med utifrån slutresultatet. Självklart fanns det även möjligheter till vidareutveckling även här, inte minst med tanke på projektets huvudsakliga frågeställning (se ”*Resultat & slutsatser*”).

AVSLUTANDE REFLEKTIONER

Vad gällde mitt projekt ur ett större samhälleligt sammanhang så inskränker sig nog denna obligatoriska del av rapporteringen till att, åtminstone vad gäller tematiken, i huvudsak omfattas av möjligheter till fortsatt arbete snarare än till vad som faktiskt producerades. Detta var helt enkelt en ganska liten del av tankearbetet för mitt projekt. Även om det fanns inslag till reflektion över sociala frågor i vissa animationer så var tematiken kring det av skolan efterfrågade hållbarhetsperspektivet obefintligt. Även om sådana tolkningar av det färdiga arbetet så klart kan medföra värdefulla reflektioner för enskilda betraktare.

Som alltid med den här typen av pappersbaserade produkter så finns det ett element av resursåtgång, inte minst i producerandet av en första, skissartad, utgåva. Valet att avsluta det hela med en plastficka utgjorde på samma sätt en viss självreflektion utifrån ett hållbarhetsperspektiv. Men att säga att det fanns ett tankesätt kring hållbar utveckling annat än i den form som ingår i det vardagliga agerandet skulle vara krystat och överdrivet.

Något som dock talar för miljösynpunkten i den här typen av projekt är att man tillåts styra omfattningen på produktionen i väldigt hög utsträckning. Eftersom maskineriet i en sådan produktion endast utgörs av en skrivare är det väldigt lätt att hålla produktionen på en låg nivå och inte tillverka mer än vad det går åt. Här tror jag också att beslutet att använda data-skiva kan ha en viss inverkan. Filerna på skivan är mycket enkla att kopiera och sprida på ett sätt som helt utesluter en fysisk (pappers-)produkt.

I övrigt kan jag bara hänvisa till de möjligheter till historieberättande och gestaltning som finns i detta projekt, och liknande framtida.

