

ANIMERAD MUSIKVIDEO –

ANNA VON HAUSSWOLFF

Ett examensarbete av Jonna Fransson  
Högskolan för Design och Konsthantverk  
Göteborgs universitet, Göteborg  
Vårterminen 2010, Examensprojekt 15 hp  
Konstnärligt kandidatprogram i design 180 hp

## ABSTRACT

This was a project of creating an animated music video for Anna von Hausswolffs song *Something is missing*. By working with animation I wanted to broaden my expertise in visual communications. This has been an exploratory work in how I could translate my illustrations to moving images in the program Adobe Aftereffects. I have formed my own narrative by creating a storyboard. I worked with illustrated set design, created an atmosphere in the film and experimented with how to tell a subtle story. During the project I faced questions concerning how to build a dramaturgy. The end result was an animated music video with a length of 2:30 minutes.

Keywords: Animation, Storytelling, Music Video, Anna von Hausswolff, Narrative.

<u>INNEHÅLL</u>	<u>SID</u>
1. Inledning	4
1.1. Mål	4
1.2. Syfte	4
1.3. Bakgrund	4
1.4. Frågeställningar	5
1.5. Avgränsningar	5
2. Genomförande	5
2.1. Informationsinsamling och analys	6
2.2. Idé- och skissarbete	6
2.3. Bildskapande	8
2.4. Scenografi	9
2.5. Animation	10
3. Resultat och slutsatser	11

## 1. INLEDNING

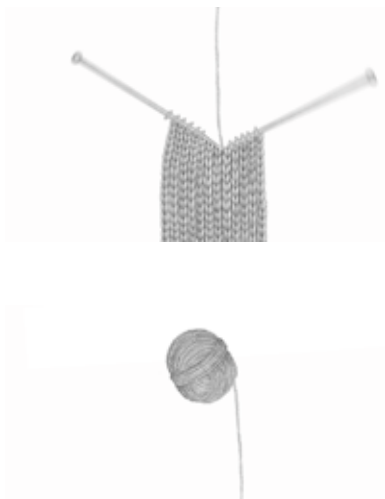
Jag drivs av starka bilder. Jag samlar på gamla fotografier, framförallt porträtt från kamerans begynnelse, där jag inte bara blir inspirerad av motivet utan också av stämningen i bilderna, färgskalan och så vidare. Det finns en skärpa och ett närmast magiskt uttryck i dessa bilder. De inbjuder till att fantisera om vad som hänt med dessa människor. Jag strävar alltid efter att uppnå och förfinas denna effekt i mina bilder. Kanske är det denna fascination över gamla fotografier som gör att jag oftast jobbar i gråskala.

▼ Gammalt släktfoto  
jag funnit på vinden.



### 1.1. Mål

Jag ville undersöka hur jag kunde översätta mina illustrationer till rörlig bild. Detta i form av en animerad musikvideo åt artisten Anna von Hausswolff. I mitt examensarbete ville jag arbeta med att bygga visuella världar och rum, som scenografi. Jag ville arbeta narrativt med en tydlig röd tråd genom filmen och jag ville experimentera med hur man bygger upp dramaturgi och skapar en stämning i en animation. Jag ville arbeta föreställande med en berättelse och beskriva och visualisera en karaktär.



▲ Stillbilder från animationen jag gjorde i Kolding hösten 2009.

### 1.2. Syfte

Jag ville genom att arbeta med animation få en bredare kompetens inom visuell kommunikation. Att arbeta med animation kändes som en naturlig utveckling för mig. Jag brukade teckna figurer på en vit bakgrund. I mitt examensarbete ville jag arbeta mer scenografiskt med mina bilder. Mitt mål var att ta mina illustrationer till ett annat forum och se om jag kunde behålla samma känsla och uttryck. Jag ville vinna ökad kunskap i tekniken man använder i samband med animation, i detta fallet Adobe Aftereffects.

### 1.3. Bakgrund

Jag hade under det senaste året mer och mer börjat arbeta narrativt med illustration och intresserade mig mycket för detta. Tidigare arbetade jag ofta abstrakt men hade mer och mer börjat arbeta föreställande med dragning mot det fotorealistiska. Under mina år på HDK har jag arbetat mycket med att finna mitt personliga uttryck i bild. Framförallt i tapetkursen i årskurs två kände jag att jag hittade ett sätt att arbeta där jag kände mig hemma. Jag gjorde en tapetkollektion med Françoise Sagan liv och litteratur som tema. Jag hade experimenterat mycket med blyerts och började hitta en trygghet i mitt bildspråk. För mig är det rena terapin att sitta timme efter timme med en liten detalj och bygga upp en teckning från grunden. Det skänker mig en djup tillfredsställelse. Att teckna en bild är för mig som att sticka en tröja — alla "maskor" måste stickas, annars blir bilden inte färdig.

Under min utbytetermin i den danska staden Kolding gick jag en kurs i motion graphics. Där gjorde jag mitt livs första animerade film. Det var

en kort film på 20 sekunder där jag animerade stickor som stickade en halsduk. I mitt huvud hade jag alltid sett mina illustrationer leva och röra på sig. Det var magiskt att se mina teckningar få liv. Jag kände att jag fann något jag ville undersöka mer. En ny värld öppnades för mig.

Jag hade sett Beata Boucht och Emma Göthners animerade musikvideo som de gjort åt Jenny Wilson. Den väckte tanken att jag också skulle kunna göra en musikvideo. Men steget från en 20 sekunder kort animation till att göra en hel musikvideo var lång.

Jag arbetar alltid detaljrikt och lägger lång tid på varje illustration. Arbetet med detaljer och finish är mycket viktigt för mig. Jag kan sitta i timmar och retuschera minimala detaljer i en illustration. Det skulle jag inte kunna göra genomgående i detta projekt. Det skulle bli en utmaning för mig att arbeta snabbare med mina bilder och anpassa min process och metod till hur lång animationen skulle vara.

I slutet av januari 2010 kontaktade jag Mattias Nilsson på skivbolaget Kning Disk. Han introducerade mig till Anna von Hausswolffs musik. Den kändes direkt helt rätt. I samråd med Anna kom vi överens om att jag skulle göra en animerad musikvideo till låten *Something is missing*.

▼ Modeillustration från hösten 2010.



#### 1.4. Frågeställningar

Kunde jag behålla uttrycket i mina illustrationer även i animation? Skulle jag gå miste om detaljerna? Hur skulle jag som illustratör anpassa mig efter musikens rytm och känsla? Var det möjligt att skapa en stämning som passade musiken?

#### 1.5. Avgränsningar

Jag animerade i programmet Adobe Aftereffects. Jag handanimerade inte på klassiskt vis på papper med cellanimation eftersom det skulle ta för lång tid i förhållande till den tid vi hade till examensarbetet. Det passade mitt detaljrika manér att arbeta i Adobe Aftereffects. Jag kunde göra mycket med bara en teckning och på så vis kunde jag lägga mycket krut på enstaka bilder. Jag arbetade inte med ljud eftersom jag fick musik från Anna von Hausswolff. Jag kunde därför enbart fokusera på det narrativa och det visuella.

### 2. GENOMFÖRANDE

Annas musik är dramatisk och har mörka undertoner. Hennes röst är stark och gick rakt in i mitt hjärta. Inledningsvis lyssnade jag mycket på Annas musik och var även på en konsert med henne i början på februari. Jag tyckte att hennes musik skulle passa bra till mitt bildspråk. Jag hade den mäktiga låten *Pills* som första alternativ men eftersom den var över 6 minuter lång skulle det bli ett för stort projekt. Istället valde jag låten *Something is missing* som är 2:32 minuter lång.

## 2.1. Informationsinsamling och analys

*Tell me something I've never before It only happens like once in a lifetime or more I am restless but I'm trying to get some sleep Something is missing and I don't know what it is Tell me there's more more more to gain cause I'm getting bored bored all bored again There is something all hiding but I don't know what it is My expectations keeps me impatient lead me out this mystery Cause i can't breathe Cause i can't breathe.*

◀ Texten till Something is missing.

Illustrationer från synopsiskursen.



Musiken gav mig associationer till något mörkt, slitet och åldrat. Jag ville återskapa en känsla av förgänglighet, ödslighet, tomhet och rastlöshet. Jag började projektet med att samla bilder som inspirerade mig. Jag såg väldigt mycket på film under projektet, både animerad och vanlig spelfilm. Vi hade en synopsiskurs inledningsvis av examensarbetet. Där gjorde jag snabba skisser på hur jag föreställde mig känslan av den tecknade scenografin i filmen och tyckte att det fungerade bra. Jag besökte Göteborgs konstmuseum och såg på klassiskt måleri där jag fann inspiration vad gällde både stämning och bildkomposition. Jag var hemma hos min mormor i Värmland och fotograferade interiören i hennes gamla vackra hus, där jag fann mycket bildmaterial att teckna efter. Ganska snabbt visste jag vilken stämning jag ville ha i min animation. Texten i Something is missing hjälpte mig mycket och den kändes spännande och inspirerande att arbeta med.

I höstas kom jag över en gammal bildsekvens på en pinuppa som poserar framför en vägg. Dessa bilder inspirerade mig mycket. Känslan i rummet med trägolv och slitna väggar och även kvinnan med sin ålderdomliga klänning och allvarliga uttryck i sitt posering framför kameran. På hösten 2009 såg jag alla avsnitt av Twin Peaks och fastnade direkt för David Lynch berättarteknik och surrealistiska stil. Även filmen Grey Gardens som jag såg för några år sedan och under projektets gång såg om har fungerat som en inspirationskälla. Som alltid är Film Noir en stor källa till inspiration då jag arbetar.

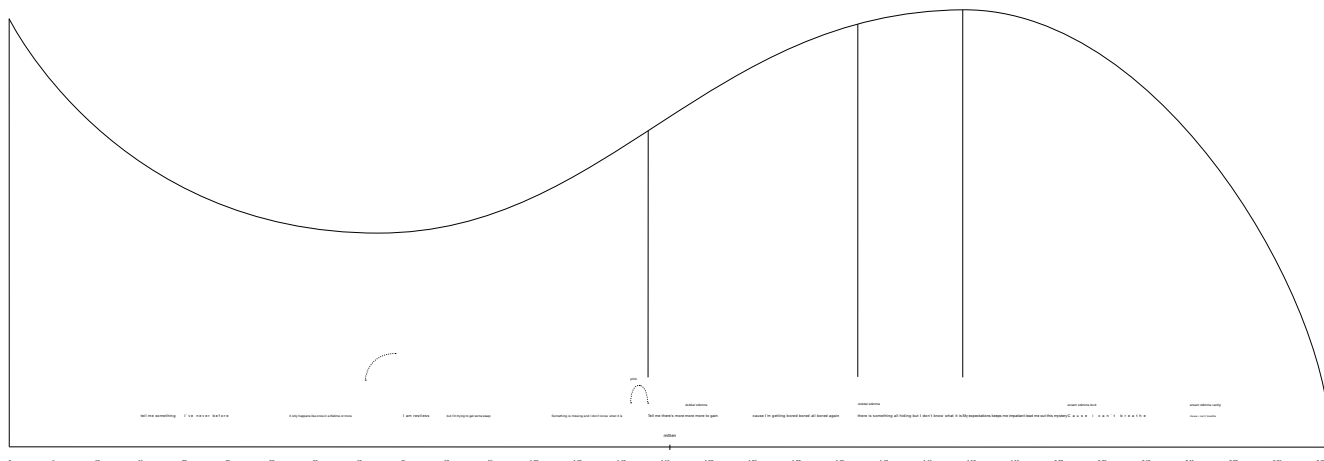
## 2.2. Idé och skissarbete

Jag kämpade mycket med mitt storyboard. Det kändes ovant för mig att göra ett storyboard och jag kände mig lite vilsen i hur jag skulle gå till väga. När jag skissar inför en illustration brukar jag göra snabba kompositions-skisser. Men det fungerade inte riktigt så samma sätt när jag skulle göra film. I mitt examenarbete ville jag ha ett tydligt storyboard. Det var nödvändigt eftersom jag inte hade tid till att göra onödigt arbete. Jag

fick tvinga mig själv till att tidigt fatta beslut. Det var svårt för mig som ofta arbetar relativt intuitivt mer mina illustrationer. Jag kände svårigheter att gå från att ha arbetat med illustration till att göra rörliga scener som ska avlösa varandra. Jag ville göra en subtil film men ändå ge en känsla av ett uppbyggande mot klimax någonstans i filmen med små medel. Efter ett handledningstillfälle med Gunnar Krantz lossnade det något. Han berättade grunderna i berättelseteknik för mig och detta var fakta jag aldrig förr hört, men som ju är ganska självklara.

Jag behövde hitta en struktur i mitt arbete. Jag gjorde en tydlig tidslinje där jag skrev in exakt när i låten varje ord i texten ligger och försökte därefter arbeta med klassisk berättelseteknik á la Hollywood. Jag gjorde en dramaturgisk kurva som följde texten i låten och som visade var i musiken det starkaste stycket kommer och där jag ville ha ett klimax i filmen. Jag skrev en kort karaktärsbeskrivning och en platsbeskrivning och jag skrev i ganska löst var scenerna skulle vara i filmen. Det var till stor hjälp för mig att göra denna tidslinje som också fungerade som storyboard och moodboard. Jag samlade all nödvändig information på mitt storyboard. Jag printade ut den som en affisch och använde mig av den då jag kände att jag började tappa bort mig i processen. Den slutgiltiga filmen blev långt ifrån Hollywood, men det hjälpte mig att ha den klassiska berättelsetekniken i åtanke då jag gjorde mitt storyboard.

▼ Tidslinje med texten utsatt.



### Platsbeskrivning:

*Tomt och ödsligt hus. Känsla av förgänglighet, ödslighet, tomhet, självmordstankar, rastlöshet.*

### Karaktärsbeskrivning:

*Kvinna (Anna), kvar på ett nedlagt mentalsjukhus/stort hus. Hon är ensam kvar efter att alla andra lämnat. Det är ödsligt och mörkt. Hon har på sig en ljus klänning och är barfota. Utanför är det grenar som har växt sig över huset. Skuggor spelar en central roll. Det är starka kontraster mellan ljust och mörkt. Hon bygger korthus som hon fyller rummen med. Filmen utspelar sig under tiden att hon röker en cigarett. Från att den tänds till att den släcks.*

▼ Storyboard då jag efterhand börjat fylla på med bilder



### Scener:

*Närbild på Anna då hon öppnar ögonen. Helfigur på Anna i nattlinne på avstånd. Hon håller cigarett i handen. Glödlampa som pendlar. Kameraåkning genom rum. Korthusen står uppbyggda i rummen, först ser man bara ett skymta, sedan förstår man att det är fler och fler. Även enstaka kort ligger utspridda på trägolvet. I klimax så virvlar det runt kort, man ser att det finns en mani i byggandet, det är så många korthus. Man ser rum i bakgrunden. I början på filmen skymtar hon förbi. Mun som sjunger Cause I can't breathe, man ser hur hon håller ciggen i handen. Handen fimpas cigg i askfat på slutet. Kameran följer röken upp. Slut.*

## 2.3. Bildskapande

Blyertspennan ser jag sett som ett verktyg jag kan upptäcka och arbeta med resten av livet utan att tröttna på. På grund av examensarbetets begränsade tid så skulle jag inte hinna teckna allt för hand som jag vanligtvis gör. I så fall skulle jag inte hinna animera. Men jag ville ändå behålla detaljrikedom som jag brukar arbeta med i mina bilder och jag ville behålla blyertskänslan. Hur skulle jag göra detta?

Jag experimenterade i Photoshop med metoder där jag kunde göra datagenererade illustrationer men ändå behålla den tecknade känslan. Det var en fin gräns mellan att ge en illusion om att det var handtecknat och att det såg datagjort ut. Jag återanvände många teckningar och modellerade om dem i Adobe Photoshop. Jag ”byggde” rum med strukturer och mönster som jag tecknat och scannat in, som jag sedan förvrängde, skevade, repeterade och återanvände i datorn. På detta sätt kunde jag





snabbare bygga upp mina rum än om jag hade tecknad dem för hand på papper, men samtidigt behålla blyerts känslan. Jag upptäckte att eftersom det var film och inte stillbild jag skulle göra var det i stort omöjligt att se att mycket var konstruerat i dator. När bilderna rörde på sig var det svårt att uppfatta att delar av bilderna var upprepade.

Jag köpte en kortlek och tecknade alla kort. Jag byggde korthus och fotograferade dem och sedan tecknade jag ett antal korthus. Ett stort, ett mindre och så några där två kort står lutade mot varandra. Det var skönt att arbeta med något så konkret. Jag kände mig nöjd med beslutet att filmen skulle kretsa kring ett maniskt byggande av korthus. När jag började visualisera korthuset i rummen stämde det väl överens med min vision. Det var relativt lätt och gick snabbt att bygga upp rum med många korthus och det var bra med tanke på den korta tiden. Jag fattade små beslut så som att ha en monogen yta på korten istället för det klassiska kortleks-mönstret. På det sättet kom fokus mer på spelkortens tecken. Jag testade även att använda mig av mönstret men det gav ett för rörigt intryck. Kortens tecken tyckte jag om som grafiska element och det gav rätt estetiska uttryck till filmen.

Att jag beslutat att ha med Anna som person i filmen gjorde arbetet roligare men också svårare. Jag hade två fotografier av henne som jag använde som teckningsunderlag. Jag applicerade hennes huvud på en annan kropp, eftersom jag ville ha en kropp med en klänning. Men jag lät henne behålla sitt karakteristiska halssmycke. Det var svårt att hitta en stil på kläder som passade med stämningen jag var ute efter och jag arbetade mycket med att få det att verkligen kännas som Anna men ändå en "sagoversion" av henne. Jag ville ha det fotorealistiskt likt men ändå behålla en slags surrealism och en ståtlighet i hennes utseende. Jag ville att Anna skulle känna sig nöjd och glad med hur hon framställdes i filmen och det hade jag hela tiden i åtanke då jag arbetade. Eftersom jag arbetade med en fotorealistisk stil så skulle ju alla se att det var Anna och det kändes viktigt att framställa henne på ett fördelaktigt sätt.

Jag hade vissa betänksamheter om att Anna skulle röka i filmen och jag visste inte om hon eventuellt skulle ha några invändningar emot detta. För mig var detta en stark flört med Film Noir. Jag är förtjust i estetiken i att röka och ville gärna ha med det i filmen.

#### 2.4. Scenografi

Filmerna skulle ha en genomgående blyerts känsla. En ålderdomlig karaktär och mycket mörker i kontrast till ljus. Jag ville som tidigare nämnt komma vidare med mitt gamla manér med figurer på vit bakgrund och så snart jag började arbeta var det en befrielse att få göra heltäckande bilder. Jag hängav mig åt skapandet av mörka interiörer och svindlande centralperspektiv. Den ödsliga stämningen jag var ute efter skapade jag genom att arbeta mycket med ljus och skuggor i rummen. Jag arbetade mycket med små detaljer som slitna kablar, vägguttag och fuktfläckar. Jag ville att huset som karaktären i filmen vistas i skulle kännas oändligt stort. Därför gjorde jag en lång korridor och en trappa utan slut. Jag ville att man inte riktigt skulle veta var man befann sig.



◀ Ett av rummen till scenografin.

## 2.5. Animation

▼ Ögat sluts.



Då jag hade större delen av mitt bildmaterial färdigt började jag att göra animerade skisser. Jag visste att jag ville ha ett par ögon som öppnas i början på filmen men inte exakt hur jag tekniskt gå till väga. Så jag gjorde en skiss på hur det skulle kunna gå till. Eftersom detta är en av de få scener i filmen som är animerad och dessutom är filmens inledning ville jag att den skulle vara mycket välgjord. Så jag lade mycket omsorg på just denna scen. Det var viktigt att den var trovärdig och effektiv. Jag trodde på förhand att det skulle vara mycket svårt att få det att se bra ut. Jag gjorde först några skisser i Adobe Aftereffects och testade vilka olika delar jag behövde, ögonlock, ögonfransar, pupill etc. Jag upptäckte att det fungerade bra att förvränga ögat i Adobe Aftereffects istället för att teckna varje del av öppnandet av ögat som jag först trodde att jag skulle behöva göra.

Under hela arbetet var det en utmaning att lära sig hur varje animation skulle konstrueras rent tekniskt. Då jag började projektet var jag en fullständig nybörjare i Adobe Aftereffects och tyckte det var skrämmande att ens starta programmet eftersom jag kände mig så osäker. Varje liten rörelse jag skulle animera tog lång tid att skapa. Men jag lärde mig hela tiden nya knep. Under projektets gång blev jag säkrare i Adobe Aftereffects och det gick snabbare att animera. Jag kände mig stundvis begränsad av tekniken men också fascinerad över vad jag kunde göra. Jag hade många ahaupplevelser då jag hittade nya sätt och lösningar på problem jag ställdes inför.

## 3. RESULTAT OCH SLUTSATSER

Jag tycker att jag fann rätt stämning i filmen. Trots att jag på förhand bestämt att jag inte skulle lägga för mycket tid på detaljer så kunde jag inte hejda mig. Jag kände att jag inte kunde släppa arbetet med detaljer. Jag har märkt hur viktigt det är för mig och att det är det jag tycker är roligast att göra. T ex hur en ögonfrans darrar. Dessa små moment i filmen var de mest spännande och roliga för mig att gestalta och jag har svårt att se att jag skulle kunnat lägga mindre tid på dem. Eftersom det var så få objekt som rörde sig så var det viktigt att dessa var bra. Det är subtila rörelser i filmen och det handlade mer om stämningen och estetiken i bilderna än avancerad animation. Eftersom

det är jag själv som animerat så kan jag i efterhand se att mitt teckningsmanér även återkommer i animationen. Det finns en stelhet, ett poserande och en släthet i uttrycket som känns igen från mitt vanliga manér.

Vad gäller mitt mål att arbeta mer med scenografi i mina bilder så är jag nöjd. Jag känner att jag utvecklat mitt tidigare sätt att teckna med figurer på vit bakgrund och har även lyckats tillföra mer svärta i bilderna som jag tycker ger ett djup jag tidigare saknat.

Jag lärde mig mycket om teknik vad gäller animation. Jag kände på slutet av arbetet en ökad säkerhet i programmet Adobe Aftereffects. Jag har fått en ökad förståelse för vad animation är.

Jag arbetade mycket med hur skuggorna rör sig och det var inte bara ett sätt att öka stämningen i filmen utan dessutom för att dölja hur lite animation filmen faktiskt innehåller. T ex lampan som kastar ljus över Anna i helfigur, som gjorde att man inte tänkte på att hon i stort sett står helt stilla (hon rör lite på handen). Detta var genvägar jag fick ta eftersom jag lagt så mycket tid på att skapa bilderna och inte lika mycket tid på att animera. Där var det svårt för mig att disponera min tid. Jag ville inte animera en bild som jag inte var nöjd med, då skulle det inte kännas meningsfullt för mig att animera. Men tidsplaneringen sprack på slutet och jag fick inte så mycket tid på klippning och arbete med slutfinish i filmen som jag velat ha inför examinationen.

Jag ville ha en hög estetisk nivå på animationen men också arbeta mycket med storyn och med rörelsen i filmen. Men det var svårt att få tid till att göra allt detta och i slutändan tog bildernas estetiska värde över och tog tid från animerandet. Det var svårt att få tiden till att gå ihop då jag både fungerade som illustratör, animatör och klippare. Jag kände olika grader av känslomässiga band till varje scen och det var svårt var mig att förhålla mig objektivt till filmen då den skulle klippas. Jag inser att jag gjorde detta till ett för omfattande projekt i förhållande till examenarbetets tidsram och att jag lade ribban för högt.

Detta ser jag som ett första utkast till hur den slutgiltiga musikvideon kommer att se ut. Jag har ännu inte lagt in alla detaljer, effekter och skuggor och det krävs ytterligare klippning. Jag ska även arbeta vidare med hur animationen synkar med musiken. Jag vill tillföra mer rytmiska inslag för att öka samspelet mellan musik och animation.

Jag har ännu inte lyckats uppfylla hela min vision med denna musikvideo men jag tycker att jag har kommit en bit på vägen. Mina huvudmål var att undersöka hur mina illustrationer kan översättas till rörlig bild och att arbeta med scenografi och storytelling. Jag tycker att jag kommit så långt med dessa mål som jag kunnat inom examensarbetets begränsade tid. Men under arbetets gång har ribban höjts. Jag inser nu hur lång tid det tar att göra film. Med tanke på att jag nyligen börjat arbeta med animation så har jag kommit långt. Detta arbete kan nog även klassas som ett utforskande i att skapa bilder och det ska bli spännande att se hur detta examensarbete kommer att präglade mitt framtida arbete med illustration.

Bilder från musikvideon. ▼

