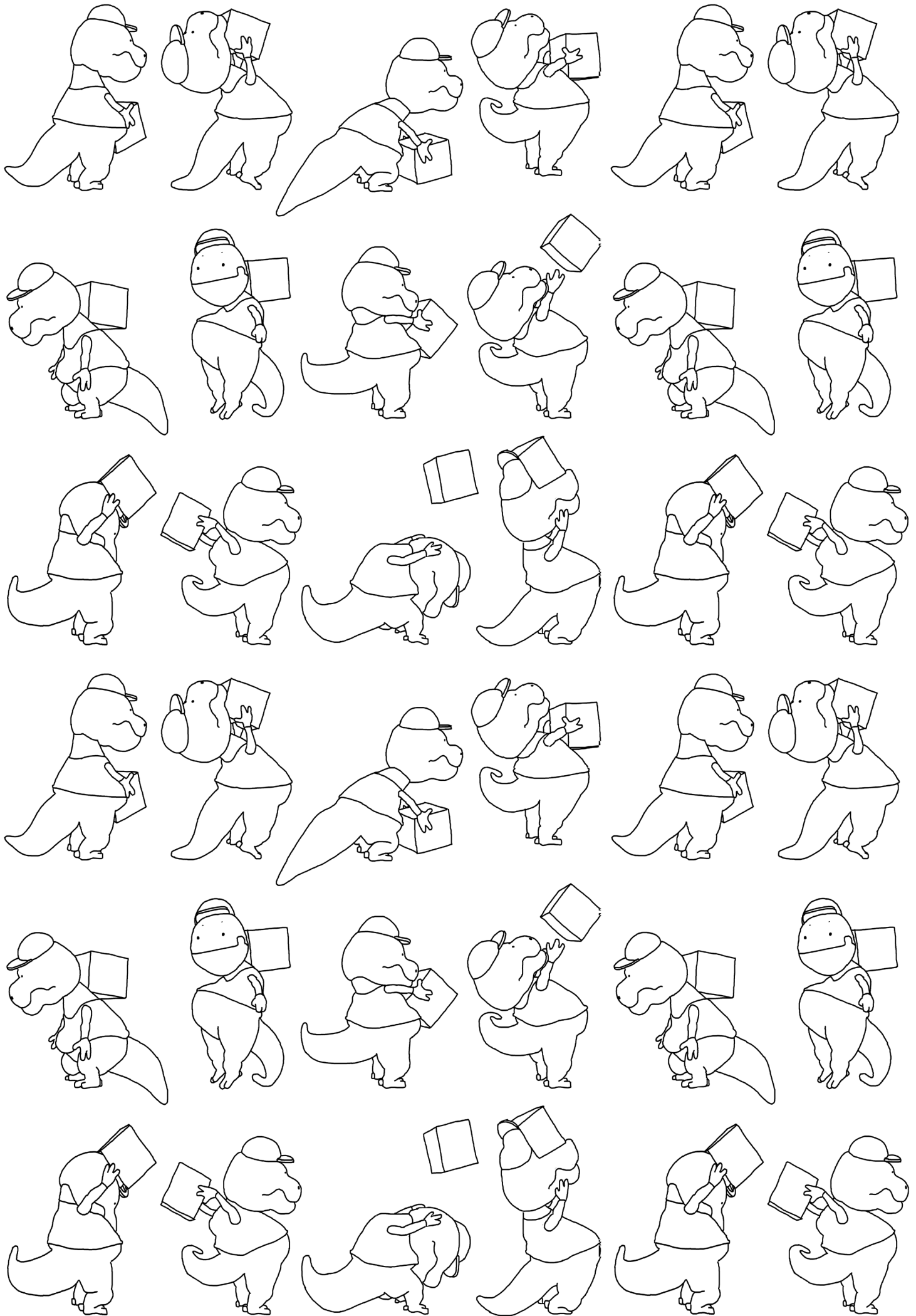


2011-04-04
EXAMENSRAPPORT

DINOSAURIEN
En animerad kortfilm
om mobbning

Johan Wendesten

Högskolan för Design och Konsthantverk, Göteborgs Universitet
Konstnärlig kandidatprogram i Design, 180 hp
Examensprojekt, 15 hp



ABSTRACT

Although I myself haven't been bullied per say during my school years. I've sure been teased and occasionally felt left out. On the other hand - who hasn't? And that as well is my point. According to the Swedish anti bullying organisation Friends, almost 20 percent of all Swedish students have been exposed to harassment, and in Sweden alone, more than 45000 students state that they're getting bullied. Being a subject to important and intriguing to be left aside, and given my passion for animation and my ambition to further develop my skills within the realm, I sought out to make an animated short film which focuses on children between the ages of six and ten, and was mainly to be viewed in schools. The short film itself was never meant to be a solution to the problem of bullying, and I wanted to make neither a public information film, nor a link in the chain of an anti bullying campaign. Instead I wanted to create a film which would treat and pave the way to a discussion about the subject of bullying and alienation.

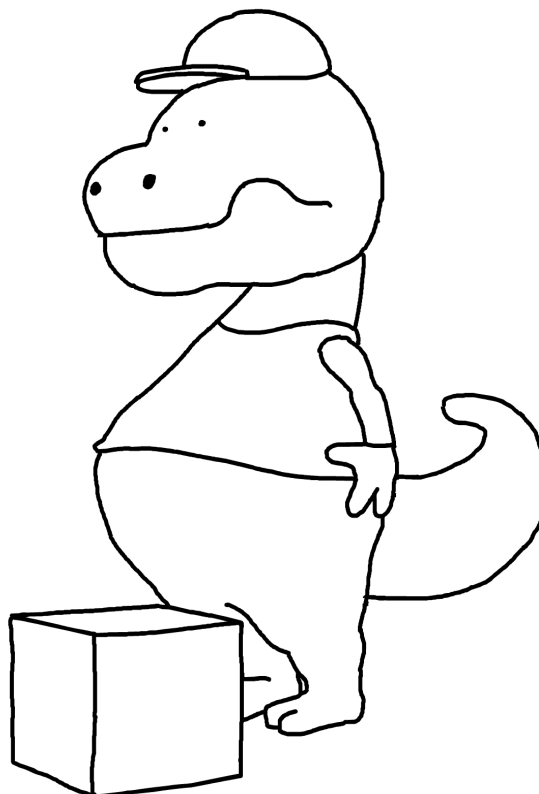
After an eight week long process consisting of researching, script-writing, storyboarding, animating - utilizing a mix of three dimensional and two dimensional animation techniques, colouring, adding sounds and editing I was finally finished; and the final result of my bachelor exam project was *Dinosaur - an animated short film about bullying*. In which we get to follow the last surviving dinosaur on earth, now living in a human society. He's an immigrant from another time who's struggling to fit in. This proves being harder said than done, especially in his profession as a warehouse worker where his short arms make it virtually impossible for him to perform his work tasks. As if that weren't enough he's constantly getting bullied by his work colleagues as a result of his physical shortcomings. This, until one day when he finally gets enough and decides to plot his revenge...

Dinosaur is a short film about how volatile ours norms are, and they're constantly changing depending on where and when in life we find ourselves, as well as it's a short film about having short arms.

Keywords: Short film, Bullying, Alienation, Animation, Dinosaur

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

| | |
|--|----|
| 1. INLEDNING | 4 |
| 1.1. BAKGRUND | 4 |
| 1.2. PROJEKTMÅL | 5 |
| 1.3. SYFTE | 5 |
| 1.4. AVGRÄNSNINGAR OCH FRÅGESTÄLLNINGAR | 5 |
| 2. GENOMFÖRANDE | 6 |
| 3. RESULTAT | 8 |
| 3.1. SLUTDISKUSSION | 13 |
| 4. REFERENSER | 15 |
| 5. APPENDIX | 16 |
| 5.1. SYNOPSIS | 16 |
| 5.2. UTDRAG UR BILDMANUS | 17 |
| 5.3. STILLBILDER FRÅN FILMEN | 18 |



1. INLEDNING

1.1. BAKGRUND

Jag har så länge jag kan minnas närt en fascination för animation i allmänhet och hantverket bakom i synnerhet. Hur man har gått tillväga för att skapa de tecknade, leranimerade eller 3D-animerade figurerna och miljöerna har för mig många gånger varit mer intressant än figurerna och miljöerna i sig, och jag var därför inte heller särskilt gammal när jag för första gången fattade pennan och började skapa mina egna små animerade filmer. Inledningsvis handlade det mest om enkla streckgubbar som planlöst och spastiskt strövade omkring längst blädderblocken, eller om en och annan larv, vars rörelser närmast kunde liknas vid trevande snarare än krälände, men allteftersom jag tecknade gick jag från dålig till medioker. Jag lät mig inte heller begränsas av papper och penna utan var ständigt på jakt efter nya tekniker och metoder, och när andra barn var ute och lekte satt jag ensam uppe på mitt rum och gav liv åt datoranimerade grisar (filmen namn var *Grease*) eller skapade stop motion-filmer med LEGO-gubbar.

Att animera är, och har alltid varit för mig, en synnerligen behaglig verklighetsflykt där penna och blädderblock blir en dörr till en helt ny värld - ett parallellt universum där fysikens såväl som logikens lagar helt och hållet dikteras av mig själv. Där jag kan skapa liv och rörelse med mina bara händer och där jag får leka gud, om än bara på ett A4-papper. Jag trodde också länge att sitta vid ett skrivbord och rita bildruta för bildruta var det sätt på vilket jag skulle försörja mig i framtiden, men när det var dags för mig att bestämma vad jag skulle bli när jag blir stor fick min passion för animation ta ett steg åt sidan, till förmån för ett annat stort intresse - design. Att jag har spenderat mina sju senaste år på olika designskolor, studerandes design, betyder emellertid inte att min passion för animation har dött. Istället har den, likt en tålmodig hund, legat vid dörren och väntat på att jag ska ta ut och rasta den, vilket jag också har gjort emellanåt, och då inte minst under förra vårens profilprojekt där jag i samarbete med Stadsbiblioteket i Göteborg skapade en kampanj bestående av en handfull animerade kortfilmer som berättade om de många spännande och roliga aktiviteter som ägde rum på Stadsbiblioteket. Det var ett för mig mycket givande och inspirerande projekt som togs emot väl av klasskamrater och lärare såväl som personalen på Stadsbiblioteket själva, och som gav mig mersmak och blodad tand att animera mera.

Temat för detta projekt var mobbning och utanförskap, och det var ett tema som jag hämtade från min egen barndom och skolgång. Jag har alltid varit lite konstig. Under låg- och mellanstadietiden var jag dessutom överviktig, och alla som har gått i skolan vet att det inte är någon lyckad kombination. Jag skulle inte vilja påstå att jag har blivit mobbad, eftersom det skulle vara orättvist mot de som faktiskt blivit mobbade, men visst blev jag retad emellanåt och kände mig utanför ibland. Men vem har å andra sidan inte känt likadant som mig? Och det är just det som är min poäng. Enligt undersökning som gjorts av Skolverket uppgår mellan 16 och 19 procent av eleverna i svenska skolor att de har utsatts för kränkningar, och ungefär åtta procent av såväl pojkar som flickor är mobbade¹. (<http://www.skolverket.se...>)

¹Omräknat till antal elever är åtta procent lika med 45 000 st. Jämfört med en rapport som kom 2003 så har siffrorna minskat något, då man då uppgav att siffran var ungefär 60 000.

1.2. PROJEKTMÅL

Mitt projektmål och min ambition var att jag med hjälp av animation skulle skapa en eller serie kortfilm(er) som behandlar ämnet mobbning och utanförskap; och som skulle verka indirekt i undervisningssyfte, utan att för den sakens skull hamna i instruktionsfilmsfacket. Jag vände mig till barn till allmänhet och lågstadieelever i synnerhet. Alltså barn någonstans i åldrarna 6-10 år. Mina intentioner var också att mina animationer skulle fungera på flera nivåer och även tala till vuxna människor som en sekundär målgrupp. Tanken var *inte* att skapa ett led i en antimobbningsskampanj och mitt mål var inte nödvändigtvis att förhindra och verka mot mobbning, åtminstone inte på kort sikt. Istället ville jag skapa ett diskussionsunderlag, en språngbräda om man så vill, från vilken man skulle kunna inleda ett samtal om ämnet

Jag hade förutom detta ett rent hantverksmässigt mål med mitt examensprojekt, och det var att utvecklas som animatör och ta mitt kunnande till en ny nivå. Projektet var också utforskande i den mån att jag tänkte ge mig ut på okänt vatten, utforska och lära mig mer om, för mig tidigare utforskade animationstekniker och metoder, däribland 3D-animation, och undersöka hur jag kunde tillämpa dem i min ordinarie arbetsprocess.

1.3. SYFTE

Projektets syften gick förstås hand i hand med projektmålen, och projektet hade därför två huvudsakliga syften. Det ena var att ta upp och lyfta fram vad jag anser är ett mycket viktigt ämne som dessutom är djupt förankrat i mig själv. Mobbning och utanförskap är något som alla på ett eller annat sätt har kommit i kontakt med och därför kan relatera till. Det är också ett tidlöst ämne som alltid är aktuellt, och kommer att vara det även i fortsättningen. Jag hade inga universala lösningar på mobbningsproblematiken, men hur naivt det än må låta så tror jag att en bra början är att prata om problemen, och det var alltså där jag kom in i bilden. (Hammar & Wikingsson, 2003)

Projektets andra syfte var av ren och skär hantverksmässig karaktär. Jag har vid flera tidigare tillfällen använt mig av animation i mitt tidigare designutövande och jag planerar att göra så också i fortsättningen. Animation är ett mycket kraftfullt verktyg för mig som (blivande) illustratör och grafisk formgivare. Det är ett verktyg som är tacksamt att använda då det har en lång räckvidd med vilken man kan nå ut till väldigt många, och det är ett verktyg som jag, under detta projekt planerar att slipa till ytterligare.

Som jag snuddade vid förut, erbjuder arbetet med animerad kortfilm, sist men inte minst, en kreativ "Gott & blandat"-påse som förutom animation, också innehåller en rad olika designrelaterade moment – däribland illustration, typografi, grafisk formgivning och inte minst storytelling, och tanken var att detta projekt skulle bidra till min utveckling inom dessa områden.

1.4. AVGRÄNSNINGAR OCH FRÅGESTÄLLNINGAR

Min plan var att utföra alla projektets moment på egen hand, allt från berättelseskrivande och ritande av bildmanus och bakgrundsteckningar, till animation, färgläggning, ljudredigering och klippning; och målet var att jag åtta veckor senare, när detta projekt var slutfört, skulle

stå med en eller flera färdig(a) film(er) i min hand. Med detta i åtanke passade jag emellertid också på att skriva en liten brasklapp på vilken det stod att jag inte nödvändigtvis var tvungen att hinna färdigt med varje liten detalj till deadline som inträffade vecka 13, utan jag behövde endast vara klar till den grad att filmen eller filmernas berättelsestruktur(er), eventuell sensmoral(er) och visuella såväl som auditiva uttryck tydligt framgick. Jag var också mycket väl medveten om att det, trots min brasklapp, var en diger arbetsuppgift som jag hade framför mig, och en avgränsning bestod därför i att jag tillät mig att producera max fem minuter tecknad film och inte en sekund mer.

Mina frågeställningar för projektet var följande:

”Vad är särskilt viktigt att berätta om mobbning?”

”Hur kan man förmedla en känsla av utanförskap med hjälp av rörliga bilder?”

2. GENOMFÖRANDE

Man kan lite förenklat säga att detta projekts process bestod av två parallella arbetsflöden, som trots sin parallellitet inte var desto mindre sammanflätande i varandra. Det ena arbetsflödet var i allra högsta grad teoretiskt och gick ut på att utföra efterforskningar som användes till grund för att skriva en berättelse, som i sin tur användes som grund för att rita ett bildmanus. Detta medan det andra arbetsflödet var av ren och skär praktisk karaktär, och bestod av att animera, färglägga, lägga på ljud och klippa; och även om tyngdpunkten i projektet har kommit att hamna på det senare av arbetsflödena så var det inte i den änden jag började.

Istället tog jag avstamp i ett försök att besvara min första frågeställning. Jag fann emellertid att mina egna erfarenheter och ringa kunskaper om ämnet inte utgjorde ett tillräckligt stort köttstycke på mina ben för att jag på egen hand skulle kunna svara på vad som är särskilt viktigt att berätta om mobbning. Jag behövde veta mer helt enkelt, och tog därför kontakt med antimobbningsorganisationen Friends som svarade på mina frågor och gav mig såväl litteraturtips som filmtips; De senare, av vilka jag i enighet med projektmålen, har använt i form av inspiration snarare än rena kunskapskällor. Min initiala tanke var sedan att Friends även skulle fungera som ett bollplank på vilket jag kunde studsas mina idéer, men det har det i ärlighetens namn, under projektets gång, inte blivit så mycket studsande. Detta då det inte har funnits utrymme för det rent tidsmässigt. Friends gav mig alltjämt en knuff i rätt riktning och försåg mig med ett embryo till en berättelse.

Jag försåg sedan detta embryo med näring i form av inspiration som jag hämtade såväl från mina favoritanimatörers¹ verk som från mina egna tidigare arbeten, och när det hade växt sig tillräckligt stort satte jag mig ner för att börja skriva. Vad själva berättelseskivandet sedan beträffar så skrev jag inte kronologiskt. Istället började jag med början och slutet, och arbetade mig sedan in mot mitten. Jag försökte hålla berättelsen vid liv så länge som möjligt och väntade in i det sista med att stänga dörren för eventuella förändringar; och även om stommen hela tiden var densamma så inträffade det mycket riktigt ständigt förändringar i berättelsen, om än på detaljnivå.

¹Mina favoritanimatörer är Hayao Miyazaki och Per Åhlin, för att nämna några; och mina favoritfilmer från respektive animatör är *Spirited Away (2001)* och *Alfons Åberg (1979)*.

När berättelsen väl var spikad det dags att damma av och anamma det gamla ordspråket "en bild säger mer än tusen ord" och i ett försök att förvandla orden till bilder inledde jag arbetet med ett bildmanus. Ett arbete vilket var otraditionellt i den meningen att jag inte först ritade klart bildmanuset och sedan använde det som grund för mina animationer. Istället lät jag bildmanus och animation leva sida vid sida genom hela projektet gång. Detta då jag fann att de olika momenten gav näring åt varandra. Mina teckningar låg till grund för mina animationer som i tur gav upphov till nya teckningar. Detta gäller för övrigt inte bara arbetet med bildmanuset, utan arbetet i stort, och min arbetsprocess har överlag varit mycket otraditionell i den meningen att jag inte har arbetat kronologiskt och inte inlett ett nytt moment först när jag har slutfört ett tidigare. Istället låtit arbetsflödena flyta in i varandra och inlett och slutfört de olika momenten ungefär vid samma tidpunkt. Detta ska sägas, har varit på både gott och ont, men mer om det i avsnittet "Slutdiskussion" där jag utvärderar min arbetsprocess.

Jag är ingen skolad animatör, utan det lilla jag kan har jag lärt mig på egen hand. Jag har inte suttit timme in och timme ut, dag efter dag och ritat teckning efter teckning med enkla figurer som är uppbyggda av streck och cirklar, och sedan fått dem att röra sig genom att bläddra snabbt mellan sidorna. Även om jag hela tiden utvecklas som animatör så tar allt fortfarande mycket lång tid för mig, och något tillsynes så enkelt som att med hjälp av papper och penna få en figur att gå några få steg, kan för mig liknas vid, i det närmaste ett animationstekniskt maratonlopp. Jag har alltid känt mig mycket begränsad och därför undvikit att genomföra många, inte sällan mycket bra, idéer. Detta eftersom jag har känt att jag inte har besuttit det tekniska kunnande som fordrats.

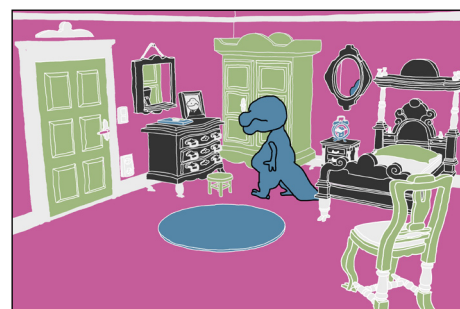
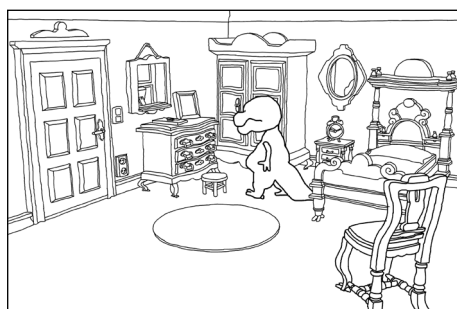
Det skulle det emellertid komma att bli ändring på i och med detta projekt. Som jag skrev i avsnittet "Projekt mål" ville jag inte trampa i samma gamla invanda fotspår. Istället ville jag ta mitt kunnande till en helt ny nivå, och rulltrappan som skulle ta mig dit var 3D-animation. Nu visade det sig emellertid vara mer av en vinglig repstege än en rulltrappa. Den 3D-programvara¹ som jag använde mig av uppförde sig nämligen ungefär likadant som de spel som finns på Liseberg och andra dylika nöjesfält, där man medelst en gummihammare ska klubba ihjäl sorkar eller andra smågnagare som dyker upp ur olika hål, och när man har klubbat ner en sork så dyker en annan upp någon annanstans; och i min strävan att lära mig att 3D-animera stötte jag ständigt på nya problem, och när jag väl hade lyckats lösa ett av dem, så dök ett annat upp någon annanstans. Jag lyckades emellertid att ta mig upp längst med den vingliga repstegen till slut, och väl däruppe lyckades skapa enkla figurer som jag kunde förmå att röra sig enligt mina önskemål. De var förvisso långt ifrån perfekta – deras hud kunde närmast liknas vid plast och det hände mer än en gång att deras armar och ben vände och vred på sig till det att de nästan slog knut på sig själva, men det gjorde inget. 3D-animationerna var nämligen aldrig ämnade som ett slutresultat utan endast som ett led i processen; och jag hade istället andra planer för dem – jag skulle nämligen förvandla dem till 2D-animationer. Vad själva förvandlingen beträffar så bestod den av mycket arbete och nästan ingen magi alls. Den gick nämligen till så att jag importerade 3D-animationer till ett 2D-animationsprogram², och kalkerade sedan av konturerna, bildruta för bildruta, detta då jag ännu inte funnit någon programvara som via en enkel knapptryckning kunde generera det resultat som jag var ute efter.

¹3D-animationerna skapades i Autodesk® 3ds Max® 2011 Free Trial.

²I skapandet av de tvådimensionella animationerna använde jag mig av programmet Adobe® Flash® Professional CS5.

Vad färgläggning sedan beträffar ägnade jag en dag åt en färgläggningsworkshop, där jag provade olika färgskalor och jämförde dem med varandra tills jag fann en färgpalett som jag ville gå vidare med. Färgläggning var i likhet med själva animationsarbetet en digital process och bestod av knapptryckningar snarare än penseldrag.

Jag var sedan trogen min avgränsning vad det gällde ljudeffekter och spelade alltså inte in några egna sådana. Istället använde jag mig uteslutande av gratisljudeffekter som fanns att finna på Internet, och som jag sedan pusslade ihop med respektive filmsekvens i nästa steg - klippningen, som i egenskap av processens sista moment också har fått agera brygga mellan process och färdigt resultat.



Bildserien visar de olika stegen i arbetsprocessen - från 3D-modellering via linjetekning till ett färdigt färglagt resultat. I undantagsfall föregicks också 3D-modelleringen av en enkel skiss på papper.

3. RESULTAT

I detta avsnitt kommer jag att gå igenom resultatet av mitt examensprojekt, och ännu viktigare - att motivera varför det blev som det blev. Jag kommer att gå igenom resultaten av de olika delmomenten var för sig, och jag börjar med berättelsen, eller synopsisen som det heter i film-sammanhang, och här följer ett utdrag ur den¹:

"I en stad någonstans bor en dinosaurie som till skillnad från sina artfränder ännu inte dött ut. Han är en immigrant från en annan tid, som har tvingats att anpassa sig till ett mänskligt samhälle, vilket har visat sig vara lättare sagt än gjort. Han får inte äta vad han vill, hans kläder passar inte och hans korta armar banar ständigt väg för nya problem i hans vardag och inte minst i hans yrke som lagerarbetare, där det är praktiskt taget omöjligt för honom att utföra sina arbetsuppgifter. Som om det inte vore nog gör hans arbetskamrater ständigt narr av honom och hans fysiska tillkortakommanden. De retar honom och gömmer hans tillhörigheter där han inte kan nå dem..."

Synopsisen föddes ur mitt inledande efterforskningsarbete. Jag ville ju som bekant inte göra en instruktions- eller informationsfilm och bedrev därför inte heller någon omfattande faktainsamling. Istället ville jag göra en film som på ett annat sätt behandlade ämnet mobbning och utanförskap och var därför på jakt efter vinkling eller en ingång till en berättelse; och min initiala tanke var att svaret på den första av mina frågeställningar skulle förse mig med just en sådan ingång, Men frågan visade sig vara för rakt ställd, och även om min kontaktperson på Friends - Mats Olsson, hade ett tänkvärt svar på frågan - att alla kan göra något

¹För en fullständig synopsis, se "Appendix".

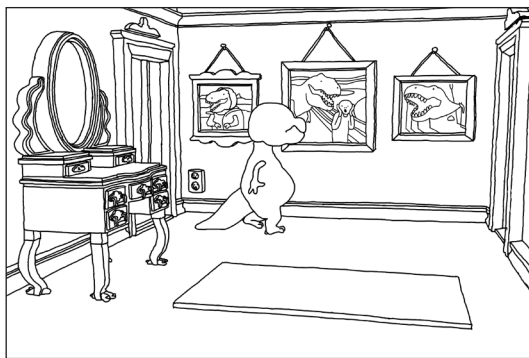
för att förhindra mobbning, och att det kan räcka med en hälsning eller att hålla upp en dörr, eller att göra något annat som på något sätt gör en annan människa glad; och även om det var en insikt som jag i sin tur förvisso kunde använda mig av, så utgjorde den inte en grund stor nog att bygga en hel berättelse på. Istället var det svaret på frågan om vad som är den vanligaste orsaken till att barn blir mobbade som lade grunden till berättelsen. Olsson svar på den frågan löd nämligen att:

”Orsakerna till att ett barn blir mobbat ligger aldrig hos barnet, det ligger hos mobbarna och hos omgivningen. Det finns många olika faktorer som ligger bakom mobbning, bland annat normer och värderingar som finns på skolan och i samhället. Det är viktigt att alltid komma ihåg att mobbning och kränkningar i stort inte är ett individproblem utan något som beror på ett mycket större sammanhang.”

Detta tyckte jag lät mycket intressant och särskilt viktigt att lyfta fram, och bestämde mig därför att göra en film som handlar om normer – om någon som avviker från dem och därför blir utsatt för mobbning. Eftersom filmen skulle fungera som diskussionsunderlag var min strävan att historien inte skulle bli övertydlig och försedd med allt för välsvarvade pekpinna. Istället ville jag förse den med lösa trådar som man kan nysta i, och utrusta den med frågetecken som kan bana väg för en diskussion. Vidare kunde filmen inte heller vara totalt intetsägande då det skulle innebära ett antiklimax. Jag ville inte skriva min målgrupp på näsan med en stor svart märkpenna, men väl med osynligt bläck, vilket har visat sig vara en svår balansgång. (<http://www.friends.se/?id=6771>)

Att filmen kom att handla om just en dinosaurie som tvingas leva i en människovärld har sitt ursprung i en animation som jag gjorde förra året, föreställandes några exempel på hur en dinosaurie skulle få det svårt att hantera även de enklaste av vardagssituationer – en studie i hur dinosaurier i allmänhet och Tyrannosaurus Rex i synnerhet som var helt överlägsna på sin tid, med sina korta armar, skulle få det svårt i ett samhälle som är uppbyggt kring tummgreppet och förmågan att nå och greppa saker. Motsvarande, skulle vi människor få det svårt i en värld där allt kretsar kring storlek och förmågan att äta de som är mindre än vad man själv är. Jag ville påvisa hur normer är flyktiga och ändras beroende på när och var i livet vi befinner oss, och idén om en dinosaurie som tvingas leva i en människovärld illustrerar detta mycket väl. Detta eftersom skillnaden mellan dinosauriernas tid och vår tid förhåller sig lite som skillnaden mellan barndom och vuxenliv. Då vi som små barn börjar skolan, eller rent av börjar på dagis, introduceras vi till en rådande uppsättning normer. Normer som inte sällan omkullkastas, inte bara en gång, utan flera gånger, under vår uppväxt och vårt fortsatta vuxenliv – till exempel då vi flyttar, byter skola eller byter arbetsplats. Under skoltiden premieras till exempel i regel fysiska egenskaper och attribut, som att vara bättre än genomsnittet på idrott. Detta medan intellekt och läshuvud (läs plugghäsbeteende) ses ned på – ett förhållande som i vuxenlivet, i många fall är det omvända; och att röka cigaretter som under högstadiet var mycket meriterande och kunde ta en till toppen av den sociala statusstegen står sig slätt i en framtida jobbansökan. Filmen innehåller också mycket riktigt ett exempel på en sådan normförändring, om än en mycket hastig och väldigt förenklad sådan. Vilken sker i form av ett lyfttekniskt paradigmskifte som inträffar då det, i en krissituation, går upp för dinosaurien att hans armar må vara korta och svaga men hans mun stor och stark; och att han kan lyfta med den istället. Hans nyvunna lyftteknik visar sig sedan vara överlägsen de andra lagerarbetarnas och blir därför sedan också norm. (Hammar & Wikingsson, 2003 och <http://www.friends.se/?id=6771>)

Då filmen riktar sig till barn i yngre skolåldern och då det forum den huvudsakligen är avsedd för är skolor, kan man tycka att det mest logiska alternativet borde vara att låta den utspelas just bland barn i en skolmiljö. Jag har emellertid gjort avvägningen att en hög igenkänningsfaktor, i detta fall, inte är att eftersträva; och jag grundar det till stor del på en erfarenhet från min egen skolgång. Jag gick då i sjunde klass och under en svensklektion hade vi högläsning ur Jan Guillous bok *Ondskan*, som likt ambitionen med *Dinosaurien*, användes som underlag för en diskussion. I ett kapitel avhandlades en karaktär vid namn "Tjocke-Johan", och för mig som överviktig kille vid namn Johan var det svårt att inte känna mig väldigt träffad, rent av utpekad. Jag vill inte denna incident skall kunna återupprepas och har därför valt att lyfta upp berättelsen och ställa ned den en bit från sitt egentliga sammanhang. Detta genom att använda mig av liknelser istället för konkreta exempel hämtade ur verkligheten, och historien om dinosaurien som jobbar som lagerarbetare handlar ju egentligen om så mycket mer än bara en dinosaurie som jobbar som lagerarbetare. Istället är det en metafor som kan appliceras på nästan vilken situation eller miljö som helst där det förekommer normer, och inte minst då i en skolmiljö.



Inredning i dinosauriens lägenhet här rör från stilepoken dinosauriebarock, som ju egentligen inte är något annat än vanliga barockmöbler som har försetts med ett något taggigare, mer dinosaurielikt formspråk, och vars lejonfötter har bytts ut mot dinosauriefötter, men det är alltså en detalj nog så viktig.

Om den första av mina frågeställningar behandlar projektets mer teoretiskt orienterade arbetsflöde - vägen fram till en berättelse, så fokuserar den andra på hur man går tillväga för att sedan omsätta teorin i praktiken. Jag tänker nu redogöra för mitt svar på den frågeställningen och delge av resultatet av animationsarbetet; och jag börjar med resultatet av mitt 3D-animerande, som trots att det inte utgjorde något slutresultat i sig, ändå målade upp spelplanen för det fortsatta arbetet. Det tredimensionella arbetet föregicks av en försvinnande lite del skissarbete, och istället kastade jag mig direkt in i 3D-världen och började modellera upp de miljöer som filmen var tänkt att utspelas i - något som i efterhand har visat sig vara ett smart drag. Detta eftersom 3D-världen erbjöd en rumslig närvaro som papper och penna inte kommer i närheten av, och i de bästa stunder kändes det nästan som att jag promenerade omkring i dinosauriens lägenhet. Väl därinne passade jag på att försöka lära känna honom och föreställa mig själv i hans kläder, eller skinn. Jag frågade mig själv hur jag skulle leva och bo om jag var en övervintrad utböling till dinosaurie i ett mänskligt samhälle, och modellerade sedan därefter. Jag lämnade inget åt slumpen och såg till att modellera även de minsta och mest ovidkommande detaljer - vad dinosaurien förvarar under sin säng och vad han har i sina byråådor. Detaljer som förvisso inte skulle komma att synas i slutresultatet men likväl har kommit att agera stöd hjul åt historien och hjälpt att bära den framåt. Ett exempel på detta är en filmsekvens då dinosaurien öppnar sin bestickslåda för att plocka fram en sked. Ett vaket öga noterar då att hans bestickslåda endast rymmer en enkel uppsättning bestick, vilket skvallrar om hur ensam han är. Här kan man alltså tydligt se hur animationen konvergerar med berättelsen, och hur jag har försökt att förmedla en känsla av utanförskap med hjälp av rörliga bilder.

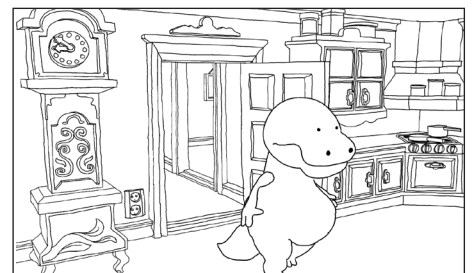
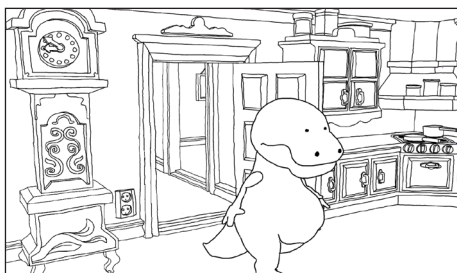
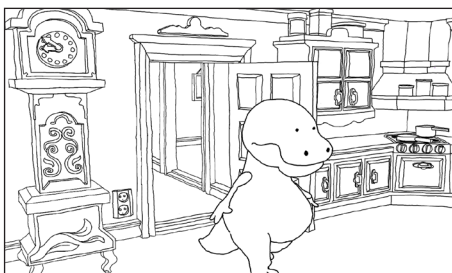
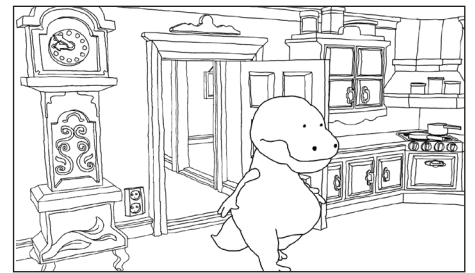
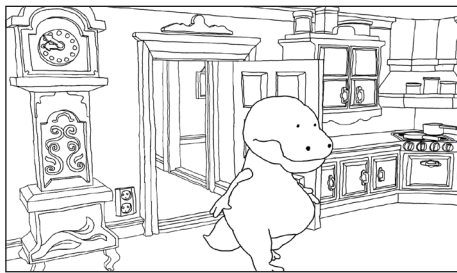
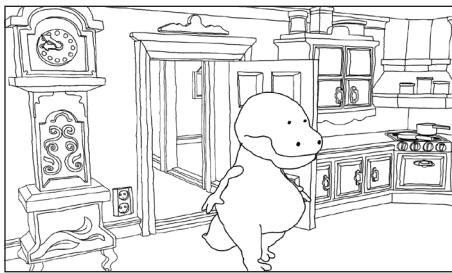
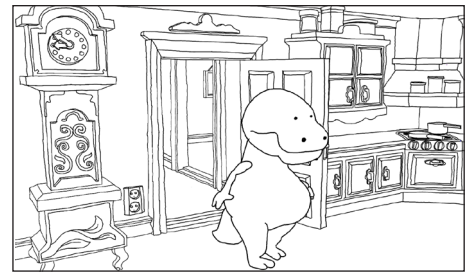
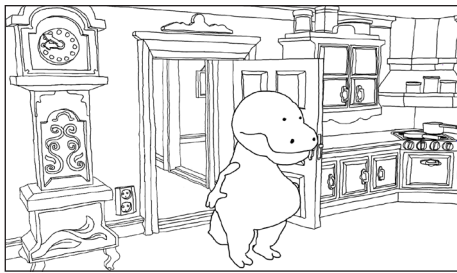
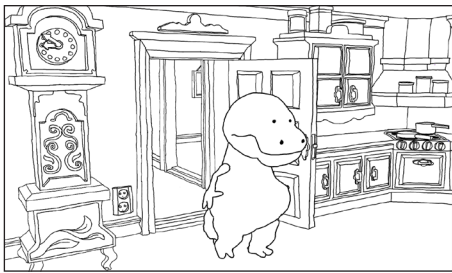
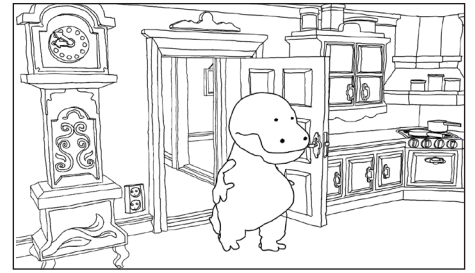
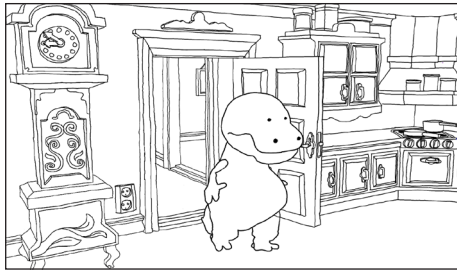
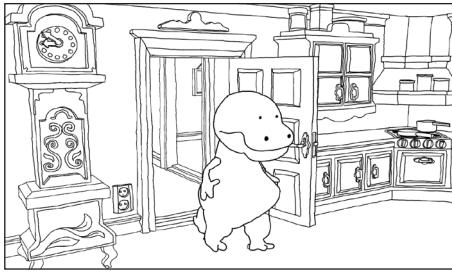
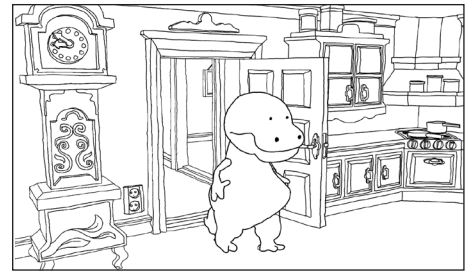
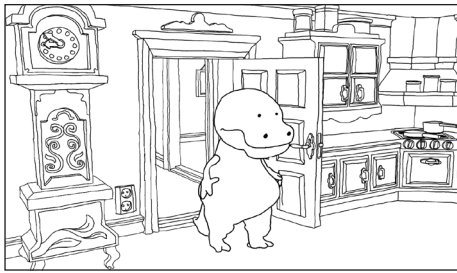
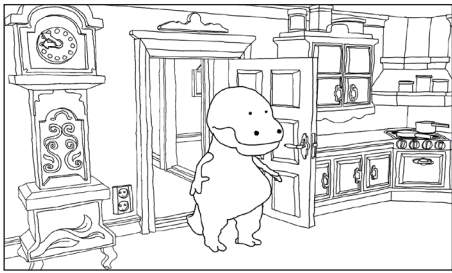
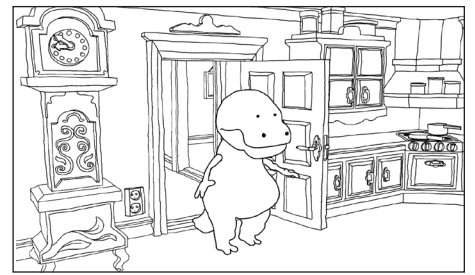
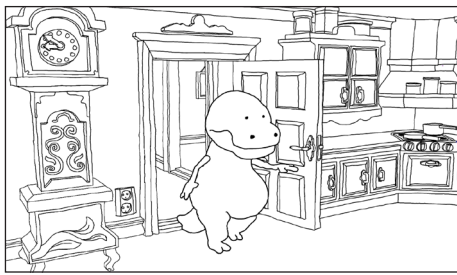
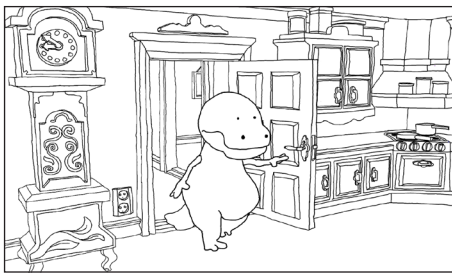
Att försöka sig på att göra den här typen av film innebär en svår balansgång mellan humor och allvar, och de gånger jag har fallit ner på den tram-sigare sidan av vipprådan har jag fått hjälp upp igen av min process. Att utföra det inledande animationsarbetet i en 3D-miljö har nämligen möjliggjort användandet av många, för det tvådimensionella mediet, otraditionella kameravinklar. Exempelvis de filmade inifrån köksskåpen och de likt övervakningskameror, filmade snett ovanifrån, och vilka i sin tur har bidragit med en autentisk och i det närmaste dokumentär känsla. Att slutresultatet kom att bli en sorts hybrid mellan 2D- och 3D-film kom knappast som någon överraskning då jag har använt mig av en blandning mellan tvådimensionella och tredimensionella tekniker, men jag skulle vilja ta det ett steg längre och påstå att slutresultatet hamnar någonstans mellan tecknad film och spelfilm, om än alltjämt på tecknad films planhalva.

3D-animationerna har på intet sätt varit gjutna i sten, men väl i trolldog, och även om jag under omvandlingsfasen från 3D till 2D inte helt sonika och utan eftertanke har kopierat bildruta för bildruta, utan omsorgsfullt valt vilka skuggor och ljusdagrar som ska bli streck och vilka som ska lämnas därhän; så har det ändå inte, när 3D-animationerna väl har varit spikade, funnits så mycket utrymme för förändringar. Jag har därför aktat mig för att gå i fällan och göra 3D-modellerna allt för detaljerade. Detta eftersom det skulle ta för lång tid att omvandla dem till 2D, och på samma sätt som Super Mario¹ en gång fick sitt utseende på grund av sin tids rådande tekniska begränsningar, har dinosaurien, och de andra karaktärerna också för den delen, gått ett liknande öde tillmötes; och erhållit sitt förenklade, närmast arketypiska, utseende på grund av, eller tack vare, rådande tidsmässiga begränsningar. Karaktärernas detaljfattigdom har sedan kompensats i och med bakgrundsmiljöer som har tillåtits att vara desto mer detaljrika i och med att de bara har behövt ritas en gång.

Vad färgläggningen sedan beträffar genererade den färgläggningsworkshop som jag nämnde som hastigast i avsnittet "Genomförande" i en pallett bestående av ett dussin rena färger, exempelvis ren cyan, ren gul och ren grön, och som har desaturerats en aning för bättre konvergera med filmens lite dystrare och allvarligare berättelse. Vidare är bakgrundsmiljöernas linjer vita i motsats till förgrundens svarta, detta i ett försök att skapa en större djupverkan och separera bakgrund och förgrund från varandra.

Jag blev positivt överraskad över den uppsjö av gratis ljudeffekter som fanns att tillgå på Internet – allt från ljudet av frukostflingor som landar i en skål till ljudet av en trött hund som gäspar. Jag blev också positivt överraskad över den genomgående höga ljudkvalitet som dessa ljud höll, och i de undantagsfall då det ljud som jag var ute efter inte gick att finna fick jag istället se till att vara lite kreativ; och med lite bearbetning och mycket fantasi kunde ljudet av en tejpbit förvandlas till ljudet av en rakhyvel. Då min teori är att dåliga ljud stjälp mer än vad bra ljud hjälper har jag valt att hushålla med ljudeffekterna. Ljudanvändningen i filmen är därför spartansk, och ljud förekommer bara där det är motiverat för att bidra till en ökad förståelse för vad som händer på skärmen.

¹Super Mario erhöill sitt utseende på grund av sin tids rådande tekniska begränsningar – en mustasch var lättare att animera än en mun, och en mössa var lättare att animera än hår; och hans yrke som rörmokar och hans italienska ursprung är inget annat än en efterkonstruktion.



Bildserien är ett utsnitt ur en filmsekvens och föreställer det antal linjeteckningar, i detta fall närmare bestämt 18 stycken, som krävs för att generera en sekund tecknad film. Att rita varje bildruta för hand är ett tidskrävande arbete som i skrivandets stund, åtta veckor, ungefär fem minuter tecknad film och drygt 5 000 bildrutor senare, ännu inte är helt klart.

3.1. SLUTDISKUSSION

Då jag redan har överskridit max antal tillåtna tecken för denna rapport tänker jag i slutdiskussionen fatta mig kort, och jag har valt att fokusera på att utvärdera min arbetsprocess, och i viss mån även det slutresultat som den har genererat. Utvärderingen kommer att ske i form av en kritiksmörgås där de båda utanpåliggande brödsnivåerna representerar det som har varit bra och där pålägget i mitten representerar det som har varit mindre bra.

Fördelarna med min något oortodoxa arbetsprocess har varit, som jag har snuddat vid tidigare, att de olika arbetsflödena har gett näring åt varandra, och då inte bara genom att ständigt bidra med en aldrig sinande variation, vilket har gjort arbetet roligare och intressantare. De har dessutom givit varandra idéer och nya infallsvinklar, och sist men inte minst, bidragit med rena praktiska kunskaper. Ett exempel på det senare är då jag några veckor in i projektet började färglägga de allra första bildrutorna och då insåg jag att jag hade arbetat i olika lager på ett sätt som kraftigt försvårade färgläggningen. Detta resulterade i en stor bakläxa, som skulle vara ännu större om jag hade börjat färglägga först när jag hade animerat klart.

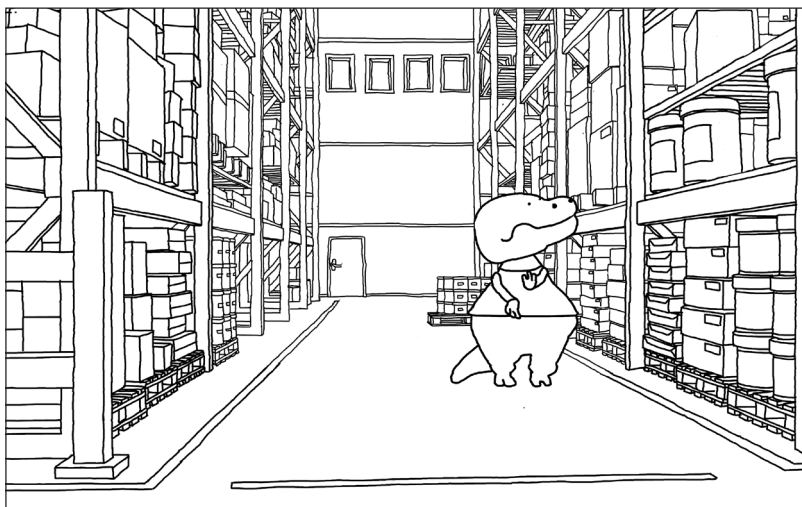
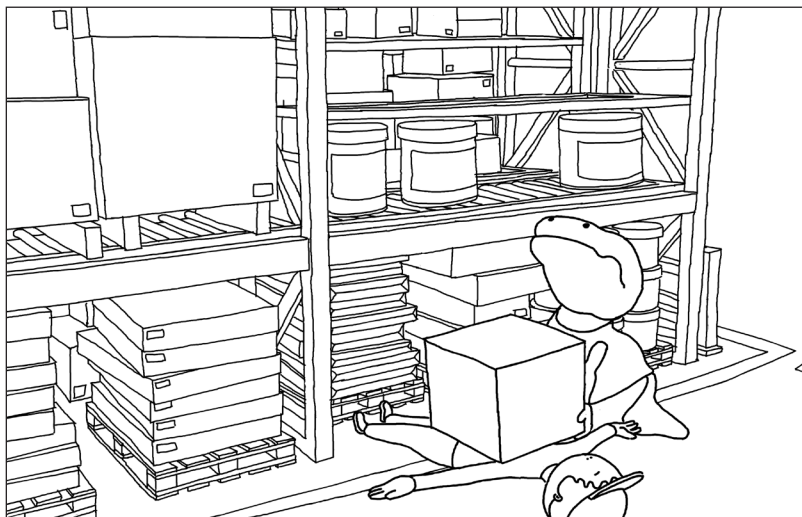
En rationell arbetsprocess, då man till exempel ritar en teckning, går till så att man börjar med att rita en övergripande skiss, som man sedan förbättrar och fyller på med detaljer, i flera steg, tills man når ett slutgiltigt resultat. I motsats till detta, kan min arbetsprocess närmast liknas vid att man ritar ett litet område någonstans på papperet, från scratch till färdigt resultat, innan man går vidare och gör likadant någon annanstans. Detta tills de olika områdena formar ett färdigt resultat. En sådan process medför mycket lite kontroll vilket har lett till att jag, allt för ofta, har snöat in på små, för den stora bilden, ovidkommande animationstekniska detaljer och mist fokus på vad som egentligen är viktigt – att göra en animerad kortfilm om *mobbing*; och det har hänt mer än en gång att jag har ägnat allt för mycket tid åt att till exempel få dinosaurien att öppna och stänga en skåpsdörr på ett trovärdigt sätt, när jag egentligen borde ha fokuserat på att skriva klart berättelsen. Detta har i sin tur lett till en snedfördelning av filmens innehåll, i vilken ordet *mobbing* har fått förhållandevis lite utrymme för att vara en film som utger sig för att handla om just *mobbing*. Det är förvisso inget som lite klippningsarbete inte kan råda bot på, men det är alltså ett misslyckande i sig.

Att filmen har försetts med ett, för sammanhanget, lågt berättartempo är ett medvetet val. Detta då jag ville avvika från den hyperaktiva berättartempo-trend som genomsyrar mycket av den tecknade film som görs idag. Istället ville jag ge filmen tid att bygga upp stämningar och låta den, endast genom små doser i taget, ge oss nödvändig bakgrundsinformation om filmens protagonist. Att det går lite långsam här och var gör heller inte så mycket. Detta då det bara kontrasterar mot filmens lite mer fartfyllda partier, och då den ändå inte är tänkt att visas på Youtube eller liknande webbplatser, så måste den inte fånga tittaren intresse på en bråkdel av en sekund. Detta till trots kan inte låta bli att tycka att tempot emellanåt är lite *för* långsamt, och jag är rädd att min målgrupp stundtals kommer att finna filmen tam, ointressant och rent av tråkig. Detta bottnar i att jag i egenskap av animatör upplever en enorm skaparglädje och tillfredställelse för minsta lilla rörelse som jag lyckas frambringa på skärmen, och ett genomsnittsbarn, tillika tecknad film-konässör, upplever förstås *inte* samma glädje. Därför tror

jag att jag hade vunnit på om jag vid lite fler tillfällen hade försökt se på filmen med min målgrupps ögon, eller ännu bättre - låtit dem själva titta och sedan ge sina omdömen.

När jag slutligen summerar min arbetsprocess, och lägger dess fördelar och nackdelar i respektive vågskål så väger den med vågskål innehållandes arbetsprocessens goda sidor ändå tyngst, och även om jag såhär i efterhand kan tycka att det praktiska arbetsflödet har fått lite för stort utrymme, tycker jag ändå att jag har tagit rätt beslut som har prioriterat det. I och med att detta var ett utforskande projekt där jag gav mig ut på okänt vatten, var det nämligen också av yttersta vikt att jag lyckades ta mig in till land igen - för hade jag inte fått animationsarbetet att fungera så hade det inte blivit någon film överhuvudtaget, hur bra berättelse jag än hade skrivit.

Jag rundar sedan av denna rapport genom att konstatera att en del nog skulle se det som fusk att använda sig av 3D-animationer som grund för 2D-animationer. För mig är glaset emellertid halvfyllt och jag väljer istället att se det som ett hjälpmedel. Ett hjälpmedel med vilket jag har tagit mitt kunnande till en ny nivå och ett verktyg med vilket jag nu kan skapa animerad film av hög kvalitet, och vars användningsområdes gränsstolpars placering enbart bestäms av fantasin.



Bildserien illustrerar min totala upplevelse av detta examensprojekt.

4. REFERENSER

4.1. INTERVJUER

Mailkonversation med Mats Olsson från Friends, Hönö (2011-02-22)

4.2. LITTERATUR

Hammar, Filip & Wikingsson, Fredrik (2003). *Två nötkreme och en moviebox: hisnande generaliseringar om vår uppväxt i DDR-Sverige*. Stockholm: Bonnier fakta

4.3. TIDSSKRIFTER

Kompis. (Nr. 1 2011). Stockholm: Stiftelsen Friends

Friends magazine. (Nr. 1 2011). Stockholm: Stiftelsen Friends

4.4. INTERNET

<http://www.friends.se/?id=6771> (2011-03-07)

<http://www.skolverket.se/publikationer?id=2164> (2011-02-28)

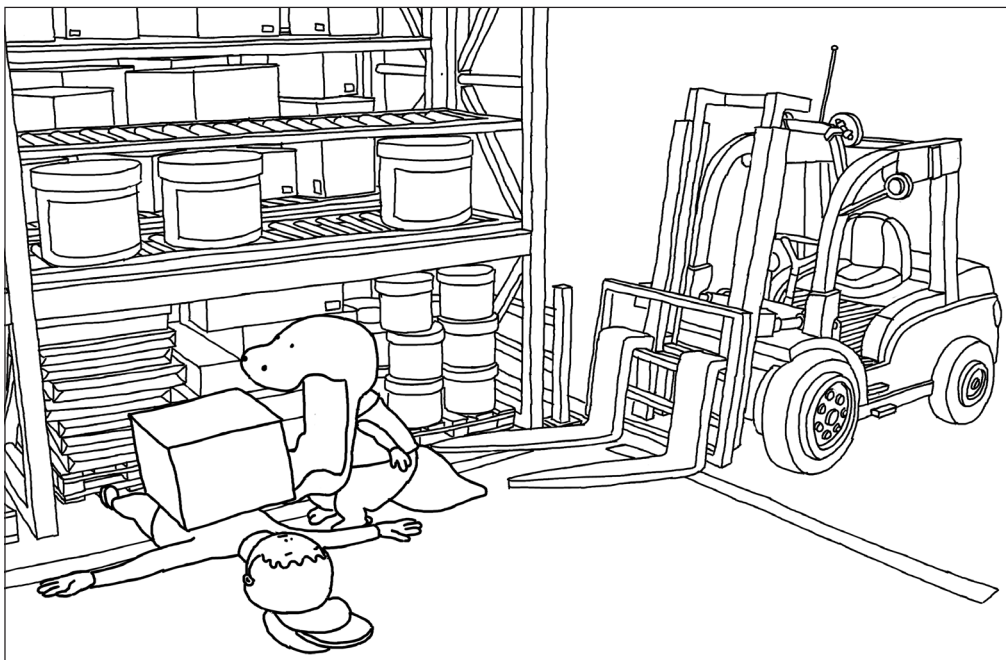
5. APPENDIX

5.1. SYNOPSIS

I en stad någonstans bor en dinosaurie som till skillnad från sina artfränder ännu inte dött ut. Han är en immigrant från en annan tid som har tvingats att anpassa sig till ett mänskligt samhälle, vilket har visat sig vara lättare sagt än gjort. Han får inte äta vad han vill, hans kläder passar inte och hans korta armar banar ständigt väg för nya problem i hans vardag och inte minst i hans yrke som lagerarbetare, där det är praktiskt taget omöjligt för honom att utföra sina arbetsuppgifter. Som om det inte vore nog gör hans arbetskamrater ständigt narr av honom och hans fysiska tillkortakommanden. De retar honom och gömmer hans tillhörigheter där han inte kan nå dem.

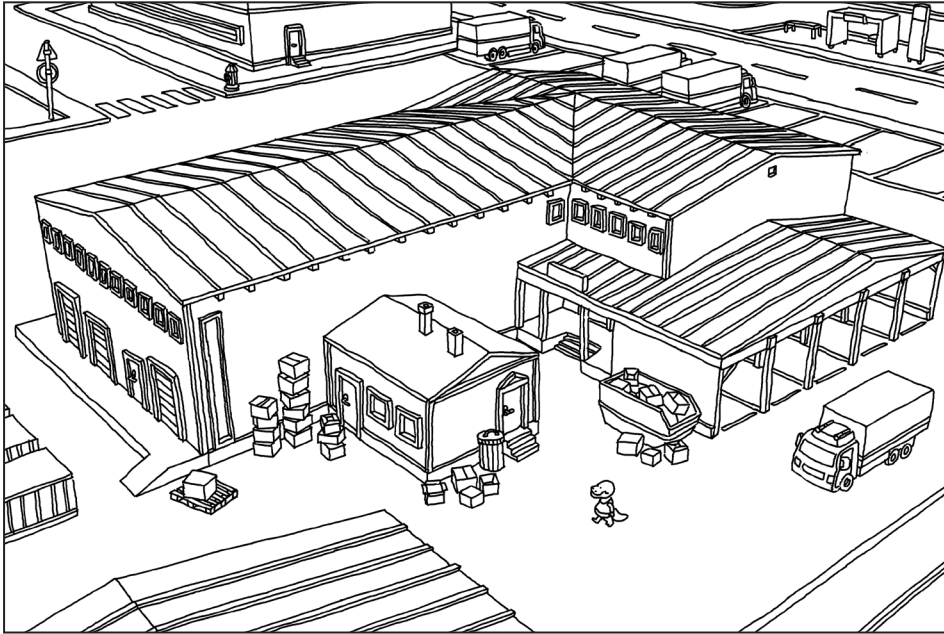
När dinosauriens ständige plågoande en dag förstör dinosauriens käraste ägodel blir det emellertid droppen som får bågaren att rinna över, och dinosaurien bestämmer sig för att ge igen. I hemlighet smider han en lömsk plan och skrider sedan till verket. Planen går emellertid i stöpet och vad som bara var ett oskyldigt bus förvandlas på ett ögonblick till en fråga om liv och död. Dinosaurien ställs nu inför ett moraliskt dilemma. Ska han välja att rädda sin ständige plågoande eller ska han lämna honom åt sitt öde och därmed bli kvitt sina plågor?

Dinosaurien bestämmer sig trots allt för att rädda sin arbetskamrat vilket visar sig vara lättare sagt än gjort. Han provar alla möjliga sätt, men utan att lyckas, och då inte ens en gaffeltruck kan hjälpa honom blänger han besviket tillbaka på den. Detta tills han kommer underfund med att det minsann finns vissa likheter mellan gaffeltrucken och honom, och han får sedan en lysande idé. Dinosaurien må nämligen ha korta och svaga armar, men han har också en stor och stark mun; och han fäller ner sin underkäke och använder den likt en gaffeltruck för att undsätta sin arbetskamrat. Sedan den dagen är dinosaurien inte längre en oduglig lagerarbetare, och istället, i och med sin nyfunna lyftteknik, är han nu allas idol som arbetar snabbare och effektivare än både människa och gaffeltruck.



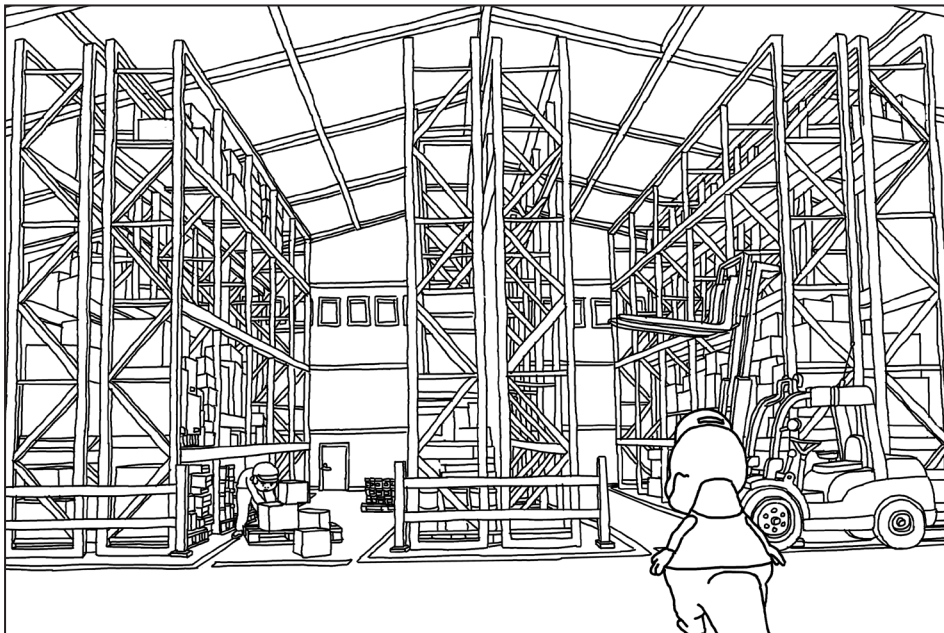
5.2. UTDRAK UR BILDMANUS

2.1



Dinosaurien jobbar på ett lager. Han knappar in portkoden och går in genom en av garageportarna.

2.2



Väl därinne är tempot högt, och det gäller att se upp så att man inte välter en hylla, blir överkörd av en gaffeltruck eller får en låda i huvudet.

5.3. STILLBILDER FRÅN FILMEN

