

NORTHERN STORIES
Ett narrativt videokoncept

Ett examensarbete av Linus Lövbacka
Högskolan för Design och Konsthantverk,
Göteborgs universitet, Göteborg
Vårterminen 2013, Examensprojekt 15 hp,
Konstnärligt kandidatprogram i design 180 hp

ABSTRACT

Northern Stories is a narrative video-project, mixed between how to work with the movieformat and the programs involved. As well as the complexity of how it can be to work in collaboration with a company and an investigation in how to evolve my design process. This from a designer's point of view and with the intention to produce a finished product.

KEYWORDS

Narrative, Design-process, Video, Collaboration, Cooper & Gorfer, Nordic Fashion Biennale.

Jag vill tacka Sarah Cooper och Nina Gorfer som tillsammans bildar designbyrån Cooper & Gorfer för att de låtit mig samarbeta med dem under detta examensarbete. Jag vill även tacka Conny Fridh och Niclas Sandberg, Fredrik Egerstrand och Henrik Lövgren för support och material. Samt Anni Foglert som assisterat under detta projekt. Jag vill även tacka Karl-henric Klockars (HDKs studierektor för design kandidat), Theo Ågren (handledare under detta projekt), Eva Dahlin (examinator) samt den opponent som deltar under examinationen.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1. INLEDNING	s. 5
1.1 MÅL	
1.2 SYFTE & BAKGRUND	
1.4 FRÅGESTÄLLNING	
1.5 AVGRÄNSNINGAR	
2. GENOMFÖRANDE	s. 6
2.1 FAKTAINSAMLING, ANALYS OCH INSPIRATION	s. 6
2.2 IDÉGENERERING & SKISSARBETE	s. 7
2.3 NYSTART	s. 8
2.4 KONCEPT	s. 8
2.5 PRODUKTION	s. 9
4.RESULTAT	s. 10
5. KÄLLOR	s. 12
5.1 ELEKTRONISKA KÄLLOR	
5.2 NE SÖKNINGAR	
5.3 TUTORIALS	
5.3.1 AE BASICS	
5.3.2 AE TUTS PLUS	
5.3.3 ANIMATION	
5.3.4 BLUR	
5.3.5 GRADING	
5.3.6 GREENSCREEN	
5.3.7 INUIT	
5.3.8 RENDERING	
5.3.9 SLOWMOTION	
5.3.10 TRACKING	
5.3.11 VIGNETTE	
5.3.12 WEATHER	
5.3.13 WORKFLOW	

- ▼ 1. *Cooper & Gorfer*
www.coopergorfer.com

Cooper & Gorfer

- ▼ 2. *NFB – Nordic Fashion Biennale*
www.nordicfashionbiennale.com/nfb



- 3. *Se tidigare kortfilmer på:*
www.vimeo.com/linuslovbacka

1.

INLEDNING

Detta projekt är ett samarbete mellan mig och *Cooper & Gorfer*¹, för att skapa ett förslag på vinjett/moodfilm till *NFB – Nordic Fashion Biennale*².

Videoprojektet är en liten del av det uppdrag som *NFB* anförtrott *Cooper & Gorfer*. Examensarbetet innebär ett undersökande i hur samarbeten kan fungera samt hur man arbetar med film. Det innefattar även forordet av ett filmkoncept och en filmprodukt som har för avsikt att fungera för dessa avsändare.

Cooper & Gorfer fungerar som min beställare av filmen men även som handledare, bollplank och samarbetspartner.

1.1

MÅL

Idén med examensarbetet är att skapa en film som väcker intresse samt förmedlar de känslor som samspelar med både *Cooper & Gorfer* och *NFB*'s identiteter. Detta genom att analysera båda parter och försöka att hitta deras essens, för att sedan forma ett koncept utifrån denna kunskap.

1.2

SYFTE & BAKGRUND

Designprocess och narrativdesign/storytelling innefattar mina största intresseområden. Designprocessen är för mig den grund som skapar förutsättningarna för ett bra designarbete. Att genom grundliga undersökningar och analyser hitta de guldgruv som man sedan kan använda sig av för att skapa funktionell och intressant design. Det är i denna process jag skapar ramarna som gör det lättare att vara kreativ.

Narrativ-design är det som skapar intresse och känslor men även det som gör något unikt. Jag önskar att utveckla dessa intressen, detta genom att samarbeta med *Cooper & Gorfer* och följa deras process och ta lärdom.

Samarbeten är för mig mycket viktigt, det är när åsikter kolliderar som nya intressanta tankar uppstår och det är där jag utvecklas. Jag har länge tyckt att det är viktigt att verklighetsförankra projekt då de ofta blir mer intressanta men även får mer vikt. Därför har jag sökt samarbete till detta examensarbete. *Cooper & Gorfer* är denna samarbetspartner och jag har länge velat samarbeta med dem då de varit en stark inspirationsfaktor under mina studier, både visuellt och arbetsmässigt.

Film är för mig en naturlig utveckling av mina tidigare erfarenheter och intressen inom bild och berättande därför att det fångar uppmärksamheten snabbt och när denna är fångad omsluter åskådaren och gör fiktionen till verklighet. Jag har skapat enklare kortfilmer³ tidigare och dras åt det mer suggestiva och sagolika.

1.3

FRÅGESTÄLLNING

Samarbete är en viktig del i arbetslivet, hur är det att arbeta med en extern partner? Är det bättre att arbeta i grupp? Hur kan *Cooper & Gorfer* utveckla min designprocess? Hur skapar jag ett examensarbete som fungerar för både mig, samarbetspartnern och dess uppdragsgivare?

1.4

AVGRÄNSNINGAR

Eventuellt en kortfilm/trailer istället för en dokumentär/ längre film. Filmaterialets grund är till stor del färdigt. Bakgrund till arbetet är till stor del gjord av *Cooper & Gorfer*.

Musik skapas eventuellt av Henrik Lövgren, kan även fås av *Cooper & Gorfer*. *Cooper & Gorfer* har inte börjat bearbeta materialet till *NFB*'s uppdrag och har därför inte gjort en identitet för projektet. Därför kan jag inte ta en grafisk profil i beaktande så jag avgränsar mig från att skapa ett koncept som inkluderar en sådan.

GENOMFÖRANDE

Cooper & Gorfer (även kända som *Studio SEEK AB*) är en designduo bestående av *Sarah Cooper (USA)* och *Nina Gorfer (Österrike)*. Deras arbete tillhör en narrativ tradition inom fotografi som liknas med renässansmålningar. De förmedlar ofta sina verk på ett drömskt ibland suggestivt vis och deras berättande kan vara mer eller mindre tydligt. Bilderna är ofta fotomontage med scensättning. Den måleriska och drömska känslan kan bero på olika texturer som de ofta använder i sitt skapande, det kan även vara på grund av kompositionen och färgvalen. De arbetar mer eller mindre kommersiellt beroende på vad de har för uppdrag och pendlar mellan modefotografi och konst.

2.1

FAKTAINSAMLING, ANALYS OCH INSPIRATION

Projektet inleddes med en undersökningsfas. Där studerade jag den information *Cooper & Gorfer* samlat ihop. Det var en omfattande bas som involverade deras del i uppdraget från *NFB* och *Cooper & Gorfers* koncept. Men även vilka mål och delar som skall uppfyllas, vilka *NFB* är och deras syfte samt filmintervjuer av utställarna och filmmaterial från samtliga öar. Här fick jag även ledtrådar när utställarna berättade om sina historier och liv.

Sammanfattningsvis kom jag fram till att *Cooper & Gorfer* är kuratorer och konceptskapare till *NFB 2014*. Detta projekt har arbetstiteln *The Mending North* och inkluderar en dokumentärfilm, en bok, en grafisk identitet, en hemsida samt formen för utställningen på plats. Filmen och boken stod under arbetsnamnet *The Northern Stories* och utställningen bestod av 9 kreatörer från Island, Grönland och Färöarna och de valdes ut på grund av sitt ursprung, kulturarv och kreationer.

Jag valde även nyckelorden; Intellektuellt, subtilt, inte för mörkt, story, måleriskt, förvrängt.

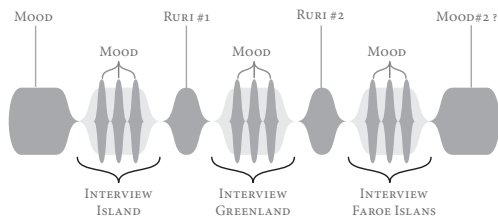
Jag kände dock att jag var tvungen att göra en egen research och analys av för att skapa en egen uppfattning samt för att jag anser det vara en viktig del av designarbetet.

Jag undersökte viktiga delar i *Cooper & Gorfers* research som behövde belysas, till exempel att korpen är *NFB:s* symbol och enligt dem fungerar som en skata som söker och attraheras av värdesaker. Jag undersökte mode och diskuterade med *Cooper & Gorfer* användandet av mode som nyckelord, då det är en viktig del av *NFB*. *Cooper & Gorfer* var delvis osäkra på hur mycket modet behövde ta plats i detta projekt då *NFB* satt modeskaparna och deras kreationer inom kontexten av konst vilket ändrade vikten av detta nyckelord. Efter detta undersökte jag förväntningarna som aktörerna i projektet hade, detta innefattade även vad jag ville få ut av projektet. *NFB*⁴ och *Cooper & Gorfer*⁵ undersöktes genom att se vad de tidigare gjort samt att göra moodboards över hur de uttrycker sig visuellt. Detta för att få en uppfattning över hur jag skulle kunna kombinera de involverade formspråken till filmen.

Jag studerade även de tre öarna som *NFB* innefattar och gjorde moodboards⁶ samt tog fram kartor på respektive ö. Detta för att hitta skillnader och gemener som kunde inspirera senare i projektet. Jag kom fram till att öarna och dess befolkning påverkats mycket av hårt klimat vilket skapar en speciell mentalitet då de är isolerad från omvärlden. Öarna besitter intressant historia, religion och hantverkstradition som t.ex. stickandet.

Jag undersökte även film, dels vad film kan vara, vilka former av film som finns och vilka program som var bäst att använda. Med tanke på tid och min roll som designer, inte hantverkare inom filmklippandet, valde jag att fokusera på att göra en vinjett. Detta för att den kunde användas till dokumentären men även som tillfällig reklamfilm på *NFB:s* hemsida.

- ▶ 4. NFB – Nordic Fashion Biennale
se bilaga 1
- ▶ 5. Cooper & Gorfer
se bilaga 2
- ▶ 6. Island, Grönland & Färöarna
se bilaga 3



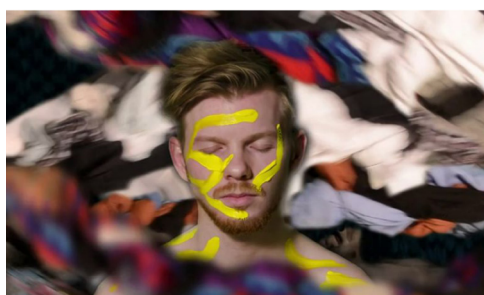
▲ 7. Form för vinjett funktion



▲ 8. Ur Johnnossis musikvideo *Gone forever*
www.youtube.com/watch?v=-y_wW3SOC70



▲ 9. *GBG-shorts*
www.gbgshorts.tumblr.com



▲ 10. *Synopsis 13*
www.vimeo.com/linuslovbacka/synopsis

▶ 11. Filminspiration, bilaga 3

▶ 12. Koncept 1, se bilaga 4

▶ 13. Koncept 2, se bilaga 5

▶ 14. Uttrycks experiment, se bilaga 6

▶ 15. Längre test, se bilaga 6

▶ 16. Animations test, se bilaga 6

Detta var önskvärt enligt *Cooper & Gorfer*. Det är även möjligt att använda klipp från vinjetten som pauser i dokumentären och på så sätt knyta ihop den⁷.

Angående programkunskap var jag bekant med videoeffektprogrammet *After Effects* men behövde ett videoeditoringsprogram där man klipper filmen. Efter en undersökning av vilket program som var lämpligast fann jag att *Premiere Pro* var verktyget jag ville lära mig.

Jag ville även undersöka hur man arbetar under en filminspelning och fick möjlighet att jobba på *Johnnossis* musikvideo *Gone forever*⁸. Där fick jag tips och trix som senare visat sig vara användbara. Filmundersökningen fortsatte då jag deltog i kortfilmsfestivalen *GBG-shorts*⁹ med filmen *Synopsis 13*¹⁰ som jag gjorde i och med den inledande delen av examensprojektet. Eftersom att jag är relativt oerfaren inom filmskapandet var det viktigt att jag hittade intressanta film-element att inspireras av. Därför tog jag dels del av den videoinspiration jag fått av *Cooper & Gorfer* men sökte även ny, vilket resulterade i en ny moodboard¹¹.

Musik är en mycket viktig del av film och därför var en del av mitt arbete att ta kontakt med *Henrik Lövgren*, som spelade in ljudet till *Cooper & Gorfers* filmer av önarna. Vi delade en del intressanta idéer om hur man kunde skruva naturljuden för att ge olika känslor och tillsammans kom vi fram till att det hade varit intressant om man kunde arbeta med varje naturljud som ett instrument och därigenom mixa ihop ett ljudlandskap som var mer likt musik än atmosfäriskt ljud. Han fick dock tekniska problem och jag fick därför begränsa mig till ett skissljudspår av *Cooper & Gorfer*.

2.2

IDÉGENERERING & SKISSARBETE

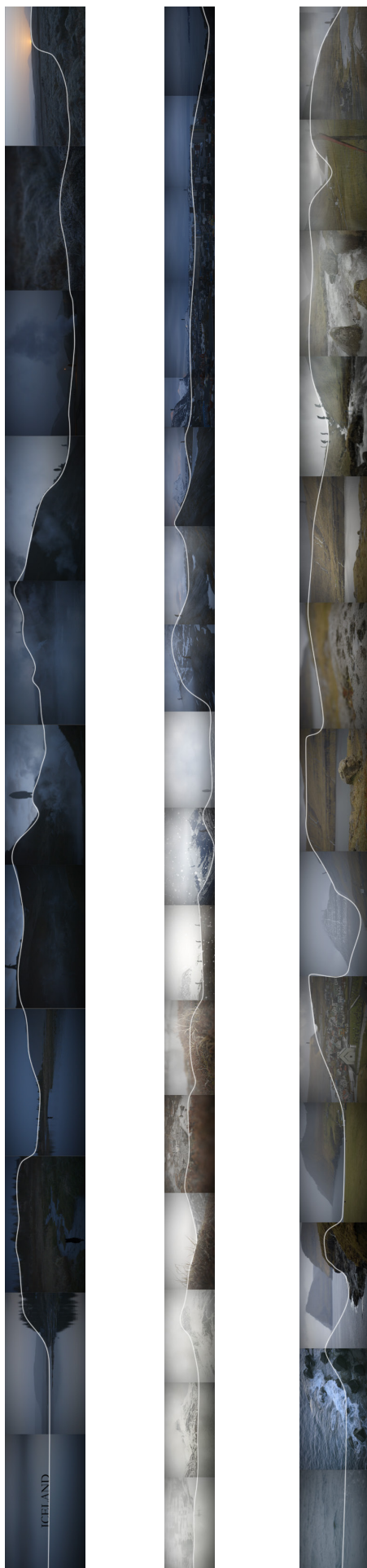
Utifrån undersökningen, analysen, moodboards och nyckelord skapades två koncept. Det första konceptet¹² var en subtil vinjett som knöt ihop *NFB* på ett symboliskt och konceptuellt plan. Detta genom att animera en korp (*NFB*), som flög över landskapet och sökte efter glittrande ting, i form av kreatörerna och dess verk. Dessa samlas sedan ihop i kråknästet dvs. på Biennalen.

Det andra konceptet¹³ bestod av att förstärka önarna och dess klimat för att sedan blanda detta med en av kreatörernas upplästa citat, detta hade främst riktat sig till landskapet och naturen.

Inget av koncepten valdes dock på grund av att jag i min undersökningsfas, inte lagt tillräcklig tyngd vid nyckelorden; hållbarhet och kulturarv. De ville att jag skulle prova en ny metod för mitt skissarbete. Precis som att man fokuserar in på en detalj, bör man även kunna se helheten. De tyckte att jag fokuserat för mycket på korpen och kanske övertolkat den och dess betydelse. Därför ville de att jag skulle synliggöra det jag kommit fram till under min undersökning och analys. Detta fysiskt på en vägg för att lättare få en överblick samt att jag skulle kategorisera denna informationen. Detta var en bra metod för att få en överblick över projektet samt för att se vilka tillgångar jag hade. För att komma igång igen med videoarbetet ville de att jag skulle ta fram de landskapsbilder som jag gillade mest och experimentera med dem.

Jag arbetar vanligtvis inte initialt med formexperiment utan koncept, men eftersom att mitt delmål under detta projekt var att lära mig om samarbeten och att utveckla min process så testade jag det. I de utvalda filmklippen experimenterade jag med olika uttryck¹⁴, till exempel "Super8" stil (gammal analog film), färgkorrigeringar och tidsförvrängningar. Jag gjorde även en längre mer sammanhållen test¹⁵. Detta var en spännande metod.

Efter ett inspirationsbesök på Röhsska med en utställning av *Sigurd Bronger* valde jag att experimentera igen, denna gång med animation¹⁶. Detta resulterade i en kort animering som jag skulle kunna utveckla till en presentation av avsändare senare i projektet. *Cooper & Gorfer* hade dock svårt att se animation i slutprodukten.



▼ 18. Flöde och linje tänk.

Projekttiden började i detta skede att rinna ut, jag var stressad över att inte hinna producera något och beslutade därför att gå in i en ny fas. Denna fas bestod av att skapa ett koncept och en produkt inför examinationen utan *Cooper & Gorfer*. Målet ändrades nu så att produkten skulle fungera som ett skissförslag till vinjetten. *Cooper & Gorfer* skulle därefter få välja om de ville ta förslaget vidare efter inlämning.

2.3

NYSTART

När detta beslutet hade fattats, behövdes en nystart. Jag inledde en ny undersökningsfas, fokuserad på kulturarv och hållbarhet.

Det jag sammanfattningsvis kom fram till var *Inuiterna*, öarnas ursprungsbefolkning. Deras tro är fylld med historier som berättar om hur de levde och såg på världen. Däribland att de tror på en form av reinkarnation vilket jag anser har en hållbarhetsaspekt. Eftersom man med denna tro tar hand om världen så att den förblir oförstörd och att du då i din nästa återfödelse vill leva i den. Inuiternas viktigaste person i stammen är *shamanen*, detta för att hen kan kommunicera med väsen för att t.ex. framkalla jaktlycka samt är kunnig inom läkekonst. Det nya materialet kompletterade jag med en moodboard¹⁷.

Ur kombinationen mellan den nya undersökningen och den gamla, startade ett andra skiss- och idéarbete. Jag ville göra så lite inverkan på naturfilmsmaterialet som möjligt men ändå påverka det för att få fram en historia med rätt känsla som väcker intresse. Detta för att naturfilmsmaterialet i sig väcker de känslor som önskas i vinjetten. Jag kom fram till att skapa tre kortare vinjetter, en för varje ö, där jag belyser öarnas unika identiteter. För att berätta om kulturarvet och hållbarheten från förr, valde jag att använda inuitshamanen. Shamanen kunde vara man eller kvinna och använde en ansiktsmask i olika ritualer, dessa masker liknande ofta djur. Därför föll det sig bra att ta upp korpen igen men nu i form av en mask. Detta gjorde att avsändaren *NFB* på ett subtilt sätt kunde få plats i materialet. Korpen är ett viktigt väsen enligt inuiternas tro och var bringaren av ljus. Då jorden fortfarande var en mörk plats drog korpen med sin näbb bort den mörka slöjan som omlindade solen och förvandlade då natt till dag.

3

KONCEPT

Med mina undersökningar, idéer och skisser, skapades en fiktiv historia. Den sammanfogade öarna, kulturarvet, hållbarheten och andra viktiga element. Konceptet var att varje ö skulle ha liknande uttryck, flöde¹⁸ och historia för att hålla ihop dem utan grafisk identitet.

Vinjetterna börjar med havet, det är både livskraft i form av föda men är även farligt och isolerar öarna från varandra och fastlandet. Med en svepande rörelse synliggörs landskapet och dess klimat. På varje ö har vattnet ett eget tillstånd, detta i form av fast flytande och gasform dvs. snö, regn och vattenånga vilket håller öarna och vinjetterna samman. Men något är konstigt i bilden, en skugga skymtas i en vattenreflektion. Den befinner sig där den inte hör hemma och när den uppenbarar sig skapas en skevhet i tid och rum. Det antyder om hållbarhet genom förvrängning av tid, då tankarna förs till att blicka framåt eller bakåt. Det ändrade tidsflödet i filmerna skapas genom slowmotion och genom att spela filmklipp baklänges. Detta ger även en känsla av att det man ser är i en annan dimension då andarna inte rör sig mot tiden men i slowmotion och resten av filmfotot spelas baklänges. Skuggorna som avlägset vandrar längs landskapet är inuiternas andar, var de är på väg och vad de skall göra är oförklarligt. Andarna är en koppling till inuiternas tro på reinkarnation, att inuiternas kultur och tro sakta försvinner in i glömskan är livets gång. Här är dock andarna kvar och de vandrar fortfarande på öarna och är en del av landet och kulturen, även om ett vanligt öga inte kan se dem. Inuiternas korpshaman påverkar vädret. Kanske skapar han vädret för att påminna om varför nuet har

▼ 19. Inuitshaman



▲ 20. BlackWrap



▲ 21. Inuitande



▲ 22. Greenscreen test 1, med slagskugga.



▲ 23. Greenscreen test 2, utan slagskugga.

▶ 24. Komposition- och formstudie, se bilaga 8

formats på sättet det har, kanske är det för att påminna om en kultur som håller på att försvinna? Men att de fortfarande är en del av denna världen, om än i en annan dimension och att de har ett vakande öga på världens förlopp, är inget man går miste om.

3.2

PRODUKTION

Ur erhållna naturfilmer från *Cooper & Gorfer* gjordes ett urval från respektive ö. De klipptes de ihop och färgkorrigerades för att hitta en form där klippen samspelar med varandra samt delar ett gemensamt helhetsintryck. Dessa fungerade som ett skissmaterial för den rymd där andarna skulle kunna befinna sig. Färgkorrektionen är subtil och vrider bilderna så att de accentueras. Detta är ett sätt att förstärka landskapet, genom att öka deras färgmässiga karaktärsdrag.

*Shamanerna*¹⁹, som skapades, tillverkades genom att modellera *BlackWrap*²⁰ (ett filmmaterial, likt mattsvart aluminiumfolie) till en korpmask samt en sekundär mask. Byxor inspirerade av *inuiternas* klädsel syddes. Genom dessa delar samt annan rekvisita skapades inuitshamanen samt inuitanden²¹.

Detta provfilmades sedan i mitt hem mot en greenscreen²². Filmmaterialet var dock obrukbart då det skapades en slagskugga som inte gick att få bort. Därför undersökte jag hur man bör filma med greenscreen, skolans fotostudio bokades och jag använde en 3-punkts ljussättning, vilket fungerade²³. Sedan filmades de olika dräkterna, här testades även olika rörelsemönster.

Efter undersökningen av klimat på de olika öarna och för att samspela med titeln *The Northern Stories*, förstärktes vädret på de olika vinjetterna i *After Effects*. Detta genom att t.ex. skapa dimma, regn och snö. Filmerna stabiliserades och ändrades i tempus för att skapa rätt känsla och längd. Här togs även greenscreenen bort. Filmen fick en vinjettering för att skapa en känsla av att se in i en annan värld då det med vinjettering upplevs som att man tittar igenom något mot det man ser. Liket en lins som tillåter insyn till en annan värld eller att se vår värld från ett annat perspektiv.

De andar som var en reflektion i vatten fick en förvrängning som gjorde att de följde vattnets vågor.

Utan att göra för mycket intrång på originalbilden lades en oskärpa på bilden för att skapa fokus på det som skall accentueras och gömma det som skall döljas. Samtliga element har sedan nyanserats, blandats genom olika fotoblandningslägen och fått en gemensam kornighet. Detta för att få samtliga element att smälta ihop och bilda en så verklighetstrogen bild som möjligt. Avsikten är att man skall behöva söka förändringarna för att kunna se dem och när du ser ändringarna, läser du dem som en möjlig verklighet.

Under mitt sista handledningstillfället kom det fram många bra synpunkter och funderingar angående filmerna. Dessa var främst fokuserade på andarnas tydlighet och position. Jag fick tipset om att göra en formstudie på varje enskilt klipp för att se var andarna kunde placeras och hur stora de skulle vara.

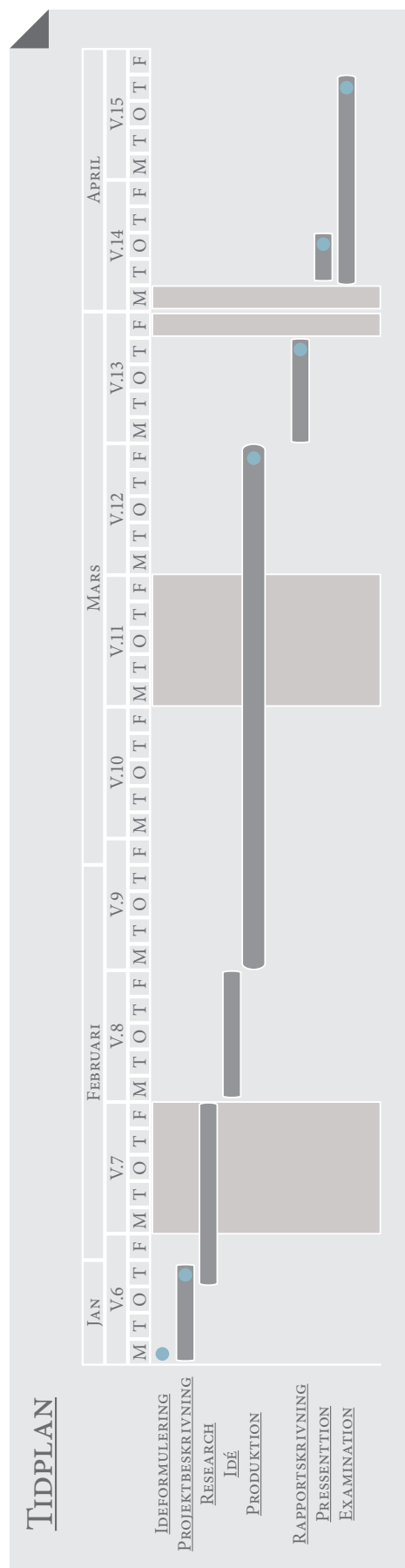
Jag hade upplevt att storleken inte var så viktig när det gällde andarna då de enligt mig inte behövde förhålla sig till tid och rum på samma sätt som människor. I formstudien²⁴ framkom det dock att ju större andarna var desto mer inklippta kändes de samt att deras position var för centrerad. Därför förminskades andarna i flera klipp och fick ny positionering. Jag fann även att filmerna upplevdes mer spännande om man fick pauser från andarna, därför tog bort andar från klipp där de kändes överflödiga.

Slutligen sammanfogades vinjetterna till en film, för att enkelt kunna presentera dem. Här tillades även titeln, eftertexter samt ett citat från *RÚRÍ* som passade in bra då det pratades om olika sätt att se på verklighet och vad som är verklighet.

Filmernas följd i denna presentation valdes genom att inleda med dag och sluta med gryning eftersom att det gav ett bra flöde från ljus till mörk men även upplevelsen av repetition som kan liknas vid återfödelse.

► 25. Filmen *Northern Stories* finns på: www.vimeo.com/linuslovbacka/northern-stories

▼ 26. Tidplan



Typsnittet *Garamond* valdes då det upplevs som gammalt och handritat, men är fortfarande stiligt utan att ta för mycket uppmärksamhet.

På grund av nya omständigheter ändrades titlen innan inlämning till *Northern Stories* istället för *The Weather Diaries*.

4.

RESULTAT²⁵

Målet med att skapa en video som skapar intresse och känsla som resonerar med både samarbetspartnern och dess uppdragsgivare, känner jag att jag inte riktigt nådde. Detta på grund av kommunikationssvårigheter samt problematiken kring projektbeskrivningens målsättning, vilket satte tidplanen²⁶ ur balans.

Detta korrigerades dock genom att ändra målsättningen och kalla filmen ”en skiss på ett koncept förslag” istället för en färdig produkt. Det kan den senare bli efter vidareutveckling.

Materialet skapades utifrån mina begränsade kunskaper inom film och filmredigeringsprogram. Avsikten var att elementen i vinjetterna skulle kännas verkliga och smälta ihop med omgivningen till en viss grad, detta gjordes efter bästa ansträngningar. Resultatet kan förbättras och ses nu som en skiss.

En möjlighet att utveckla detta koncept är att låta det bli en del av konceptet för hela *NFB*:s uppdrag till *Cooper & Gorfer*. Detta genom att t.ex. förhålla sig till inuiternas själar, väder, texturen av *BlackWrap* eller annat formelement. Det bör finnas ett helhetskoncept som håller *NFB* samman. Att utveckla vinjettkonceptet till en profil för *NFB* är därför en möjlig vidareutveckling av konceptet. Det blir underligt om vinjetten är den enda plats i helhetskonceptet som man ser denna historia eller delar av den.

En avgränsning var ljud, på grund av tidsbrist och kunskap. Detta är dock mycket viktigt och jag ser det som en stark och spännande utvecklingsmöjlighet. Jag hade gärna anpassat ljud efter de olika vinjetterna och på så sätt förstärka vädret mer genom ljudet av t.ex. regn, bubbel, pysande och havsbrus.

Förutom att jag lärt mig hur man skapar och arbetar med film samt om de involverade öarna, så var det inom kommunikation och process jag lärt mig mest.

Samarbetet grundades delvis i ett missförstånd angående vad som skulle göras, detta resulterade i kommunikationssvårigheter. Jag försökte att förhindra missförstånd genom att tidigt skriva ett kontrakt, i form av projektbeskrivningen, på ett så tydligt sätt som möjligt. Att skriva ett sådant kontrakt är bra men det bör vara tydligare än det som skapades. Kanske hade detta kunnat förebyggas om jag hade haft mer insyn i deras projekt och om vi hade varit tydligare med roller och mål. Detta missförstånd resulterade i en kamp om vad som skulle göras, vilket var synd.

Jag ville testa tesen om att; arbete nära kunden är positivt då kunden hela tiden ser var man befinner sig i projektet och tydligt märker om man tappat spåret vilket då kan rättas till.

Har man inte någon kontakt med kunden är det svårt att kunna stämma av och därmed veta hur man ligger till. Tesen testades men det blev inte ett rättvist test då det var missförstånd från början, detta var svårt att rätta till.

En del i frågeställningen var vilka lärdomar jag kunde ta av *Cooper & Gorfers* process för att utveckla min egen.

En lärdom var att få upp en fysisk översikt av projektet och synen på kategorisering av projektet. *Cooper & Gorfer* bygger en palett av möjligheter där man kan skapa olika koncept beroende på vilka komponenter man väljer att använda. Det gör även jag i min process, skillnaden är hur vi ser på delarna. De ser dem som enskilda delar vilka kan kombineras och detta blir tydligt när man får upp

projektet på en vägg. Idéer och fakta som upplevts vital när den hittades kan upplevas mindre viktig när man ser att det endast är en liten del av helheten. Ett misstag jag ofta begår. Detta var en intressant metod som kan renodla ett projekt på ett bra sätt.

Det är även intressant hur man arbetar. Som jag ser det kan man kategorisera in design i två delar, en konceptdel och en formdel. Man kan arbeta friare genom att skapa en palett av olika intressanta uttryck, genom att initialt experimentera formmässigt, som man eventuellt kan använda senare i ett projekt. Jag upplever dock svårigheter i att arbeta så, det är för fritt och gör att jag läser mig istället för att skapa kreativitet. Jag måste börja med ett koncept. Rama in problemet och liksom en skattjakt, söka guldkorn som tillsammans kan skapa pusselbitar vilka i slutet håller samman det färdiga pusslet. För mig börjar formgivningen när konceptet är färdigt och då experimenterar jag för att hitta den form som passar konceptet. Men detta experimenterande är hela tiden riktat mot konceptet och gör experimenten legitima. Jag har genom detta arbete ifrågasatt mitt sätt att arbeta genom att försöka arbeta annorlunda. Det fungerade inte för mig, även om jag använde mycket av det jag experimenterade fram så kände jag mig obekvämt av det arbetssättet. Detta bekräftar kanske att en inarbetad metodik fungerar lättare än en ny men att den nya kan tillföra oanade möjligheter.

5.

KÄLLFÖRTECKNING

5.1

ELEKTRONISKA KÄLLOR

Samtliga källor hämtades den 17/4, 2013

5.2

NE SÖKNINGAR:

Här har jag sökt på de begrepp/nord/ Namn som står listade nedan:

Mode

Görnland > kultur arv, religion, historia, geografi, politik demografi, ekonomi, klimat och miljö.

Island > kultur arv, religion, historia, geografi, politik demografi, ekonomi, klimat och miljö.

Färöarna > kultur arv, religion, historia, geografi, politik demografi, ekonomi, klimat och miljö.

Inuiter

Shaman

Eskimå

Film

Vinjette

korp

Skata

Nordisk tro

Nordisk/norden

Nordisk mytologi

5.3

TUTORIALS

5.3.1

AE BASICS

[HTTP://LIBRARY.CREATIVECOW.NET/TUTORIALS/ADOBEAFTEREFFECTS](http://library.creativecow.net/tutorials/adobeaftereffects)

[HTTP://WWW.VIDEOCOPILOT.NET/BASIC/](http://www.videocopiilot.net/basic/)

[HTTP://AE.TUTSPPLUS.COM/](http://ae.tutsplus.com/)

5.3.2

AE TUTORIALS PLUS

http://ae.tutsplus.com/tutorials/motion-graphics/create-an-intricate-interface-from-the-avengers-tuts-premium/?search_index=2

<http://ae.tutsplus.com/tutorials/motion-graphics/making-of-flight-of-the-rocket-dees-introduction/>

<http://ae.tutsplus.com/tutorials/motion-graphics/getting-started-with-animating-vector-assets-in-after-effects/>

<http://ae.tutsplus.com/tutorials/workflow/breath-of-life-series-day-1/>

<http://www.youtube.com/watch?v=Sdly2MZ3bkQ>

5.3.3

ANIMATION

<http://www.youtube.com/watch?v=Yx1mJbMU5Mc>

<http://www.youtube.com/watch?v=MV8-bZRLqAY>

5.3.4

BLUR

<http://www.youtube.com/watch?v=DJJYbOIOVcM>

5.3.5

GRADING

<http://www.youtube.com/watch?v=A0xL16G0Kjs>

<http://www.youtube.com/watch?v=8vshZR4D5-g>

<http://www.youtube.com/watch?v=5V8FxDRMGvA>
<http://www.youtube.com/watch?v=RpiM1QdfU28>

5.3.6

GREENSCREEN

http://www.youtube.com/watch?v=q3PZO_lCBkw
http://www.youtube.com/watch?v=G7Oqi3h_JhI
<http://www.youtube.com/watch?v=zf8teUhHoJQ>
<http://www.youtube.com/watch?v=KVHOJ9fKG4Y>
<http://www.youtube.com/watch?v=yFEjoILNqxQ>
<http://www.youtube.com/watch?v=zf8teUhHoJQ>
http://www.youtube.com/watch?v=G7Oqi3h_JhI

5.3.7

INUIT

<http://www.youtube.com/watch?v=NWAHf5HOL7M>
<http://www.native-languages.org/inuit-legends.htm>

5.3.8

RENDERING

<http://www.youtube.com/watch?v=v7Yi9dOm3r4>

5.3.9

SLOWMOTION

<http://www.youtube.com/watch?v=b0Bdot5Ek5U>
<http://www.youtube.com/watch?v=tjoX9yBFPIk>
<http://www.youtube.com/watch?v=ycjwORvHULw>
<https://www.youtube.com/watch?v=enQBmk1sfs4>

5.3.10

TRACKING

http://www.youtube.com/watch?annotation_id=annotation_737970&feature=i&v&src_vid=A0xL16G0Kjs&v=8LkKaATAa1c

5.3.11

VIGNETTE

<http://www.youtube.com/watch?v=2ypKQsu6ELU>
<http://www.youtube.com/watch?v=mHDdEe8aDH0>

5.3.12

WEATHER

<http://www.youtube.com/watch?v=SdIY2MZ3bkQ>
<http://www.youtube.com/watch?v=eupYIACNYKQ>
<http://www.youtube.com/watch?v=oT5wah42K4M>
<http://www.youtube.com/watch?v=80ukgDr5bUk>
<http://www.youtube.com/watch?v=cVRyD4Updhk>
<http://www.youtube.com/watch?v=R0chai-EkBY>
<http://www.youtube.com/watch?v=Q5-JF3B-sZQ>
<http://www.youtube.com/watch?v=MV8-bZRLqAY>
<http://www.youtube.com/watch?v=R0chai-EkBY>

5.3.13

WORKFLOW

<http://tv.adobe.com/watch/adobe-beginner-classes-with-dennis-radeke/episode-41-dynamic-link-workflows-in-premiere-pro/>
<http://tv.adobe.com/watch/short-and-suite/premiere-pro-and-after-effects-together-again/>
<http://tv.adobe.com/watch/learn-after-effects-cs5/streamlining-your-workflow-with-dynamic-link>
http://library.creativecow.net/articles/devis_andrew/Dynamic-Link/video-tutorial
<http://www.youtube.com/watch?v=kx00731C5l0>

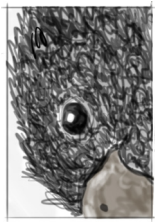


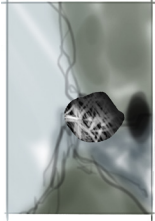
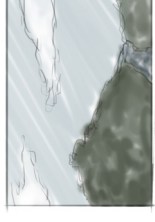

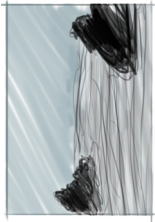
NORTHERN STORIES

► 11. Bilaga 4

KONCEPT #1

COOPER & GORFER//STUDIO SEEK INSPIRATION

DATUM: 14/2-2013

	Naturljuds mix + Korp.	Vid klipp mellan inrervjuer och land; naturbidler m fågel över land och mix. Varje ö har olika färgsättning.
	Naturljuds mix + Korp.	OSV
	Naturljuds mix + Korp.	 naturljuds mix landskapsbilder m 3D artfakt
	Naturljuds mix. 3D artfakt.	 Naturljuds mix landskapsbilder 3D artfakt
	Naturljud.	 Naturljuds mix. Landskapsbilder + 3D artfakt
	Tyst.	 Naturljuds mix. Landskapsbilder + 3D artfakt
	Svart.	 Naturljuds mix.

KONCEPT #1

NAMNFÖRSLAG:

Ett namn som resonerar med de redan etablerade "THE MENDING NORTH" & "THE WEATHER DIARIES" samt konceptet och bakgrunden.

HERDING THE BARREN SEAMS / ASSEMBLING BARREN PIECES

GATHER THE PATTERNED GROUND / COLLECT THE SEEDLESS PLAIN

BAKGRUND:

Koncept-idén är att subtilt anspela på en förvrängd verklighet i samspel med NFB och Seek AB's anda.

Ledord:

Interlektuellt, subtilt, inte för mörkt, story, måleriskt, förvrängt,

STORY:

Ett avlägset och öde landskap, det är kargt och kallt, slitet av ett hårt klimat, precis som man förväntar sig när man befinner sig i nord. En dov figur seglar sakta bland molnen, den befinner sig precis så långt bort att ögat kan urskilja den långsamt flygande siluetten. Den är stor, svart och med stora svarta ögon granskar den sakta landskapet med knivskarp blick. Den letar efter det som glänser i det annars matta och grå. I sitt sökande färdas den sakta mot norr. Där den har sitt näste, omringat av vatten och med svåra klimat som barriär mot omvärlden. Det är här den har sin gömma, en ovanlig skatt sällan skådad av av annat öga.

FÖRKLARING:

Detta är en symbolik som speglar NFB's essens, deras symbol är en korp. En stor fågel besläktad med kråkan och precis som kråkan är även Korpen en samlare av glittrande ting. I denna berättelse förmedlas NFB's sökande efter ovanliga skatter, d.v.s. modeskapare som sticker ut från resten. Dessa samlas från de tre öarna i norr till en plats vilken är biennalen.

Effektmässigt behövs inte något övertydligt då det inte speglar varken "Seek" eller "modes" generella bild. De karga landskapen speglar av sig själva en mystik. Och behöver inte lekas med mer än nödvändigt. Precis som att man inte behöver leka med elden. Dock är en lek nödvändig för att accentuera berättelsen. Och detta kommer att göras genom enklare medel som talar subtilt, rent och mystiskt.

FORMELEMENT:

Film, Färgsättning, ev enklare effekter som 8mm film, baklänges, en fågel, ljud, ev infographics, blur och texturer samt vinjettring. Slowmotion

LJUD:

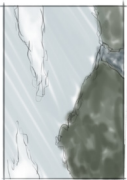
Jag hoppas på att använda mycket naturljud och jag vill kunna tygla dessa, precis som människan har lärt sig att forma naturen till sitt syfte, och skapa ett ljudlandskap mer likt musik än atmosfäriskt ljud.

Se exempel-

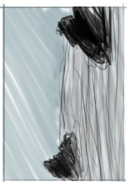
Vid klipp mellan inrer-
vjuer och naturbilder med
naturljudsmix. Varje ö
har olika färgsättning.



BERÄTTAR RÖST
BLANDAT MED
NYA KLIPP OCH
NATURMIX



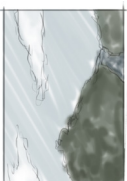
Berättar röst
blandat med nya
klipp och natur-
ljudsmix.



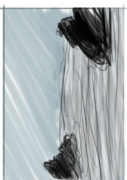
Vid; man has
harnesed nature's
forces =
tid stannar in
och baklänges



Berättar röst
mixat med nya
klipp och natur-
ljud



Naturljud.



Tyst.



Svart.

KONCEPT #2

LEDORD:

Intellektuellt, subtilt, inte för mörkt, story, måleriskt, förvrängt,

STORY:

Ett avlägset och öde landskap, det är kargt och kallt, slitet av ett hårt klimat, precis som man förväntar sig när man befinner sig i nordn. Landet talar om en historia av kampen mellan människa och natur. En röst, sliten och med den dialekt som härstammar från landet, berättar om denna kamp samt utvecklingen av människan. Vid punkten då rösten berättar; om att människan lärt sig att forma naturen till sitt tycke, så börjar naturen rent visuellt och musikaliskt vridas. Filmen spelas baklänges eller styckas upp, musiken s naturljud vrider sig och mixas ihop till musik. Fade-out.

FÖRKLARING:

Att från början visa på en fridfull natur som sedan slits och vrids av människan. Precis som människan vrider naturen. Detta är även en vinkling i kontexten med mode då modet påverkar naturen mycket och vrider den.

Effektmässigt behövs inte något övertydligt då det inte speglar varken "Seek" eller "modes" generella bild. För att förvrida verkligheten kan man leka med enklare masker och formelement.

FORMELEMENT:

Film, Färgsättning, ev enklare effekter som 8mm film, ramar i ramar, baklänges, natur ljud, ev info-graphics, blur och texturer samt vinjettring. Slow-motion.

LJUD:

Jag hoppas på att använda mycket naturljud och jag vill kunna tygla dessa, precis som människan har lärt sig att forma naturen till sitt syfte, och skapa ett ljudlandskap mer likt musik än atmosfäriskt ljud.

Se exempel-

KONCEPT #2.1

BAKGRUND:

Namnet "The Weather Diaries" anspeglar på en väderdagbok man hade förr. Man använde den för att mäta vädret och jämföra nu med tidigare år för att kunna förutspå det kommande vädret. Detta är inte som används längre men det speglar på ett intressant sätt hur vädret har påverkat och format öarna och dess invånare.

Koncept-idén är att accentuera vädret, att göra det tydligare mer. Detta både i effekter, och ljud, antingen genom att man har musik som låter som väder eller att man faktiskt har regnljud som maxas då de skall vara med. Korpen kommer även att användas för att visa på avsändaren samt att förtydliga att det är öde landskap. Man kommer även att subtilt anspela på en förvrängd verklighet i samspel med NFB och Seek AB's anda.

NORTHERN STORIES

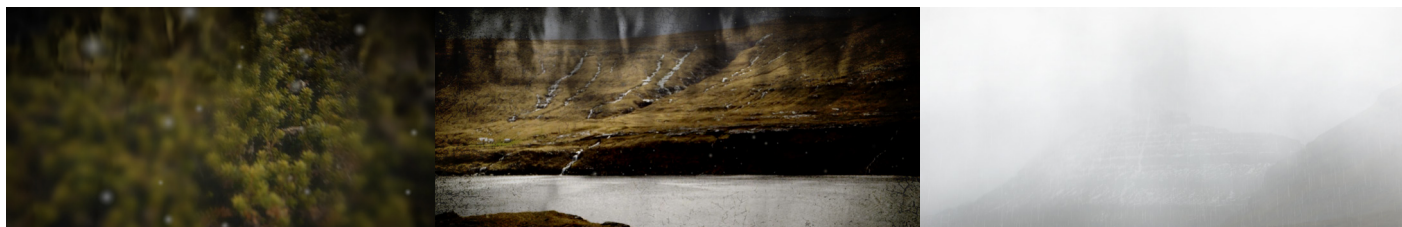
► 13, 14, 15. BILAGA 6

13. Uttrycks experiment.

14. Längre test

15. Animations test

▼ 13. Uttrycks experiment.



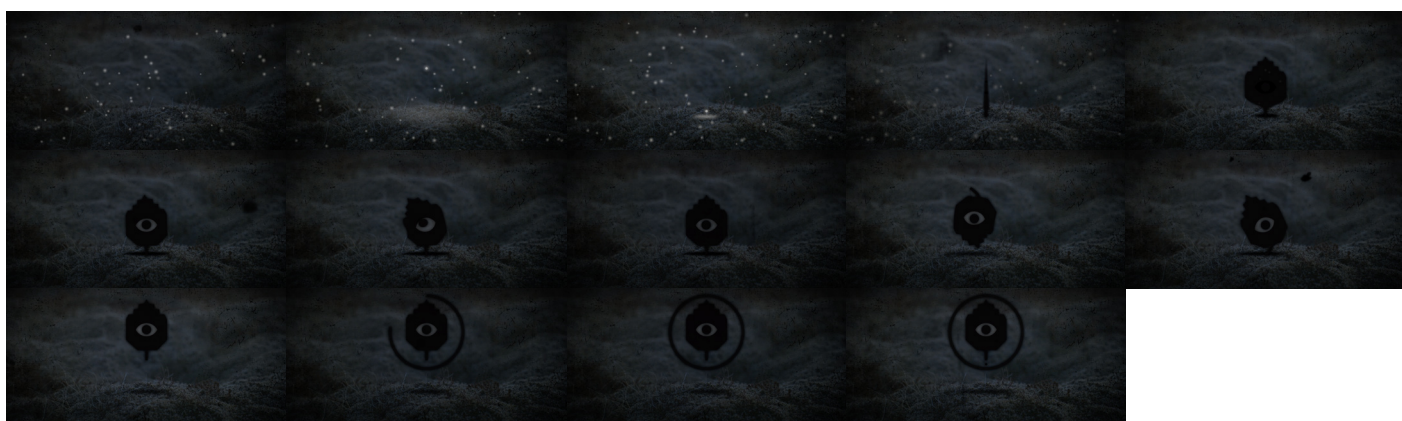
▼ 13.1 Smoke shaman test



▼ 14. Längre test, se bilaga 5



▼ 15. Animations test, se bilaga 5



NORTHERN STORIES

► 23 BILAGA 6 S.1

Komposition- och formstudie



NORTHERN STORIES

► 23 BILAGA 6 S.2

Komposition- och formstudie

			<p>◀ STIG GÅLL O RÅJON PÅLLER KÄNDEL LÄMNA KÄNDEL.</p>	
			<p>◀ HIDEE</p>	

NORTHERN STORIES

► 23 BILAGA 6 S.3

Komposition- och formstudie

