

K U L I N G

:en digital bilderbok



Emma Österman

Högskolan för Design & Konsthantverk,

Göteborgs universitet

Göteborg, Vårterminen 2012

Examensprojekt 30 hp

Konstnärligt masterprogram i Design

Child Culture Design 120p

A B S T R A C T

In what way do pictures allow for freedom of interpretation and thoughts rather than understanding reality in a high paced medium? Children today are exposed more than ever to images through various media. Children's culture in the digital world has, through games and apps, become more cross-generational than literature. Unfortunately, there are many digital books that lose the story, as the creator gets lost in technology and/or in education and morals. Rarely are images used as the main narrator. This project explores the picture as the narrator, the image as cross-generational, and the meeting between sound, image, and text. *Kuling* could be about life's big and small issues, about loneliness and friendship, fantasy and reality, or boredom and longing. It's up to you to decide.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

INLEDNING	7
<i>Bakgrund</i>	7
<i>Mål och syfte</i>	9
<i>Frågeställningar</i>	9
<i>Avgränsningar</i>	9
GENOMFÖRANDE	10
<i>Informationsinsamling och analys</i>	10
<i>Tyst kunskap</i>	10
<i>Interaktion och effekter</i>	10
<i>Dramaturgi och karaktärer</i>	11
<i>Samtal med barn</i>	11
<i>Idé- och skissarbete</i>	13
<i>Atmosfär</i>	13
<i>Karaktärer</i>	14
<i>Ljud och text</i>	17
<i>Framsida och ikoner</i>	17
RESULTAT	18
REFLEKTION	20
<i>Tolkningar</i>	26
<i>Examinationen</i>	27
KÄLLFÖRTECKNING	29
BILAGA	31

INLEDNING

"Mitt främsta krav på en god bilderbok som ska tåla djuplodande granskning och återkommande diskussioner är att den inte bör tömma sig vid första läsningen; den måste innehålla något som kan liknas vid en gåta eller en hemlighet – den måste ropa på tolkning! När man läser en bilderbok av det här slaget brukar man fråga sig efter första läsningen: Vad handlar den här boken egentligen om? I princip kan man här föreställa sig att de allra flesta barn läser/upplever ”med känslan” och accepterar inkonsekvenser, gåtor eller luckor i handlingen utan att opponera sig”.

Ulla Rhedin

Bakgrund

Bilderboken har under de senaste åren utvecklats både tematiskt och estetiskt och har någont att säga även de vuxna. Det görs modigare och mer utmanande bilderböcker nu än tidigare där kommunikationen mellan bild och text har utvecklats från att ha tjänat ett dekorativt syfte till att få mer betydelse (Becket, 2010). Det finns dock kritiker som menar att de nya bilderböckerna med för mycket tolkningsfrihet kan vara svåra för barn att förstå och att det behövs en vuxen som förklarar dem. Synen på barn idag håller dock på att förändras då man menar att barn är kompetenta och kan tolka bilder utifrån sina egna förutsättningar. Trots detta så saknas det fortfarande böcker som istället för att utbilda och förklarar verkligheten öppnar upp för tolkningar på olika nivåer i olika åldrar med bilden som den främsta berättaren. Det finns även en föreställning om att barn måste ha färglada färger och lyckliga slut. Många förlag är rädda för berättelser som slutar i limbo, där man inte riktigt vet hur det slutar (Gimbergsson, 2012). Ulla Rhedin menar att bilderboken fortfarande lider av ett allvarligt textproblem med alltför långa och otympliga texter som inte tar hänsyn till att bilden ibland berättar vissa saker bättre än texten och att text och bild inte behöver säga samma sak och att barn är betydligt mer kompetenta bilderboksläsare än vad man kanske tror (Rhedin, U 2002).

I ett samhälle där barn idag mer än någonsin tidigare är mottagare av bilder genom olika medier som surfplattor och smarta telefoner är betydelsen av att ta dessa nya medium på allvar än mer viktigt. Barns kultur idag rör sig mycket i den digitala världen och den har genom spel och appar (applikationsprogram) på många vis kommit längre när det handlar om att sudda ut gränsen mellan barn och vuxnas kultur. Till detta så har även gränsen för vad ett dataspel, en bilderbok, en film och konst är luckrats upp. Problemet är att det saknas kritiker och forskare kring dessa nya medier och anses inte ha lika hög status som analoga medier (Jansson, 2010). Ett problem då bilderboken antrar den digitala formatet som till exempel surfplattan är att det händer att utgivaren försöker rättfärdiga dem genom att vara överpedagogisk. Berättelsen blir urvattnad och fokus ligger på att barnet ska prestera, vinna eller lära sig läsa, snarare än på att uppleva en berättelse. Dessutom ska de gärna passa en så stor internationell marknad som möjligt så det händer att bildestetiken skalas ner till minsta gemensamma nämnare och blir slätstruken (Flanagan, 2009).

Examensarbetet har sin utgångspunkt från ett tidigare bilderboksprojekt på HDK där intresset djupnade för bildens betydelse. Ofta tillskrivs karaktärer och miljöer som representerar barn och vuxna stereotypa karaktärsdrag även om detta inte är intentionen. Jag ville fortsätta att utforska själva bilden, bryta loss stereotyper och hur vi ser på bilder för barn och vuxna. Att använda ett digital medium som surfplattan var också ännu en utmaning då ytterligare lager kunde läggas till i berättelsen som ljud och interaktion.

Mål och syfte

Målet är att skapa en bilderbok där bilden är den främsta berättaren där bilderna har stor tolkningsfrihet på olika nivåer och öppnar upp för funderingar snarare än förklarar verkligheten. Syftet är att ge barn och vuxna möjlighet att hitta sina egna tolkningar i bilderna och handlingen och att barn och vuxnas kulturer på så vis kan mötas i bilderboken.

Frågeställningar

Vad menas med att barn och vuxna kan mötas i bilderna?

På vilket sätt är bilderna illustrerade för att främja ett öppet slut?

Vad driver berättelsen framåt, vad är det som lockar att läsa vidare?

Finns det något budskap i boken?

Vad fyller texten och ljudet för funktion?

Hur kan jag få input från barn om boken och hur kan jag använda den informationen?

Vad skiljer sig denna bok ifrån alla de böcker som redan finns på marknaden?

Avgränsningar

I första hand har bildernas utformning och betydelse varit i fokus. I och med att det digitala formatet är något nytt för mig och att jag behövt hjälp med programmering utifrån har formatet och interaktionen kommit i andra hand då det är lätt att förlora sig i tekniska problem som kunde stanna av projektet och driva det åt fel riktning. Trots denna begränsning var aldrig tanken att de interaktiva händelserna skulle spela huvudrollen. Då det har varit svårt att finna litteratur om de nya medierna har jag utgått en del från teori om bilderboken. Eftersom jag velat hitta den senaste om vad som händer inom appar har jag varit tvungen att använda en del källor från internet. Jag har också valt att inte analysera en viss målgrupp då det återigen skulle generalisera en hel åldersgrupp och tro att de måste vara på en viss nivå i utvecklingen för att ta till sig berättelsen.

GENOMFÖRANDE

Informationsinsamling och anlays

Tyst kunskap

Då jag i många tidigare projekt varit mycket noga med research kring målgrupp och olika teorier om barn var det var viktigt i det här projektet att tillåta mig att använda min intuition och den kunskap jag fått på Child Culture Design och min bakgrund inom illustration och måleri och inte enbart förlita mig på en teoretiskt baserad kunskap som till exempel målgruppsanalyser. Att göra ett bilderboksprojekt är på många sätt mycket subjektivt och personligt och för att kunna arbeta fritt kring min frågeställning om hur man kan göra en bilderbok för flera åldrar behövde jag ha ett experimenterande förhållningssätt där bilderna kunde pratat olika språk beroende ålder och utveckling. Huruvida detta skulle lyckas eller inte hade jag självklart ingen aning om men genom att försöka bryta det förväntade i bilderboken både estetiskt och innehållsmässigt kanske jag kunde nå fram till fler åldrar.

Interaktion och effekter

Information och teori om applikationers estetiska betydelse har varit svår att hitta då det saknas forskning inom detta område. Jag har gjort analyser genom att titta på appar som finns på marknaden idag. Alex Knapp på tidningen Forbes skriver så här: *"Kommer bokappar, i egenskap av att kunna innehålla en rad specialeffekter (ljud, bild och annat extramaterial), att göra intrång på läsarens fantasi och därmed ta död på läsoplevelsen?"* (Forbes, 2012). Det är svårt att finna ett enda svar på detta utan att pröva. Knapp menar att om effekterna berättar samma sak som bilden kanske det förstör läsarens inre bild men att det är just samspelet mellan de olika delarna ljud, text, bild, effekter som är intressant och helt avgörande för slutresultatet, och precis som det finns bra och dåliga pappersböcker kommer det att finnas bra och dåliga bokappar. Elizabeth Bird, bibliotekarie på The New York Public Library skriver i sin blog att man bör döma appar på samma sätt som bilderböcker. Till exempel hur väl bilden, texten och effekterna är integrerade. Om det finns interaktiva händelser hur väl tjänar de sitt syfte att föra historien framåt? Om det är berättarröst, hur väl berättar denne historien? Kan man röra sig med lätthet fram och tillbaka i historien? Kan man stänga av ljudet? Läses den ensam eller tillsammans med en vuxen? Vill man läsa den igen och igen? (Bird, 2011)

Även då det finns bilderboksappar som är genomtänkta och kreativa så är många övervägande pedagogiska där barnet helst borde lära sig något om det ska vara någon nytta. Ofta försvinner möjligheterna med bildtolkning i havet av alla effekter. Betydelsen av hur man använder ljud och effekter bli alltså enorm avgörande för den slutgiltiga upplevelsen.

Dramaturgi och karaktärer

Under en workshop på HDK fick jag några redskap för hur man skapar dramaturgi. Till exempel att använda sig av Enradningen, dvs att man fyller i: [Bokens titel] handlar om en [beskrivning av huvudpersonen] som [vad huvudpersonen gör] för att [vad huvudpersonen vill]. För att driva berättelsen framåt krävs att det finns en karaktär som har ett problem och att karaktären under berättelsens gång strävar efter att lösa det problemet. Den dramatiska frågan är den fråga du väcker hos läsaren, som läsaren boken igenom skall känna ett allt starkare behov att få svar på. Detta var mycket bra att använda sig av, men jag beslöt mig för att inte vara alltför tydlig och snabb att definiera problemet då jag visste att det kunde förändras under arbetets gång.

Samtal med barn

Samtal med barn och vuxna kring bilderna skedde under hela arbetets gång. Det var sammanlagt tre barn i åldrarna två, sex och fjorton år samt fyra vuxna som fick tolka bilderna. Till barnen avslöjade jag aldrig att det var jag som gjort bilderna utan jag ställde frågor till barnen utan krav på ett rätt svar. Några av frågorna var till exempel vad de trodde boken handlade om, om måsen vill vara i bubblan eller inte, varför måsen är ledsen och vad som hände i slutet.

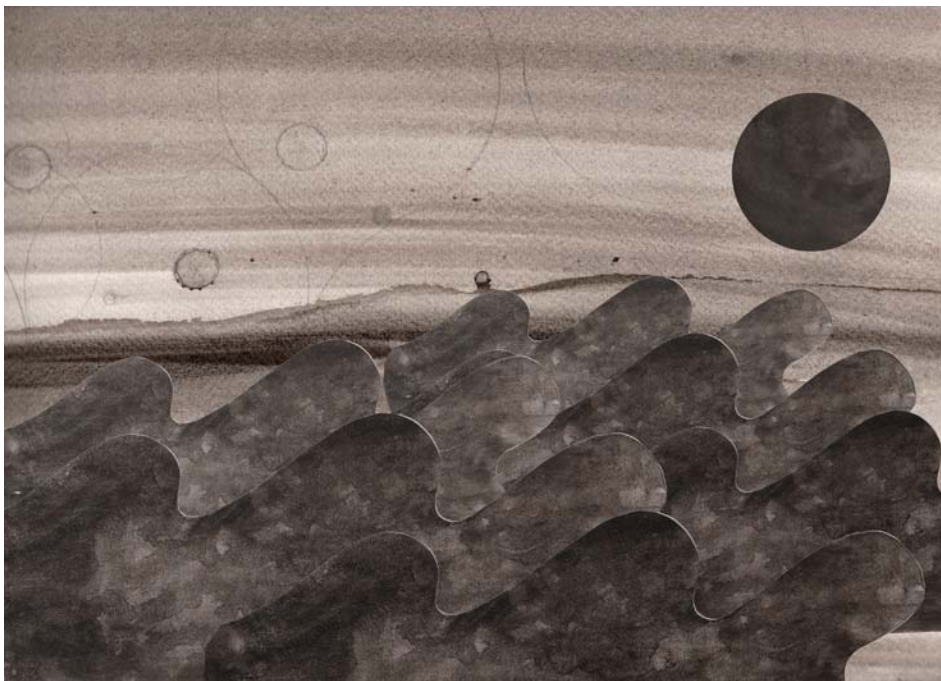


Informationsinsamling och anlays

Atmosfär

Arbetet har varit en intuitiv process där bilderna hela tiden har lett handlingen framåt. Om bilden skulle vara huvudberättare så var det den som skulle styra handlingen. Medvetet eller omedvetet. Arbetet har hela tiden handlat om skalan. Både i att hitta formen för hur långt man kan gå i abstraktion, men också vilken betydelse hantverket och tekniken ska spela i upplevelsen av bilden.

Jag har inspirerats av det analoga i konsten och mötet med det digitala formatet där man kanske förväntar sig realism. Jag har arbetat både för hand och i datorn. Strukturerna är gjorda i tusch och figurerna är handritade som jag sedan scannat in i datorn och där laborerat med olika strukturer. Ett av mina beslut blev att minimera antalet formelement och låta dem återkomma på olika vis för att på så vis hålla ihop bilderna. Det var också intressant att se hur bilderna kunde berätta något med så få delar som möjligt. Cirkeln blev ett sådant formelement och måsens kropp mot vågornas form.

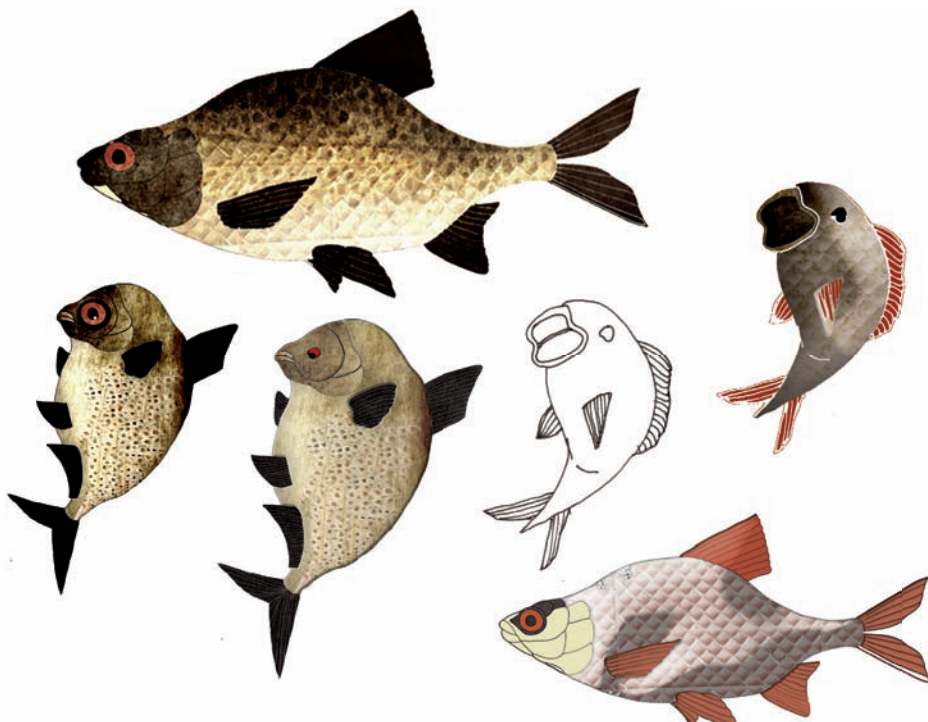
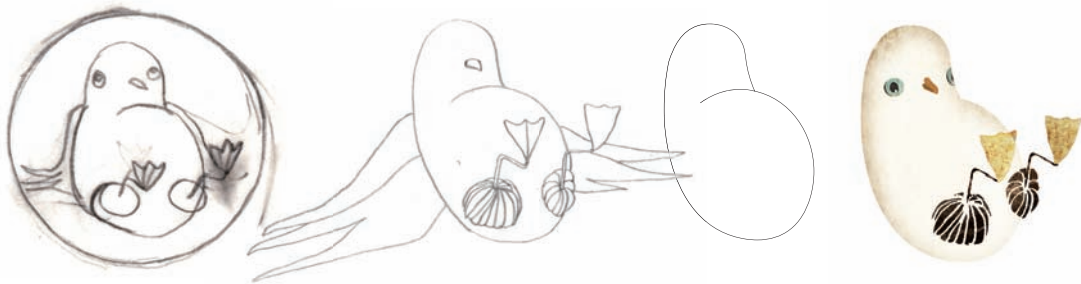
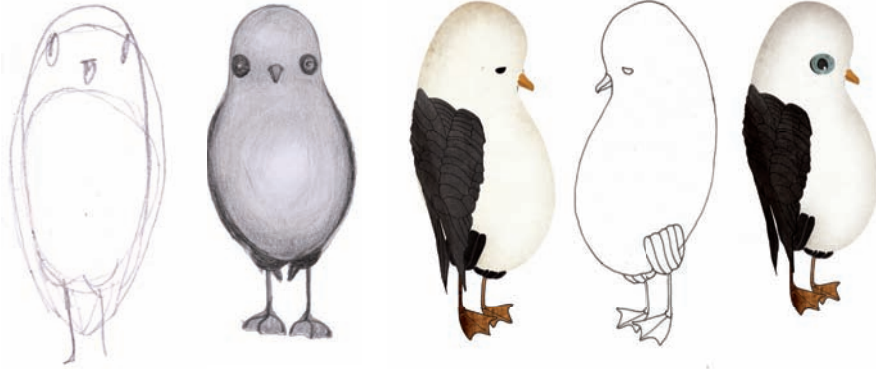
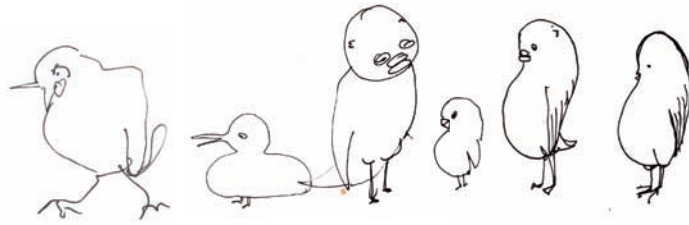


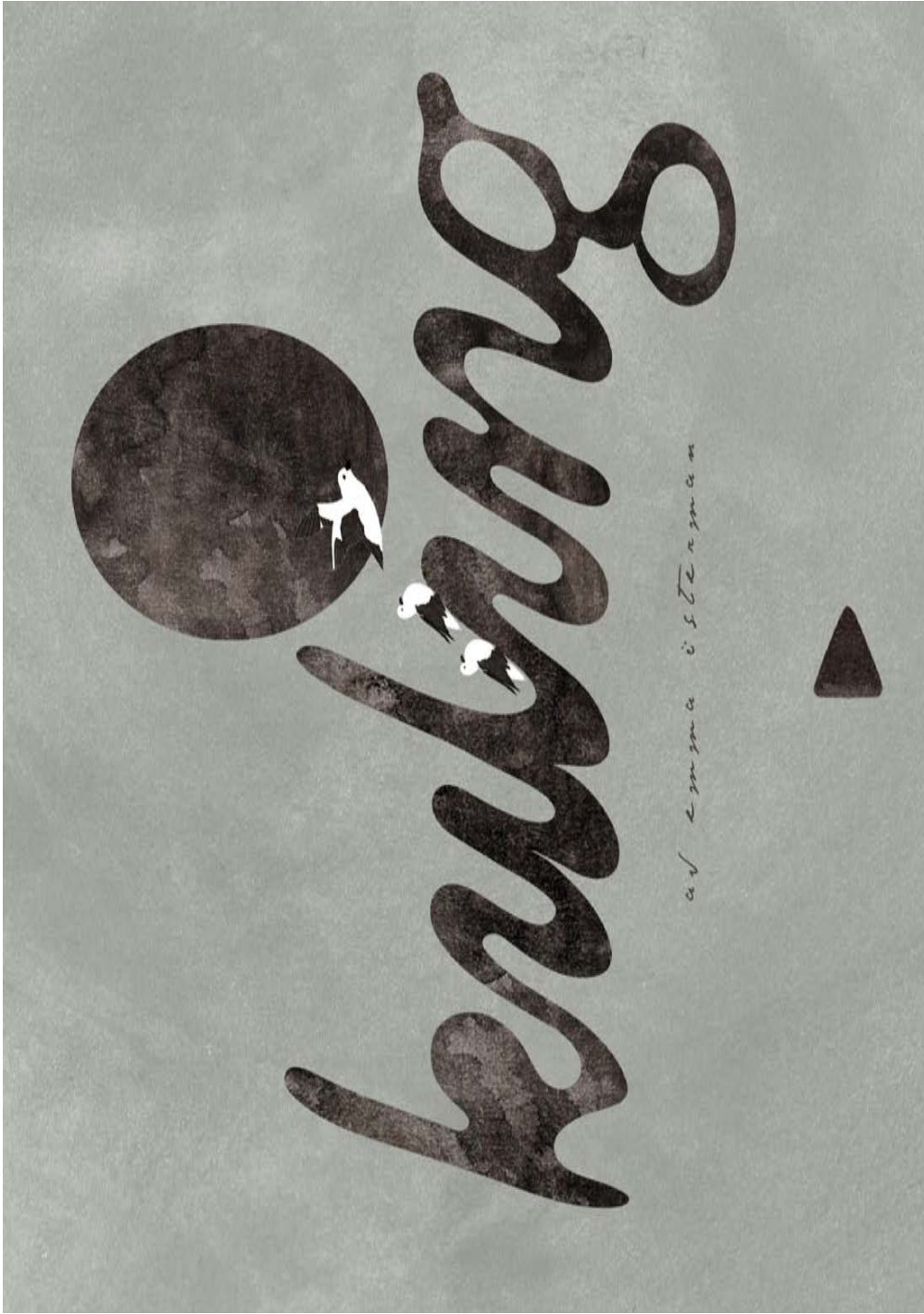
Karaktärer

I början var tanken att huvudrollen skulle vara ett barn. Då jag aldrig ordentligt jobbat med karaktärer förut så var det svårt att låta karaktären ta plats. Det var nödvändigt att komma bort ifrån den anonyma karaktären och det förväntade om det skulle bli någon spänning i bilderna.

Karaktärens sinnesstämning blev mycket viktig för hur historien skulle ledas framåt. Jag sökte efter en mer abstrakt form men människokaraktären hade inte något att berätta och förblev anonym. Jag arbetade även med bikaraktärerna som skulle vara en fågel och en fisk. När jag provade att placera fågeln i köket på en av min gamla bilder och placerade fisken på bordet så blev det hela plötsligt mycket dramatiskt och måsen och braxen väckte många frågor. Detta ledde till att jag helt tog bort barnet men jag beslöt att behålla en del av den realism och igenkänning som en människokaraktär ger. Braxen och måsen är inte så populära inom sin art och de är varandras motsatser men har mycket gemensamt. Jag provade att låt dem få mer mänskliga uttryck och liv i ögonen än de mer naturtrogna måsarna och fiskarna som fick tjäna som statister då de är mer anonyma i sin utformning.







Framsida

Ljud och text

I bakgrunden ligger sjörapporten från Sveriges Radio P1. Tanken var att ljudet kunde representera vuxenvärlden som på många vis låter obegriplig för barn men finns alltid där som en trygghet, och något man känner igen. Jag funderade om boken skulle vara helt utan text, men då möjligheten att kunna stänga av ljudet bör finnas med så valde jag att ha en mening här och där från sjörapporten. Tanken är att både ljudet och textmeningarna skapar ytterligare en parallell värld. Det fanns flera olika uppläsare att välja bland och Arne Hagmarker fick bli rösten till denna bok på grund av att hans ljudbild stämde överens med bilderna och även tempot i hur han läser. Det har även varit viktigt att de små textstyckena inte tagit överhanden och berättat samma sak som ljudet. De finns där om man upptäcker dem.

Framsida och ikoner

Framsidan på bilderboken är lika viktig som på en pappersbok. Kanske är ändå den lilla ikonen ännu viktigare som man möts av där man ska ladda ner bilderboken från internet. Det är viktigt att inte ikonen avslöjar allt om boken utan lämnar nyfikenhet åt läsaren. Jag ville även att titeln på framsidan skulle vara en bild med samma tolkningsfrihet som i de övriga bilderna.



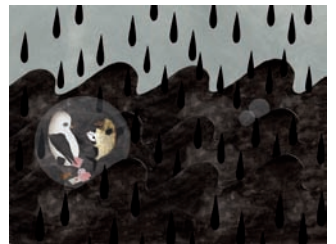
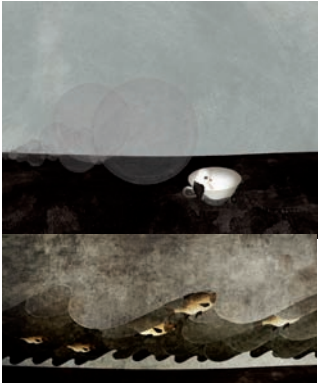
RESULTAT

Resultatet är en berättelse i 17 bilder med endast lite text presenterad på en surfplatta. Berättelsen är interaktiv på så vis att du kan klicka dig fram sida för sida (endast de 4 första så här långt). Små ledtrådar om var du ska trycka syns i form av små subtila blinkningar. Till detta så finns bakgrundsljud i form av en sjörapport och andra ljudeffekter såsom måsar, regn och åska.

Handling

En sjörapport med ett annalkande oväder läses upp på radio medan ett oväder drar in i bilderna. Sjörapporten följer genom hela boken och ligger som en parallell historia. Huvudpersonerna är en mås och en brax som är varandras motsatser och som träffas under oväntade förhållanden. Under berättelsens gång blir de vänner och tar sig igenom stormen tillsammans. Målet är att var och en som läser eller betraktar den skapar sina egna associationer och tankar. De personer jag visat boken för har var och en uppfattat boken på lite olika vis och gjort sina egna tolkningar. Det finns inte en enda handling och jag tänker därför inte redogöra för en enda sanning. *Kuling* skulle kunna handla om livets små och stora frågor. Om ensamhet och vänskap, fantasi och verklighet, tristess eller längtan. Det bestämmer du själv. Karaktärerna är gjorda med en smula humor som kanske barn kan känna igen sig i och blir en signal till att berättelsen är för dem och att det finns hopp i berättelsen. Ögonen är nästan på gränsen stereotypiska men behövdes för att skapa kontrast mot den abstrakta miljön. Färgskalan är nedtonad då jag ville undersöka ett annat uttryckssätt än den färgglatt förväntade i bilderboken. Dessutom är bokens parallella historia en storm som passerar och jag ville förmedla det mörker och svärta som ett oväder för med sig både i naturen och i sinnet.

Utifrån ett barnkulturperspektiv har jag skapat kultur *för* barn, i detta fall en bilderbok för flera åldrar. Barnen har alltså inte varit delaktiga i något samarbete kring boken. Men på vilket sätt barnet tolkar boken har varit intressant och avgörande för att kunna analysera boken och bildernas betydelse under tiden. Att samtala med barn och vuxna kring boken och att lyssna på deras olika tolkningar av bilderna har lett till att jag själv frånskrivit mig den enda sanningen av boken och lämnat det helt åt bilderna och dess betraktare och förhoppningsvis bidragit till att barn kan skapa sin egen kultur kring boken.



REFLEKTION

Vad menas med att barn och vuxna kan mötas i bilderna?

Jag har visat bilderna för tre barn i olika åldrar två, sex och fjorton år och fyra vuxna upp till sextio år. Måste en målgrupp definieras så skulle jag säga fyra år och uppåt. Vissa bilder har inte varit helt självklara att förstå som perspektiv och ytor, om det är vatten eller mark, men det har inte haft någon betydelse om personen var sex år eller sextio. Koppen uppifrån var den som var mest svårt att förstå för barn. Sexåringen såg inte perspektivet ner i koppen och undrade varför fisken låg i en stekpanna. Jag tyckte dock att det blev ännu en intressant historia! Men han lade direkt märke till detaljer som att braxen vinner i kortspelet, vilket de vuxna inte gjorde. Kanske det gör att barnet kan upptäcka nya saker ju äldre det blir och ju fler gånger de läser den. Ulla Rhedin pratar om ett konsekvent barnperspektiv där illustratörer tagit hänsyn till just perspektiv och att barn i en viss ålder inte kan uppfatta perspektiv och storleksförhållanden. Min egen reflektion kring detta är att det självklart är bra att tänka på men att det nödvändigtvis inte behöver vara ett problem för barn. Om bilderna är tillräckligt öppna för att kunna missförstås på så vis att man skapar sig en ny tolkning av bilden oavsett om den stämmer eller ej så borde det kunna vara i vilket perspektiv som helst.

Så i fallet med *Kuling* anser jag att i och med att jag inte vill förklara något för barnet så borde de lite konstiga perspektiven fungera. Tänk vad roligt sen när barnet blir äldre och plötsligt ser något annat i bilden!



Vad menas med ett öppet slut och vad driver berättelsen framåt?

Den första och den sista bilden är de bilder som väckt mest funderingar och i början funderade jag på att lägga till en till bild i slutet för att inte berättelsen skulle sluta i ovisshet. Men i och med det öppna slutet så väcktes så många frågor. Vad hände sedan? Den sexåriga pojken var mest bekymrad över detta och tyckte man borde få reda på vad som egentligen hände. När jag frågade honom hur han uppfattade slutet så sa han att måsen och braxen förmodligen åkte till Legoland. Jag tyckte det var ett fint slut. En del vuxna har frågat mig om de dog. Den fjortonåriga flickan menade att fisken och måsen blivit fast i den ena koppen för den andra har man ju sett hela tiden i form av solen. Pallen som vällt omkull kan uppfattas som dramatisk men den sexåriga pojken tyckte det såg ut som att de fått bråttom ut att leka. Den första och sista bilden är också avgörande för hur man tolkar själva handlingen. Ångrar sig måsen att han åt upp sin vän och tänker tillbaka på livet innan det? Eller väcks braxen till liv igen? Eller fantiserar måsen egentligen bara det hela? Det är också detta som svarar på nästa frågeställning vad som driver berättelsen framåt, vad som lockar att läsa vidare. De jag visat boken för bläddrar fram och tillbaka och försöker hitta ett svar och de flesta frågar mig om det rätta svaret. När jag ber dem bestämma själva så kommer flera olika tolkningar fram. Om man kopplar detta till den klassiska dramaturgin så löser ju måsen och braxen sina problem, men hur och varför eller vilka problemen är, är fortfarande öppet för tolkning. Detta skulle jag säga är den dramatiska frågan som läsaren boken igenom skall känna ett allt starkare behov att få svar på.

Finns det något tydligt budskap i boken?

Det har aldrig funnits ett tydligt budskap från början, jag har nästan undvikit att tänka på det då det lätt kan bli sentimentalt och påklistrat. Vartefter bilderna kommit till har jag själv upptäckt olika betydelser men har då inte valt en enda väg för att jag varit rädd att begränsa mig och berättelsen. Men några saker jag upptäckt under arbetets gång är bubblans betydelse för måsens ensamhet och utanförskap, men också som symbol för fantasi och trygghet, om att våga leva sitt liv men även att bubblan kan vara en rätt skön plats ibland och den ganska komplicerade relationen till braxen som inte nödvändigtvis måste sluta illa.



Vad fyller texten och ljudet för funktion?

Radorösten skulle kunna symbolisera vardagen och verkligheten. En trygg röst som många av oss har en relation till även om man inte har en relation till just sjörapporten. Fylld av märkliga ord nästan som poesi eller ett annat språk. I detta fallet blir ljudet en parallell historia som pågår i bakgrunden kanske som känslan av när man hörde de vuxna prata i bakgrunden när man var liten. I radiorösten finns inslag av regn och måsljud för att skapa en enda ljudbild. Vissa ljud återkommer som måsljudet och kan upplevas störande men en intressant reflektion från slutpresentationen var att jag även kunde se dessa ljudupprepningar som en del av ljudbilden på samma sätt som jag återupprepat vissa bildelement.

Vad fyller det digitala formatet för funktion i berättelsen?

Från början tog de interaktiva elementen större plats då jag upplevde att det förväntas av ett sådant medium. Men ju mer processen framskred desto mer ifrågasatte jag syftet med de olika händelserna, interaktionerna, animationerna. För de historien framåt eller är de bara underhållning och i så fall tjänar de historien? Tempot i en pappersbok upplevs långsammare än i en e-bok och utmaningen i en app är att få barnet att stanna kvar lite längre på varje sida. Därför blev bläddringen till slut det som interaktionen syftar till. Om det är bläddringen som är en del av tjusningen i en pappersbok så måste det finnas ett logiskt och spännande sätt att göra det på i en e-bok. Små subtila blinkningar ger ledtrådar om hur man bläddrar men man kanske får leta lite. På sida fyra kan man dessutom scrolla ner till världen under om man någon gång efter femte läsningen skulle upptäcka det. I och med att berättelsen inte är helt självklar är min förhoppning att barn vill gå tillbaka i berättelsen och fundera själva. På så sätt stannar de kanske en längre stund. Jag tog beslutet att inte lägga in mer effekter bara för att jag kunde eller borde, utan fokusera på bilderna. Jag fick en tankeställare om att: *"Man ju ser att bubblorna väller in, varför ska du då animera dem?"*

I och med att de interaktiva delarna inte är helt klara så har jag heller inte kunnat observera hur barn interagerar med boken i bläddringen. Det spelar en stor roll huruvida man kan ha frihet att gå mellan olika bilder i berättelsen och ha möjlighet att stänga av ljudet om man vill. Dessa saker har jag inte gått djupare in på i det här skedet då jag ville lägga mer tid på bildernas betydelse. Ju mer jag har satt mig in i detta mediet desto mer förståelse har jag fått för vad interaktion egentligen kan innebära. Att det inte nödvändigtvis handlar om att man ska trycka på en knapp och något händer utan mer om att det som jag som mottagare möts av påverkar mig på något vis och sätter igång egna tankar. Detta är dock något jag behöver utforska vidare.

Vad skiljer sig denna bok ifrån alla de böcker som redan finns på marknaden?

Att använda bilden som huvudberättare har hela tiden varit det främsta målet och är det som kanske skiljer sig mest från många andra bilderböcker både analogt och digitalt. Som jag även fick höra på examinationen så är det inget nytt i bilderboksgenren att blanda det måleriska uttrycket med det digitala och det görs bilderböcker med svårare teman. Det som jag försökt utforska som inte finns tillräckligt enligt mig är bilderböcker för flera åldrar, att låta bilderna tala fritt samt våga ha ett öppet slut. Dessutom är valet av en mycket långsam berättelse med få effekter något som man inte förväntar sig av ett digitalt format.

Hur skulle den kunna vidareutvecklas?

Eftersom jag valt att använda mig av surfplattan som erbjuder ett helt nytt sätt att ta del av en berättelse på där berättelsen kan berättas olinjärt, där barnet till exempel kan välja olika vägar i berättelsen så skulle detta kunna utforskas mer. En interaktionsdesigner jag pratat med menar att interaktion är ett feltolkat ord. Interaktion handlar inte om att man trycker på något som ger en händelse utan att interaktion handlar om att det ska påverka bägge parter. Att om jag som illustratör kan erbjuda läsaren olika val och att läsaren med dessa val kan påverka situationen, i det här fallet kanske kunna påverka hur berättelsen slutar, vilken väg den tar och vilken effekt detta har för läsaren. Om det finns interaktiva effekter hur väl tjänare de sitt syfte att föra historien framåt? Under hela arbetets gång har jag ifrågasatt huruvida bilderboken är linjär eller olinjär i sitt berättande. Det som skulle kunna utvecklas i ett annat liknande projekt är att skapa ännu mer öppna bilder på så vis att man som läsare till exempel skulle kunna skaka om sin Ipad och varje gång få bilderna i olika ordning och på så vis uppmuntra till att hitta fler tolkningar och kunna skapa sina egna berättelser. Men på samma gång upplever jag att bilderna ändå är olinjära på så vis att de är öppna för tolkning. Det finns också något fint med att man som illustratör bestämmer en ordning och på så sätt skapar dramatik i bläddringen och utformning av layouten och rytmen. Det kan också finnas en viss utmaning som vuxen att försöka förstå hur författaren eller illustratören tänkt. Jag har idéer att i ett nästa steg, ett annat projekt utforska interaktion mer på så vis att man som läsare genom att zooma in i detaljer kan komma till nästa rum, scrolla mellan rum och utforska världar, gå djupare in i bilden och komma ut på andra sidan...

Tolkningar

Flicka 14 år

"Fiskmäsen är ledsen för att han inte har någon att äta med. Han längtar bort. Mäsen ville inte äta fisken han ville ha en vän. På något vis blev mäsen levande och de fastande sedan i den ena koppen. Men de ville vara tillsammans där."

Pojke 6 år

"Mäsen är ledsen för att han vän fisken är död. Sen börjar fisken leva och försvinner in i koppen. Mäsen ger sig iväg för att leta efter sin kompis. Mäsen vill vara med de andra mäsaarna för de verkar ha så kul när de åker berg och dalbana på vågorna... Men varför har inte fisken något akvarium? Varför ligger den på bordet? Åhnej nu steks fisken i en stekpanna! Haha, fisken vinner! Vad hände sedan? Åkte de till legoland?"

Vuxna

"Bubblan representerar fantasin.

Mäsen har så tråkigt och stirrar ner i koppen så länge att fisken börjar röra sig".

"En gråssosse som är less på att gå till fabriken varje morgon. Men bär ändå frack, mäsen har en värdighet.

Svart sol. Solen blöder. Det går gäss på vågorna".

Dog de i slutet?"

"Att våga ta sig ut ur sin lägenhet och leva livet.

Mäsaarna utanför representerar den organiserade världen utanför som mäsen inte vet om han vill vara en del av".

"Antirastistisk"

Examinationen

Jag upplevde att opponenter ansåg att jag lyckats med att förmedla ett poetiskt bilderboks-koncept och att jag lyckats med att sudda ut gränserna mellan kultur för vuxna och kultur för barn. Hon menade att konceptet digitalt uttryck blandat med målerisk stil inte är något nytt och att det är svårt att vara nyskapande inom bilderboks-genren men att jag lyckats med att fylla ett hål bland e-böcker där estetiken och koncepten är ganska fantasilösa och bleka. Examinatorn och opponenter tyckte att jag varit konsekvent genom hela projektet både bildmässigt och med valet av interaktiva element. Jag upplevde att jag argumenterade väl för de val jag gjort bland annat med den sparsmakade interaktionen. Opponenten hade velat höra min egen tolkning av min berättelse men jag valde att ändå hålla det öppet då jag själv ser så många olika tolkningar och inte vill eller har lust att låsa mig vid en tolkning. Opponenten gav mig frågan hur jag ser på att mitt arbete är dekorativt. Vad som är dekorativt och vackert är ju ofta subjektivt men inom illustration så kan det ofta upplevas fult med ordet dekorativt. Jag anser att det dekorativa i mitt arbete gör att bilderna blir mer tillgängliga och når ut till fler åldrar än om jag kanske valt till exempel ett än mer abstrakt uttryck som kräver ännu mer av betraktaren och då kanske endast nått ut till ögon som är tränade att se på konst. Detta är en svårt fråga att svara på då vad som är dekorativt är mycket subjektivt. Min handledare tyckte det var modigt att jag förlitat mig på bilderna och bra att jag kunnat analysera mina egna bilder, något som hon menar kan vara svårt. Jag fick rådet att jobba lika omsorgsfullt med ljudet som med bilderna för att göra helheten ännu bättre. Även att jag skulle kunna utforska interaktionen mer men ändå hålla den subtil och sparsmakad.

KÄLLFÖRTECKNING

Litteratur

Becket, S. (2010). *Barnboken-Tidskrift för barnlitteraturforskning*. nr 1 årgång 33.

Flanagan, M. (2009). *Critical Play-Radical Game design*. Cambridge: MIT PRES

Rhedin, U. (2004). *Bilderbokens hemligheter*. Stockholm: Alfabeta

Internet

Bird, E, (2011) *Planet App: Kids' book apps are everywhere. But are they any good?*
http://www.schoollibraryjournal.com/slj/home/888450-312/planet_app_kids_book_apps..html.csp
Hämtad 2012-05-17

Jansson, M. (2010) *Invasionen har börjat. Nättidsskrift för samtidskonst*.
<http://konsten.net> Hämtad 2012-05-17

Knapp, A.(2010) *Are apps the future of book publishing?*
<http://www.forbes.com/sites/alexknapp/2012/03/30/are-apps-the-future-of-book-publishing>

Rhedin, U. (2002) *Den nya bilderboken. Dansk 4. PDF*. Hämtad. 2012-05-17

Workshop/Föreläsning

Linda Holmér, *Bilderböcker för barn*. November 2011

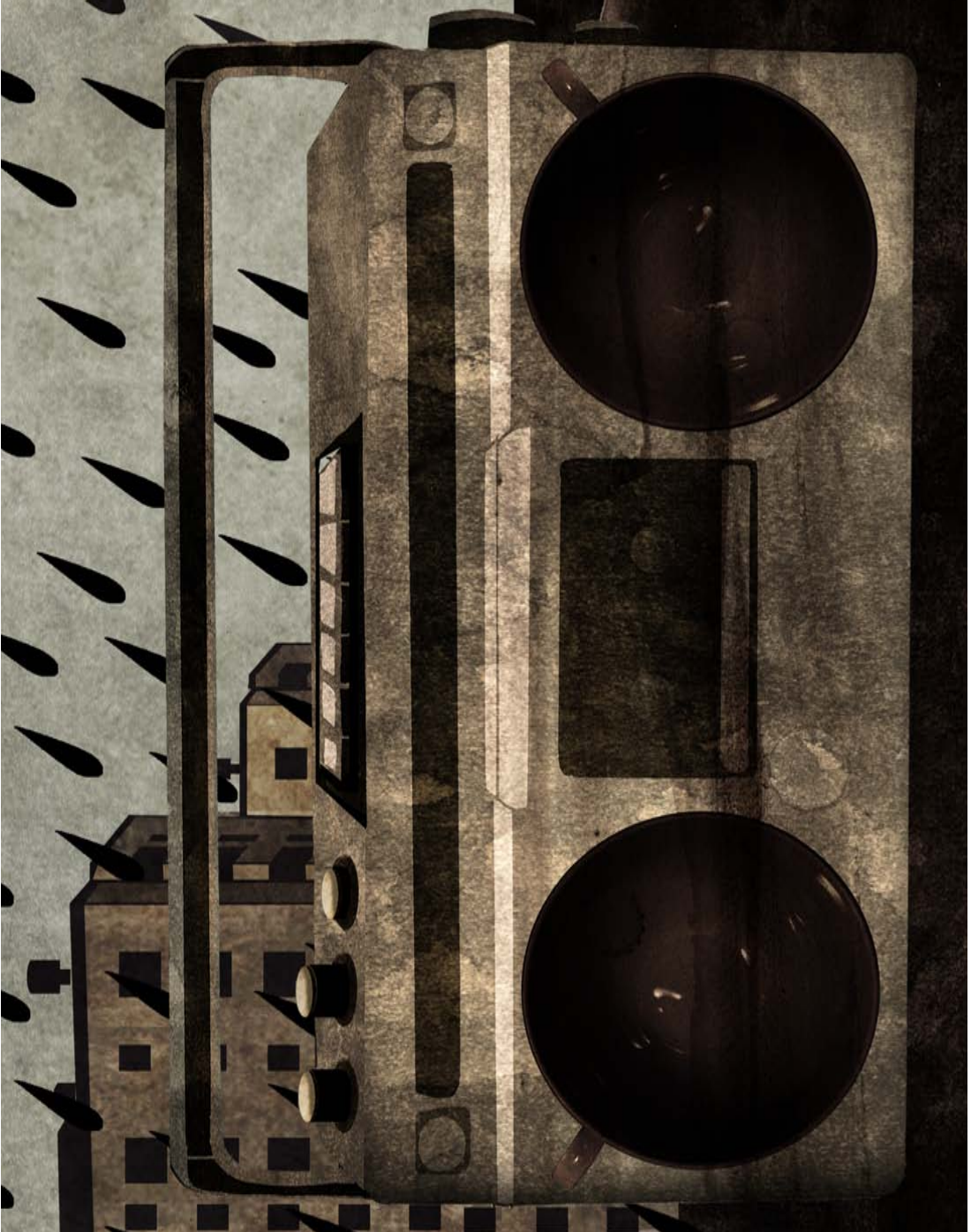
Sara Gimbergsson, *bilderboks författare*. November 2011

Intervjuer med barn

B I L A G A

Hela bilderboken



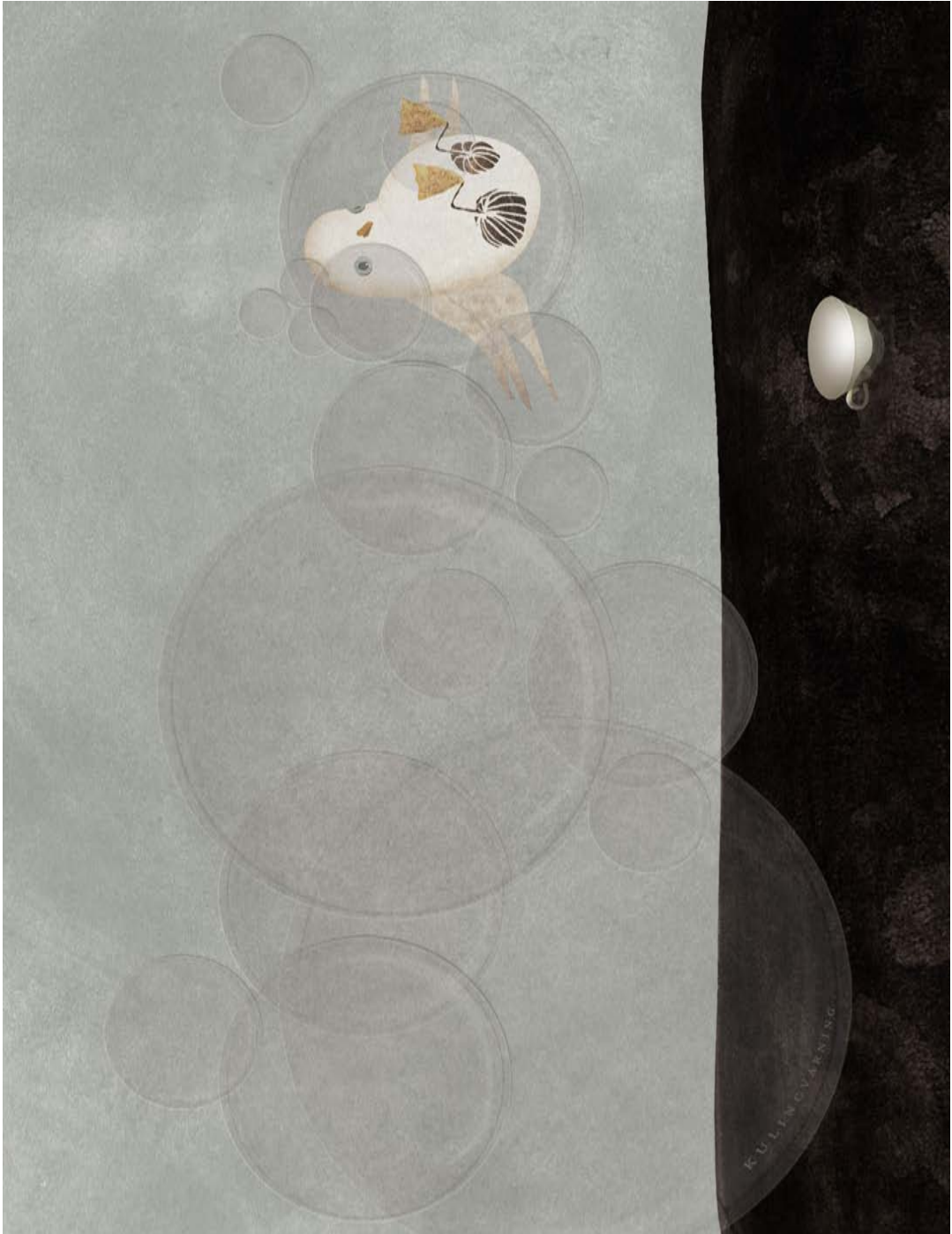














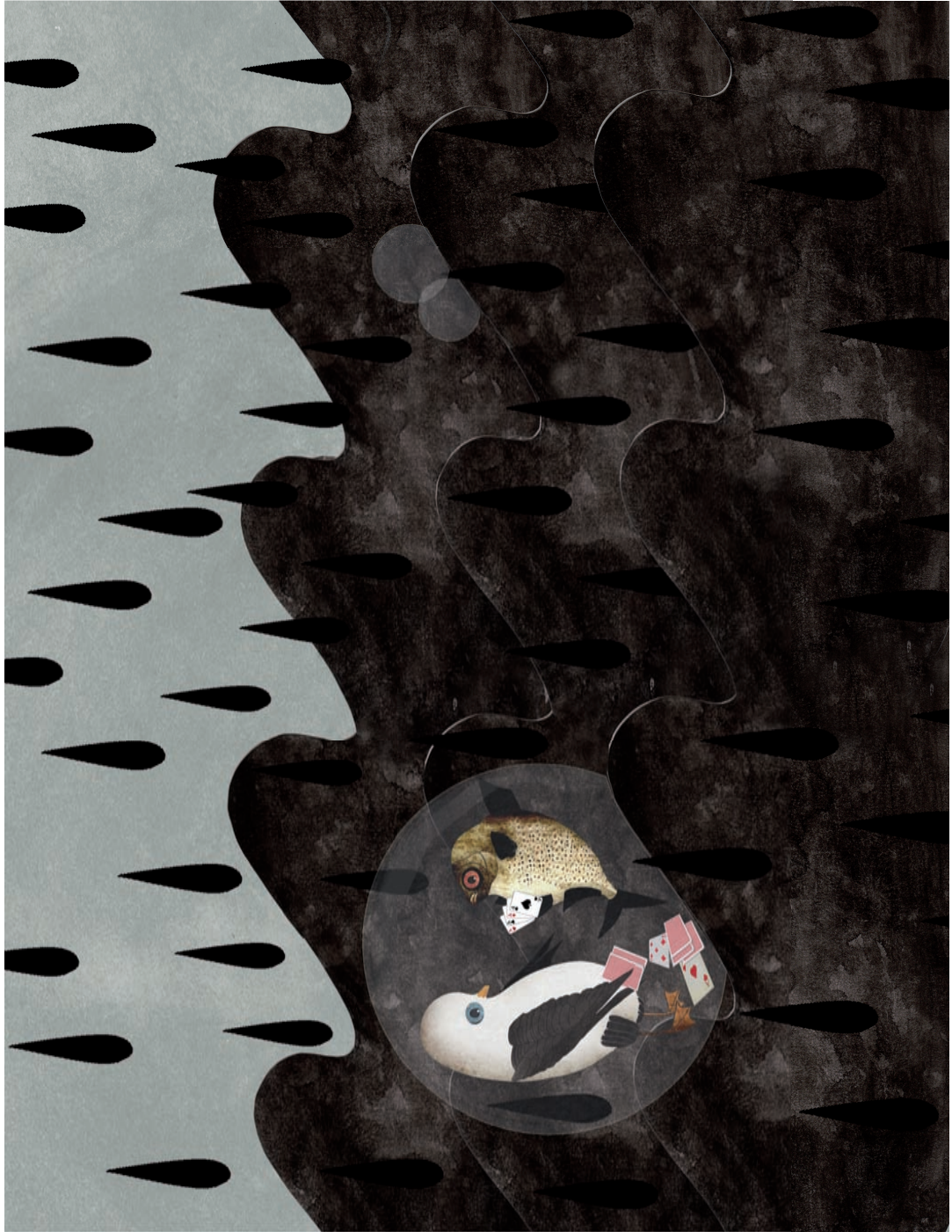


TERPERSEKUTU
FISKEBANKARNA I



ÖRANDE TILL KULING 18









FRAMMÄT KVÄLLEN AVTÄGNANDE



MÅSESKÄR SYDOST 4





