

CONTEXTURE

Fanny Spång Artursson

Examensprojekt 15 hp
Konstnärligt kandidatprogram i design 180 hp
Högskolan för Design och Konsthantverk, Göteborgs universitet
Göteborg termin 6, 27-3-2013

Abstract

As my final project I planned to animate a movie. Usually I work with illustration and I see animation as the next step in my design work, to investigate how illustration and movement can collaborate. The purpose with my project was to develop my technical skills, improve my design process and broaden my work to eventually be able to work with animation. My ambition was to make an abstract animation and my focus was mainly on my personal process and knowledge. I also wanted to explore how much one can abstract a movie while still communicating a story or message.

Innehållsförteckning

Abstract	2
Inledning	4
Genomförande	5
Resultat och slutsatser	10
Källförteckning	z15

Inledning

Projektets mål

Då jag vanligtvis arbetar med figurativa element så ville jag i mitt examensarbete utveckla mitt abstrakta formspråk. Istället för ett figurativt utförande arbetade jag mycket med kontraster mellan ljus-mörker, detaljerat-ickedetaljerat, fylld-ofylld yta. Jag arbetade med klassisk animation i kombination med digitala animationsprogram.

Projektets syfte

Syftet med mitt projekt att utveckla mina tekniska kunskaper, förbättra min designprocess samt bredda mina arbetsområden för att i framtiden kunna arbeta med animation. Min ambition var att göra en abstrakt film och mitt fokus låg främst på min personliga process och kunskapsutveckling.

Bakgrund

Under lång tid så har jag varit intresserad av animation men inte riktigt känt att jag har de tekniska kunskaper som krävs för att påbörja ett animationsprojekt. Under min utbytestermin i New York fick jag möjligheten att gå en kurs där jag lärde mig grunderna i After Effects och Final Cut Pro. Därmed så finns det inte längre några omständigheter som hindrar mitt arbete med animation. Min ingång i projektet är ett undersökande och experimenterande förhållningssätt

Problemskiss

Att undersöka hur mycket man kan abstrahera en film och samtidigt kommunicera en berättelse eller budskap. Dessutom ämnade jag utveckla en bättre designprocess och försöka arbeta mer disciplinerat efter ett tidsschema.

Avgränsningar

Jag hade som ambition att göra en kort film, endast 60 sekunder. Detta för att inte stressas allt för mycket av den begränsade tidsramen och av hänsyn till att klassisk animation är väldigt tidskrävande. Det var dessutom ett sätt för mig att dela upp arbetet på ett enkelt sätt under de sex arbetsveckorna för att få en mer hanterbar arbetsbörda och kunna se framsteg och inte stressas allt för mycket av den ofärdiga helhetsbilden.

Genomförande

Informationsinsamling och analys

I början av mitt projekt planerade jag in en veckas skissperiod och inspirationssökande. Jag ville undvika att allt för tidigt låsa mig vid en viss form eller idé och trots projektets korta tid kändes det som en viktig del att ge tid åt. Under den veckan ägnade jag mig åt att utforska olika strukturer och former. Mitt mål var att röra mig bort från det figurativa men samtidigt bibehålla mitt personliga uttryck i mitt abstrakta utförande. Då min film skulle kretsa kring kontraster så arbetade jag mycket med olika ljusa och mörka fält, fylld och icke fylld yta. Detta utforskande gjorde att jag fick en övergripande bild över hur jag ville att mitt arbete skulle utformas. För att undvika spretighet drog jag upp riktlinjer för mig själv. Dessa kretsade kring att arbeta detaljrikt men samtidigt bibehålla ett abstrakt uttryck. Jag ville i allra största mån undvika figurativa element då jag vanligtvis arbetar mycket figurativt och projektet syfte var att utveckla mitt abstrakta formspråk. Jag kom också tidigt i kontakt med Prinzhorn collection, en konstsamling från 1900-talets början som visar verk gjorda av patienter på mentalsjukhus. Dessa inspirerade mig mycket, speciellt brev skrivna av Emma Hauck (bild 2). Det fanns en viss känsla i dessa verk som jag ville fånga i min film. Dels det introverta och att skapa endast för sin egen skull, dels detaljrikedomen och omsorgen i utförandet. I mitt projekt ville jag i stor mån utgå från mig själv och experimentera med mitt eget uttryckssätt. Även om mitt arbete inte kom att kretsa kring dessa bilder så var de en återkommande inspirationskälla för mig. Hur bilden får flera lager, dels den struktur man först ser och dels de detaljer man ser när man studerar bilden närmre. Bild 1, av Barbara Suckfüll, har många likheter med Bild 2 i sitt reperativa utförande. Den har dock fler geometriska uttryck och det jag tilltalas av i den är kontrasterna mellan textstorleken och hur den skapar ett mönster som man sugts in i. Känslan av att falla och förlora sig i detaljerna var något som jag tog med mig in i mitt projekt. Jag ville uttrycka samma känsla men med andra medel. I övrigt så hade jag väldigt få yttre inspirationskällor, jag sökte inte aktivt efter projekt liknande mitt utan undvek snarare dessa. Rädslan för att påverkas av andras manér och förlora grundtanken med projektet var bakgrund till det beslutet. Ambitionen var att utgå från mig själv och tankarna jag hade kring känslan jag ville skapa i filmen. Denna känsla var svår att sätta ord på men jag återfann den i verken från Prinzhornsamlingen. En slags världsfrånvänt sökande inåt och en känsla av enslighet. Ord som också återkom i mina ledord tillsammans med: ljus, mörker, hårt, spetsigt, upprepning, detaljerat.

Bild 1

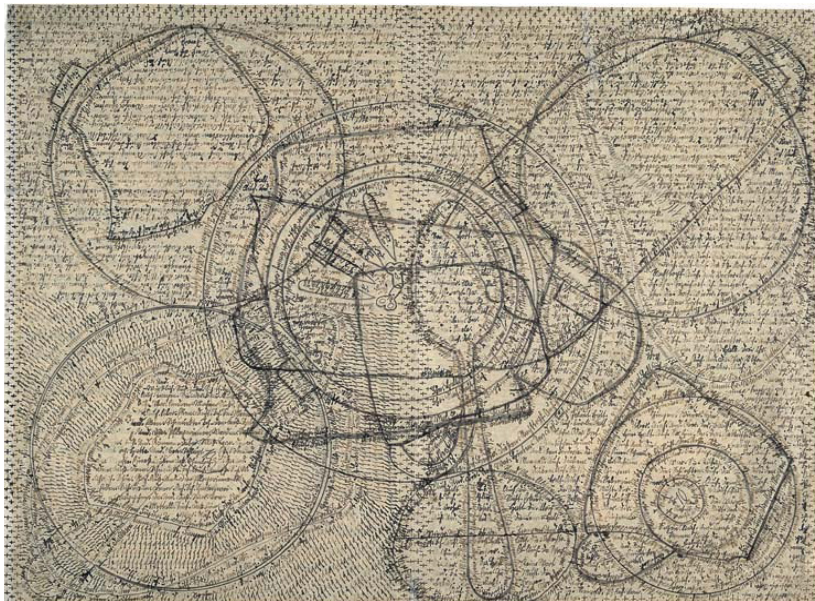


Bild 2



Idé och skissarbete

Vanligtvis när jag illustrerar så arbetar jag figurativt, oftast i bläck och med hög detaljrikedom med lätt surrealistiska inslag (bild 4)(bild 5). Ofta lägger jag många timmar på varje illustration och dess komposition samt hur de negativa ytorna aktiveras. Jag insåg att arbeta figurativt på detta sätt i min animation inte hade varit möjligt då jag inte hade haft varken tid eller tålamod till detta. Klassisk animation är en långsam process och en sådan detaljrikedom hade varit alldeles för tidskrävande, speciellt då jag inte är speciellt van vid att skapa rörelse och flöde eller tekniken och programmen som används. Dessutom så ville jag röra mig bort från min bekvämlighetszon och testa nya tekniker.

Genom att arbeta abstrakt kunde jag bibehålla mitt personliga uttryck och samtidigt utveckla mitt formspråk. Jag fann att även i mitt abstrakta illustrerande så tenderar jag att arbeta väldigt detaljrikt och med mörka färger (bild 5) (bild 6). Oljefärg, flytande bläck, blyerts och kol var de medier jag använde vid mitt skissande. Jag arbetade med fyllda ytor för att återkoppla till mina inspirationsbilders överarbetade utförande. Jag eftersträvar ett relativt stängt formspråk och genom att fylla mina bildytor fick jag skapa mönster utan en tydlig ingång som den negativa, tomma ytan i en komposition vanligtvis ger.

De upprepningar av mönster och strukturer som jag tecknade kunde jag senare bearbeta digitalt. Genom denna transformation kunde jag med få illustrationer skapa rörelse och riktning samtidigt som detaljerna bibehölls. Genom att arbeta med en gråskala kunde jag få ett samstämt uttryck trots materialens olika karaktär. Min ambition var att strukturerna skulle skilja sig åt men samtidigt kännas som en enhet. Upprepning och srikthet ställdes mot det abstrakta okontrollerade. Då bilderna var ämnade för rörelse försökte jag vid mitt illustrerande att inkludera en spänning och vibration i bilderna. Att de redan som stillastående bilder fick en riktning och en inre spänning. När jag gav illustrationerna en rörelse fann jag att det behövdes mer tid för att man skulle ha möjlighet att ta dem till sig. När de växlade i för hög hastighet tog tekniken över och handens arbete försvann. Den skiss jag först gjort i After Effects kändes ofta allt för teknisk och mycket tid lades åt att förenkla rörelserna och minska filmens hastighet. Långsamheten blev det dramaturgiska grepp som jag använde för att försöka skapa ett intresse hos åskådaren. Genom att ge tid åt att upptäcka detaljer och de små skiftningar som sker dras man in i animationen och dess rörelse. Det abstrakta formspråket och detaljrikedomen krävde att betraktaren fick tid på sig för att uppfatta de växlingarna mellan strukturer som sker. En annan svårighet för mig var att ge filmen bärkraft och en riktning framåt utan att introducera figurativa element. Former läses lätt som föremål eller figurer och det var en stor avvägning att hitta rätt balans mellan formerna och deras rörelsemönster. Jag införde även vissa filmade element för att ge filmen en bättre dynamik. Jag fann att det blev en intresant kontrast och att de bidrog till att bibehålla filmens abstrakta uttryck. De filmade delarna föreställde flytande bläck som jag sedan manipulerade digitalt för att efterlikna de illustrerade ytorna.

Bild 3



Bild 4

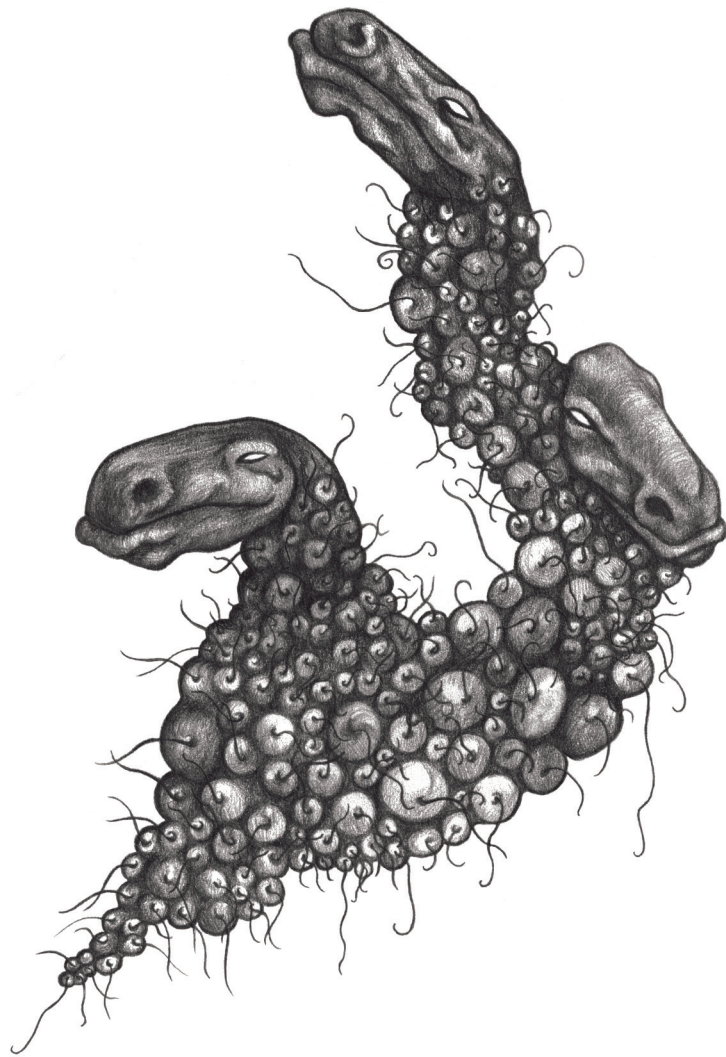


Bild 5

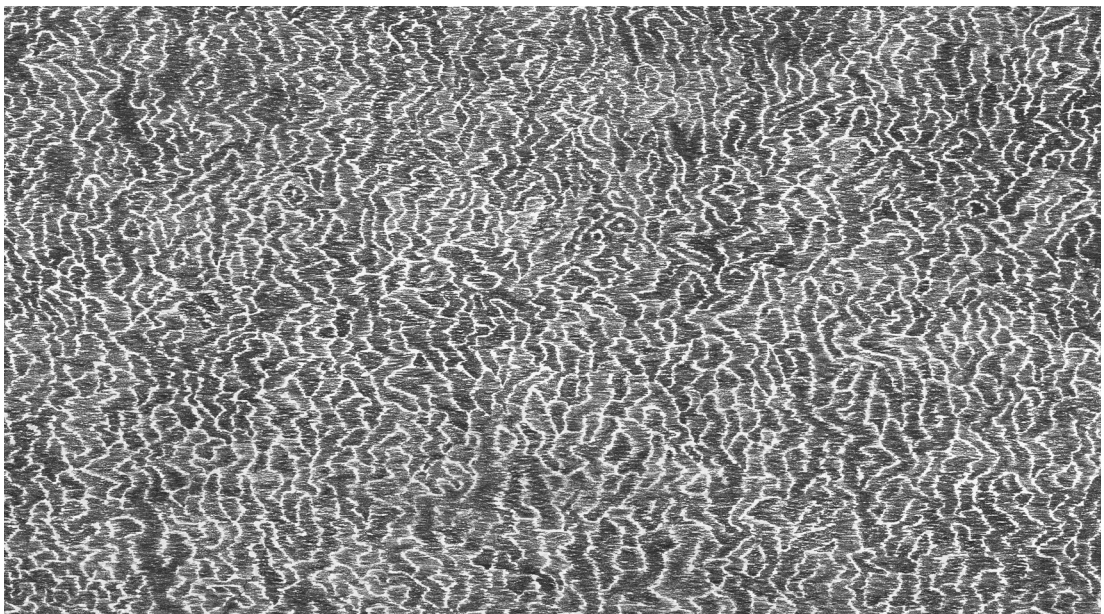
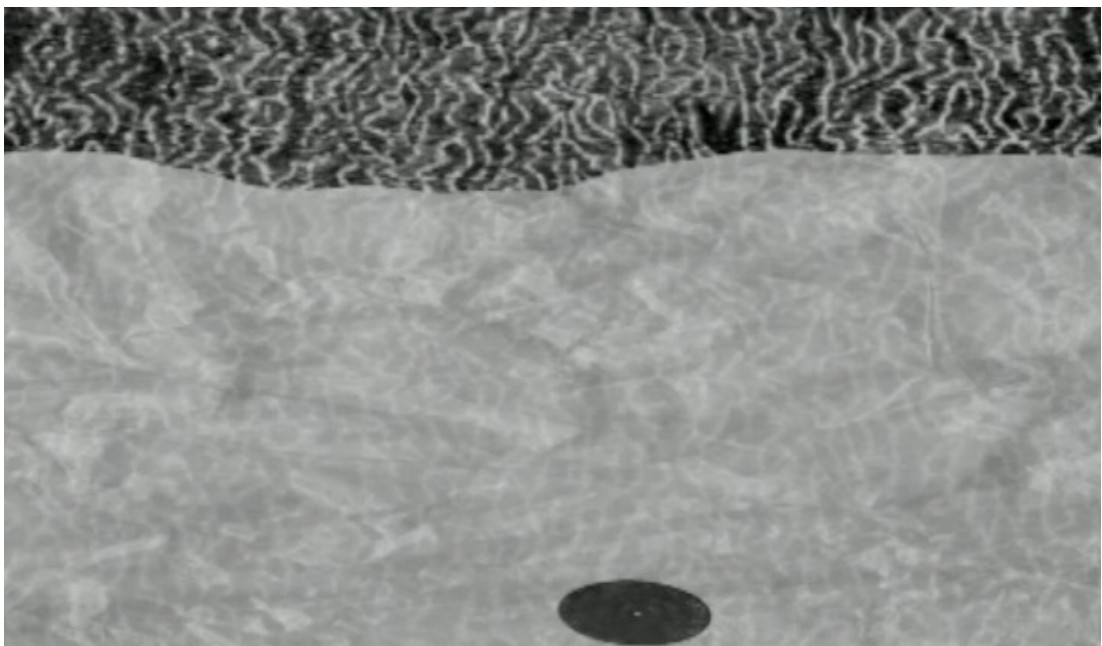


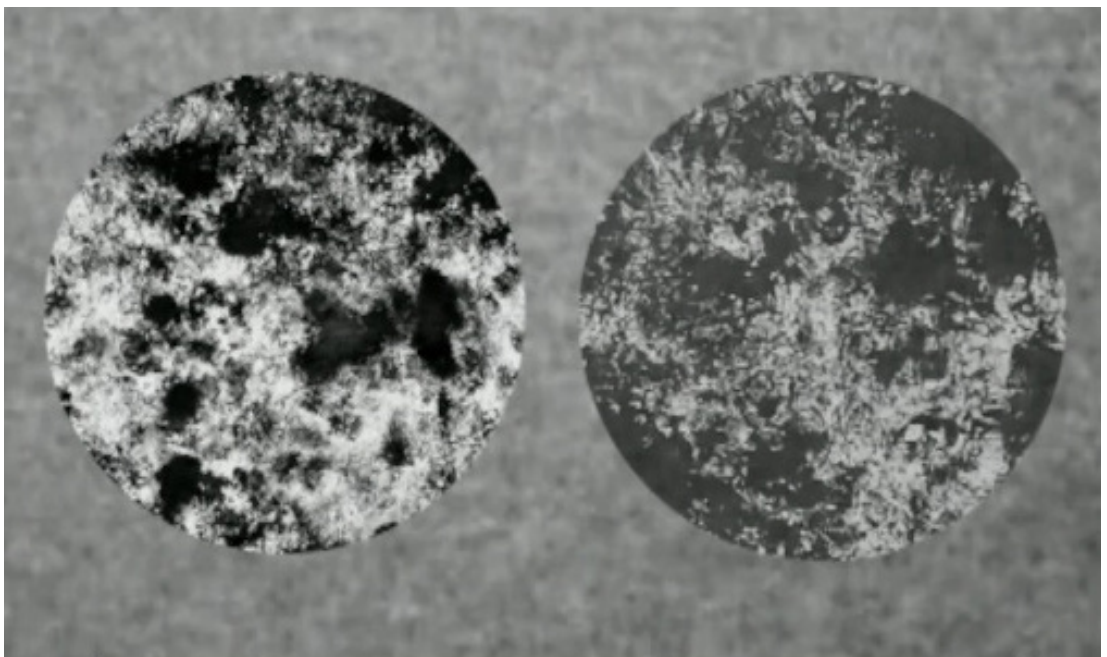
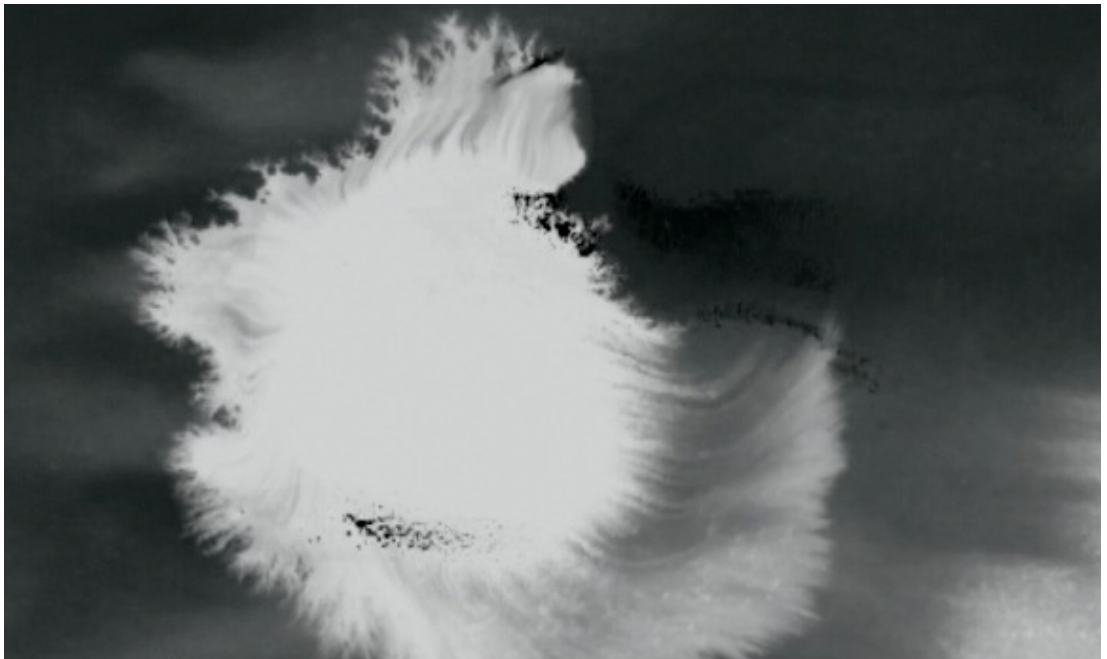
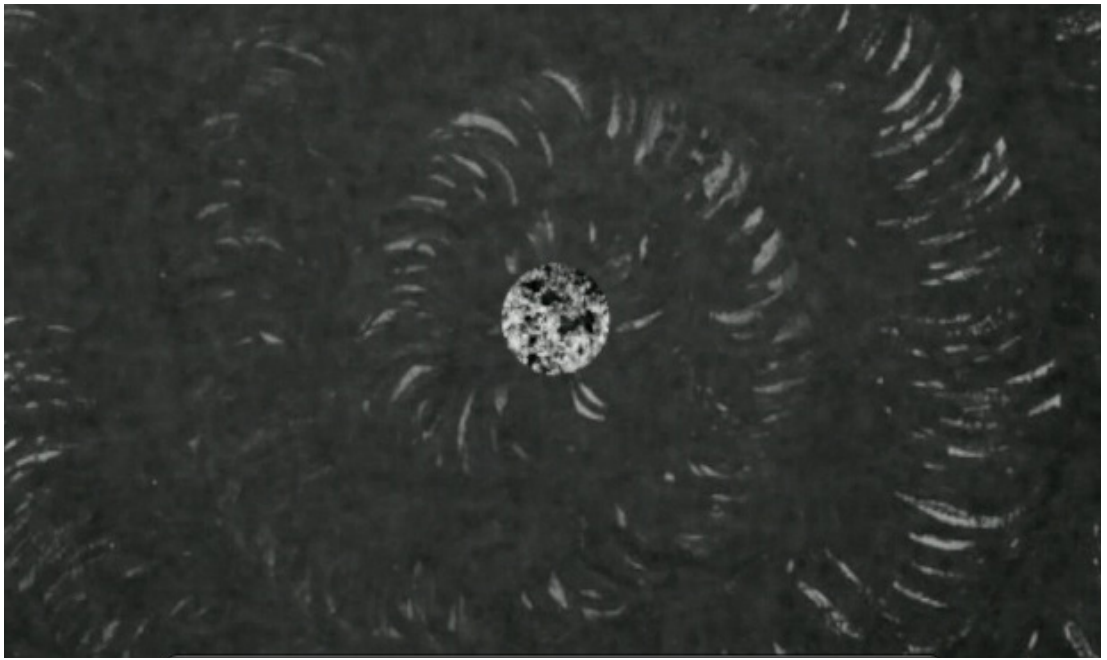
Bild 6

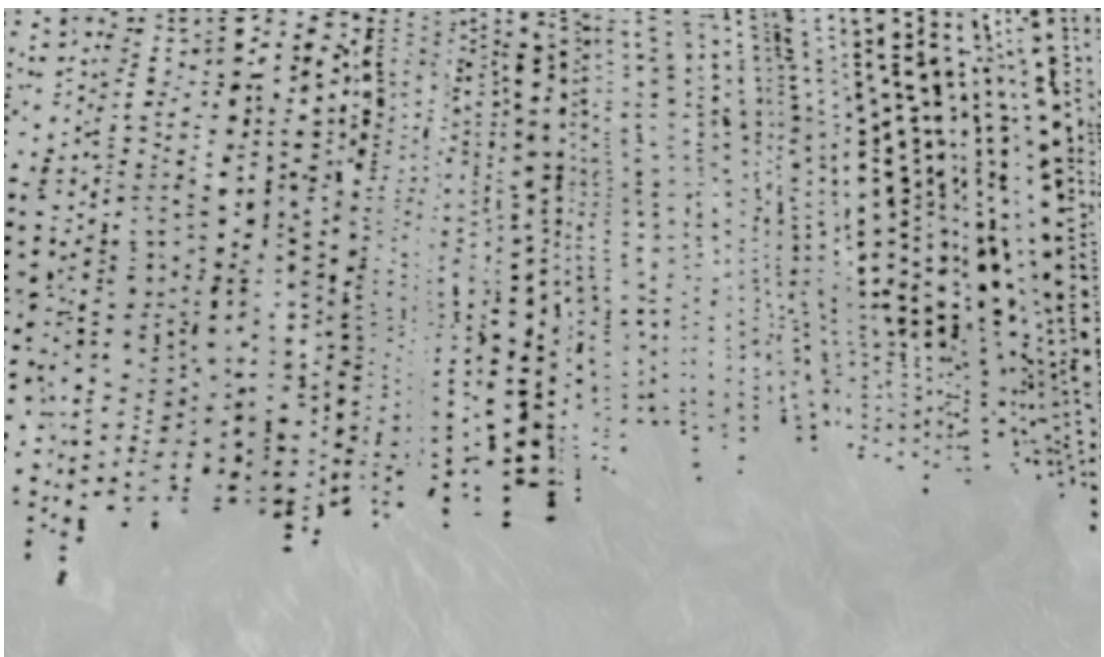
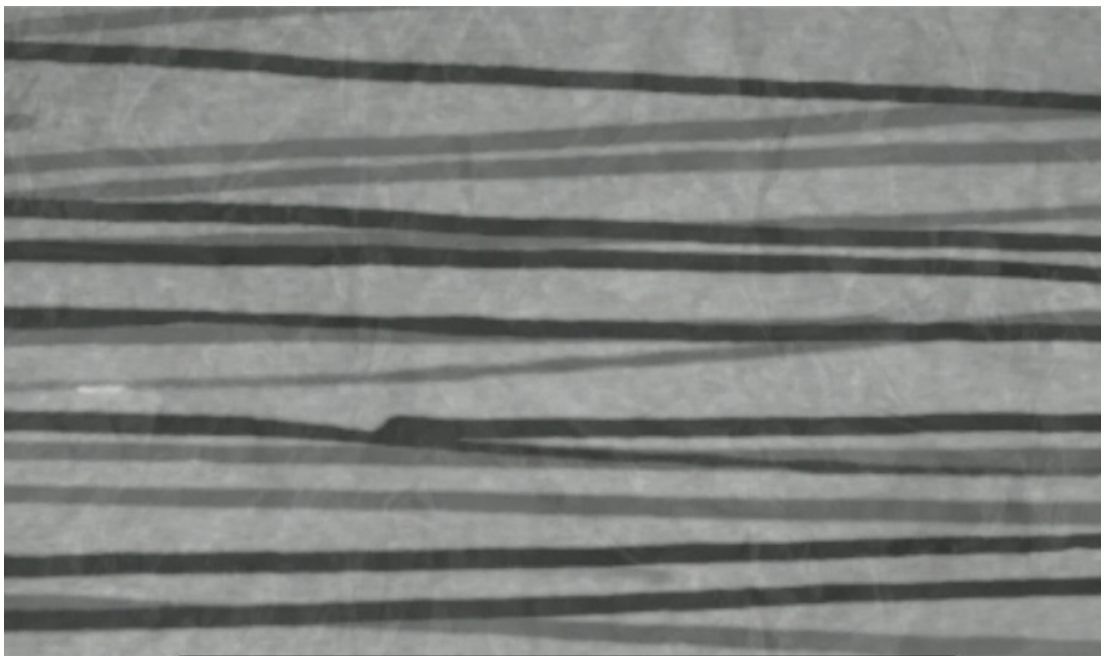
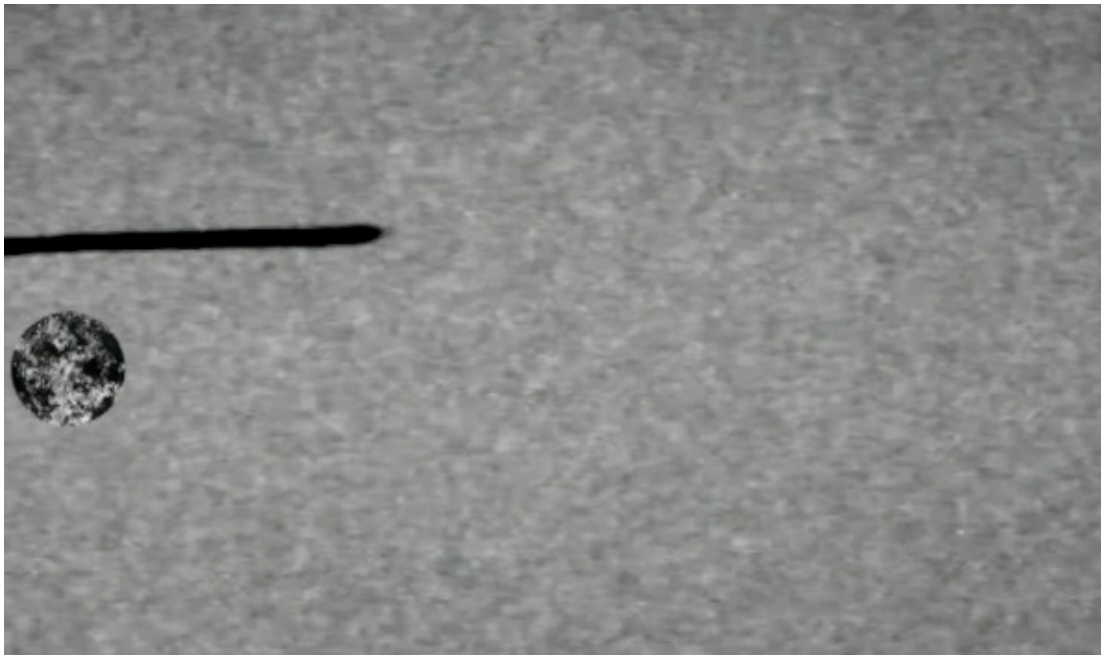


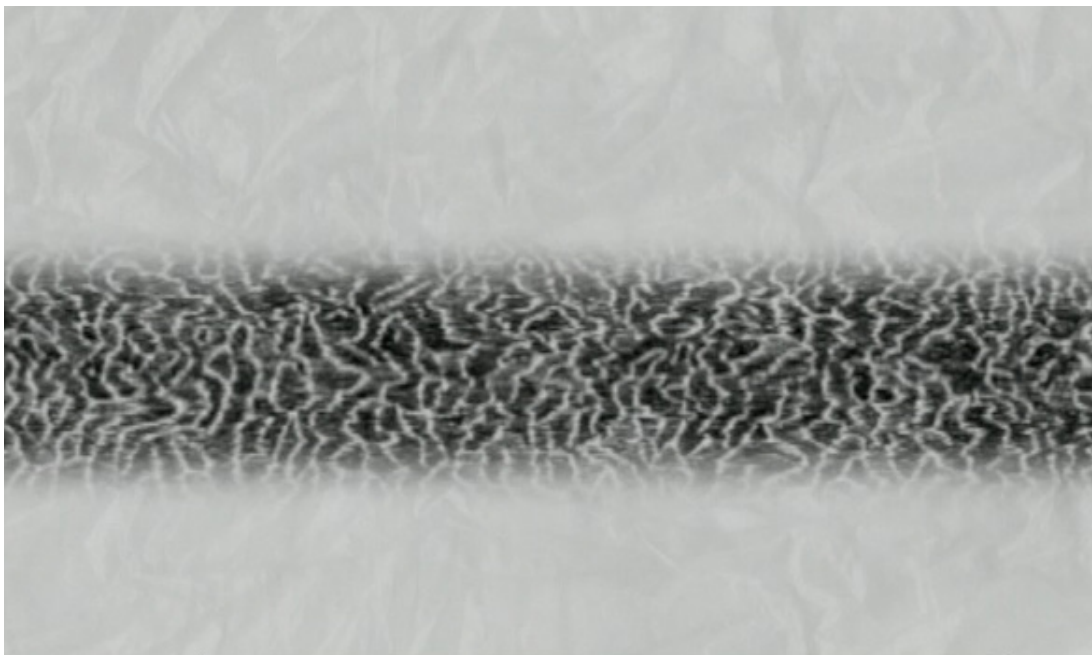
Resultat och slutsatser

Mitt projekt resulterade i en 3 minuter och 40 sekunder lång film. Filmen består av olika illustrerade ytor och filmade klipp som är ihopklippta och manipulerade i After effects och final cut pro. Ytorna växlar från mörkt till ljust genom ett antal växlingar i strukturer. Filmen är tänkt att fungera som en loop och de olika ytorna och klippen flödar in i varandra samtidigt som scenerna växlar. Filmen har ingen tydlig handling utan det är strukturerna och deras förhållande till varandra som driver rörelsen framåt. Nedan följer ett exempel på de olika växlingarna som sker i filmen.









Under projektets gång så var ljudfrågan länge en olöst del. Jag sökte efter ett abstrakt, odefinierat ljud som skulle fungera som förstärkning av stämningen. Jag gjorde försök med att spela in ljud men inget av det blev så som jag tänkt. Jag gjorde dessutom försök med mer melodibaserade musikstycken men dessa ansåg jag påverkade filmens abstrakta uttryck negativt. Till slut blev jag erbjuden att använda en annan persons ljudprojekt och det kändes som en lättnad då jag nu kunde koncentrera mig helt på det visuella som är mitt huvudområde. Filmen blev dessutom betydligt längre än vad jag först tänkt. För mig var själva längden på klippet oviktigt då den begränsning jag satt upp enda syfte var att inte stressa mig över projektets tidsrymd. Då jag hann animera mer och dessutom flera gånger gjorde klippet långsammare för att låta varje struktur få större plats så blev klippet också betydligt längre än ursprungsplanen.

Tankar kring mål och syfte

Jag anser att jag uppfyllde målet med mitt projekt och även projektets syfte Detta var att animera en film för att utforska illustration i ett rörligt sammanhang. Jag arbetade abstrakt vilket är ovant för mig och jag lade stor vikt vid kontrasterna mellan ljus-mörker, detaljerat- ickedetaljerat, fylld-ofylld yta i klippet. Jag har fått ökade kunskaper i de program som används och jag känner ett mindre tekniskt motstånd att arbeta med animation framöver. Min designprocess har varit öppnare än vid andra projekt då mitt formspråk har varit mindre låst vid en bestämd form. Då projektet var ett utforskande projekt så har vikten aldrig legat på slutresultatet utan på vägen dit. Trots detta så har jag lyckats göra en animation som motsvarar min grundidé om projektet.

Tankar kring frågeställningen

Min frågeställning kretsade kring hur man kommunicerar abstrakt. Jag anser att jag har lyckats få fram den ensliga känsla jag ville ha i min animation. Även mina ledord, ljus, mörker, hårt, spetsigt, upprepning, detaljerat. Själva ledorden har främst fungerat som en guide för det visuella uttrycket i bilderna men också som riktlinjer för rörelsen som skapas när illustrationerna överförs till animationen.

Min arbetsprocess

Arbetsproccen har som tidigare nämt varit mycket öppnare än i mina tidigare projekt. Att arbeta abstrakt var för mig en befrielse från tidigare uttryckssätt och arbetsmetoder.

I början av projektet hade jag en strikt tidsplanering som skapade struktur åt projektet, även om jag kom att frångå den under projektets fortlöpande. Jag fann det svårt att applicera min planerade arbetsmetod på animation. Min plan var att animera 10 sekunder i veckan och att göra detta i kronologisk ordning. Under projektets gång fann jag det enklare att arbeta parallellt med de olika filmdelarna och därför valde jag att frångå ursprungspanen. Som person har jag en förmåga att förlora mig i detaljarbetet och att ha en tydlig ram gjorde att jag lättare kunde se den större helheten. Överlag var det bra att ha en skissperiod inplanderad då den breddade mitt projekt och gjorde mig mindre låst vid en bestämd form.

Lärdomar

Inför framtida projekt har jag tillgodosett mig ökade kunskaper om min arbetsprocess, hur jag genom en tydlig tidsplanering och övergripande ledord kan skapa en riktning och struktur åt mina projekt. Denna struktur anser jag bidrar med ett mer sammanhållet visuellt intryck. Jag har även utvecklat mitt abstrakta formspråk, något som jag kan ha nytta av i andra sammanhang, även i mitt figurativa illustrerande. Att arbeta med illustration i kombination med rörelse var en intressant utveckling av mitt designarbete och något som jag gärna använder i andra projekt. Sammantaget så har projektet varit en nyttig lärdom för mig, att utgå från en känsla och sedan inom ett ramverk skapa animation var ett intressant arbetssätt. I ett större sammanhang så anser jag att man måste inse vikten av att frångå sin egen bekvämlighetszon och ständigt försöka utveckla sitt visuella uttryck. Att experimentera och prova nya medium är något man inte alltid har möjlighet att göra som yrkesverksam designer och som student anser jag att det är viktigt att ta till vara på den möjligheten man har att utforska fritt.

Källförteckning

Bilder

- 1: Barbara Suckfüll, the Prinzhorn Collection, www.prinzhorn.ukl-hd.de den 27/3 2013
- 2: Emma Hauck, the Prinzhorn Collection, www.prinzhorn.ukl-hd.de den 27/3 2013

Övriga bilder är egna illustrationer.