



HÖGSKOLAN FÖR SCEN OCH MUSIK

Bright Spots

Animation som kompositionsmetod

Johan Weber



Självständigt arbete (examensarbete) inom Konstnärligt kandidatprogram i musik, Individuell studiegång

VT18

Självständigt arbete (examensarbete), 15 högskolepoäng
Konstnärligt kandidatprogram i musik, inriktning individuell studiegång
Högskolan för scen och musik, Göteborgs universitet
VT18

Författare: *Johan Weber*

Arbetets rubrik: Bright Spots. Animation som kompositionsmetod.

Arbetets titel på engelska: Bright Spots. Animation as a method of composing.

Handledare: Joel Eriksson

Examinator: *Dan Olsson*

SAMMANFATTNING

Nyckelord: Kompositionsmetod, animation, lyrik, musikskapande, ljud och bild

Bright Spots är namnet på ett stycke musik, en text och en animerad video som skapats samtidigt, med samma mål och med lika stor påverkarkan på skapandeprocessen. Det är alltså inte en video till en färdig låt eller musik skriven till en film.

Författaren utforskar gränsen mellan ljudande och visuell konst genom en metod baserad på visuella, musikaliska och ljudande tankekartor. Dessa tankekartor möjliggör en process där alla inblandade konstformer får lika stort utrymme att påverka arbetet och således slutresultatet

Innehåll

Inledning	4
Bakgrund.....	4
Syfte.....	4
Konstnärlig process	5
Frågeställningar.....	5
Metod	5
Projektet	6
Boxes	6
Arbetsmetod	8
Visuella tankekartor.....	8
Musikaliska tankekartor	9
Lyriska tankekartor	9
Animerat synopsis	9
Bright Spots.....	9
Tankekartor	9
Musiken	16
Videomaterialet	17
Lyriken.....	19
Formen	20
Resultat.....	20
Går det att se hur det visuella materialet har påverkats av arbetet med det ljudande materialet och lyriken?	21
Går det att höra hur det ljudande materialet har påverkats av arbetet med lyriken och det visuella materialet?	21
Går det att se/höra hur lyriken har påverkats av arbetet med det visuella materialet och det ljudande materialet? ...	21
Vad finns det för fördelar och nackdelar med metoden?.....	21
Slutord	22
Referenser	23
Film.....	23
Hårdvara.....	23
Mjukvara.....	23
Bifogat material.....	23
Bifogade ljudfiler.....	23
Bifogade videofiler	23
Bilagor	24

Inledning

Bakgrund

Författaren har skrivit musik under namnet Weaver sedan 2013. Musiken har hittills varit melankolisk och gitarrbaserad med lyriken i fokus. Mycket vikt har sedan starten lagts vid visuella element såsom videos, scenuttryck, skivomslag och merchandise.

CD-omslagen är sydda i säckväv och tryckta med egentillverkade stämplor (se bild 1.1-2).

LP-omslagen är målade och screentryckta för hand (se bild 1.3-5). De två första musikvideorna¹ har författaren animerat i stop-motion.² Anledningen är att det, enligt författarens mening, kompletterar musiken och texterna. Arbetet inom dessa områden har skapat ett intresse av att utforska sätt att integrera fler konstformer i kompositionen.



Bild 1.1-5 Fotografier av författaren

Under sin tid på högskolan för scen och musik har författaren startat ett konstprojekt tillsammans med akvarellkonstnären Johan Ejerblom.

Syfte

Syftet med projektet är att utforska gränsen mellan ljudande och visuell konst. Författaren vill, genom ett samarbete över konstformsgränser, skapa ett konstverk där alla konstnärliga element har lika stor påverkan på slutresultatet.

Projektet kan jämföras med en låtskrivare som skriver ihop med en annan låtskrivare, med skillnaden att det i detta projekt inte är musik och text som skrivs tillsammans utan istället musik och bild. Målet är att skapa en samarbetsform mellan en musikskapare och en visuell konstnär, snarare än att musik skrivs till en film, eller att en video skapas till en låt.

Författaren förväntar sig att uppnå ett resultat där det *ljudande materialet* har påverkat det *visuella materialet* samt *lyriken*, där det *visuella materialet* har påverkat *lyriken* samt det *ljudande materialet* och där *lyriken* har påverkat det *visuella materialet* samt det *ljudande materialet*.

¹ Video 1 och 2, *From Different Trees* och *You're Getting Too Hard To Please*

² Stop Motion, <http://www.dragonframe.com/introduction-stop-motion-animation/>

Konstnärlig process

Ord från författaren:

När folk frågar mig om hur min kreativa process ser ut brukar jag svara ”långsam”. Av någon oförklarlig anledning tar det ofta lång tid för mig att skriva mina låtar. Min känsla är att jag letar efter någonting som jag inte vet vad det är. Det är en stundom ganska jobbig och energikrävande process då det kan gå månader utan att jag hittar det jag letar efter.

Det är framför allt texten som är tidskrävande att skriva. Att sätta ord på det jag vill säga. Kanske är det orden jag letar efter.

”Words really get in the way of what you really want to say” – Kanye West

Det här letandet har jag hittills inte lyckats effektivisera särskilt märkbart. Istället försöker jag anpassa mina omständigheter så att jag inte behöver känna mig långsam. Det är antagligen därför idén om att animera parallellt med låtskrivandet kom till.

En annan anledning till att blanda in andra konstformer än musik och lyrik är avsaknaden av prestationskrav. När jag animerar eller målar behöver jag inte bry mig om resultatet på samma sätt som när jag skriver musik eller text. Det finns inga krav ifrån mig själv att måla på ett tekniskt avancerat sätt eller att animera nästa *Hitta Nemo* för den delen. Därför kan jag skapa utifrån lust och intuition vilket är något jag märkt smittas av sig på musik- och textskapandet.

Frågeställningar

1. Går det att höra hur det ljudandet materialet har påverkats av arbetet med lyriken och det visuella materialet?
2. Går det att se hur det visuella materialet har påverkats av arbetet med det ljudande materialet och lyriken?
3. Går det att se/höra hur lyriken har påverkats av arbetet med det visuella materialet och det ljudande materialet?
4. Vad finns det för fördelar och nackdelar med metoden?

Metod

Frågeställningarna kommer att besvaras genom en analys av arbetsprocessen samt det färdiga resultatet.

Projektet

Idéen till projektet föddes då författaren uppträdde under sitt artistnamn Weaver på en vernissage som konstnären Johan Ejerblom arrangerade i Skövde. Weaver hade precis färdigställt sin andra egenanimerade musikvideo – en enkel stop-motion-animation av en oljemålning. Trots enkelheten i animationen var arbetet med videon mycket krävande och svårt att ro på egen hand, varpå författaren börjat fundera över samarbeten.³

”Ejerbloms tavlor väckte något i mig och ett samarbete med honom kändes spännande, så jag tog tillfället i akt och ställde frågan.” – Weaver

Konstnären Ejerblom gick igång på idén om att sammanföra konst och musik genom animation, och förslag, tankar och idéer kring hur det skulle kunna gå till utväxlades omedelbart. Projektet växte i takt med idéerna och cirka arton månader senare hade en sex minuter lång video animerats. Videon och låten med namnet *Boxes* släpptes i oktober 2017 och skapades med en hjälp av lång rad olika tekniker och material.⁴

Boxes blev därmed den första delen i ett större och långsiktigt projekt med fokus att sammanföra konst och musik genom animation. Målsättningen är att skapa ett antal olika delprojekt framöver där *Bright Spots* nu är nästa del. Då *Boxes* ligger till grund för *Bright Spots* kommer nedan en beskrivning dess framställande.

Boxes

Arbetet med *Boxes* kretsade från början till slut kring att studera animation då varken författaren eller Ejerblom hade någon tidigare erfarenhet av den tekniken (förutom författarens två hemsnickrade videos). De bestämde från start att det var viktigt att hela tiden föra arbetet framåt och inte fastna för mycket i detaljer, en av få lärdomar författaren tagit med sig från tidigare projekt. Målet var att kreativiteten och summan av de respektive verktygen skulle föra projektet framåt i gemensam takt, vilket lyckades till viss del. Ett av författarens stora mål med arbetet var dessutom att musiken skulle skrivas parallellt med videoarbetet.

Visionen var att handlingen i videon skulle växa fram med hjälp av målningarna och musiken, på samma sätt som musiken skulle växa fram med hjälp av målningarna och handlingen i videon. Då författaren inte hade en metod för hur det skulle gå till rent praktiskt ledde detta till att texten och musiken skrevs klart långt innan berättelsen i videon var färdigställd.⁵

För att lyckas med denna vision i kommande arbeten har författaren därför tagit fram kreativa metoder, varpå några av dessa har använts i detta arbete.

³ Video 2, You're Getting Too Hard To Please

⁴ Video 3, Boxes

⁵ För att läsa den kompletta texten till *Boxes* se bilaga 1

Tekniker

I detta kapitel beskrivs kortfattat några av de olika tekniker som har använts för att animera *Boxes*. Både analoga, digitala samt en blandning av de två.

Digitalt

I första scenen panorerar kameran upp ur havet och en silhuett av en stad uppenbarar sig.⁶ Fiskarna, himlen och fågeln är stop-motion-cykler målade i akvarell. Stadssiluetten är även den målad i akvarell, och allt detta är sedan ihopsatt till en scen i datorn med hjälp av programmet Adobe After Effects.⁷

Ytterligare fyra scener i *Boxes* är baserade på kulisser som byggts upp eller målats för att sedan fota av och byggas upp igen i Adobe After Effects.⁸

Analogt

Ett flertal scener är animerade analogt i stop-motion.⁹ I dessa är karaktären byggd i lera och miljöerna är byggda i bland annat kartong och frigolit (se bild 2.1).

En av scenerna är animerad i kol (se bild 2.2), där scenerna först är filmade och sedan nedbrutna i stillbilder (12fps).^{10,11} Ejerblom har därefter projicerat bild för bild på ett papper, ritat av, tagit en bild med en kamera, bytt bild på projektorn, suddat ut det som förändrats från förgående bild och slutligen ritat av igen.



Bild 2.1-2 Fotografier av Johan Ejerblom

Filmat

Busscenen är en analog stop-motion scen i förgrunden, där karaktären är gjord i lera och bussen gjord i kartong (se bild 3.1).¹² Sekvensen är fotad framför en orange bakgrund som sedan är utbytt med hjälp av chroma key mot ett filmklipp som är filmat genom en bilruta.¹³

⁶ Video 4

⁷ Adobe After Effects, <https://www.adobe.com/se/products/aftereffects>

⁸ Video 5,6,7,8

⁹ Video 9,10,11,12

¹⁰ FPS, förkortning av frames per second (bilder per sekund)

¹¹ Video 13

¹² Video 14

¹³ Chroma Key, https://en.wikipedia.org/wiki/Chroma_key

Adobe Character Animator

För att skapa den animerade versionen av Weaver (se *bild 3.2*) har Adobe Character Animator använts.^{14, 15} Detta är ett program där man kan skapa tvådimensionella karaktärer som sedan kan animeras med hjälp av mikrofonen och webbkameran i datorn.



Bild 3.1-2 Fotografier av Johan Ejerblom

Arbetsmetod

Som beskrivet tidigare har arbetet med *Boxes* legat till grund för *Bright Spots*. I detta kapitel beskrivs de arbetsmetoder författaren har tagit fram och använt baserat på erfarenheter under arbete med *Boxes*.

Efter arbetet med *Boxes* vill Ejerblom och författaren fortsätta utforskandet av nya material och sätt att animera videos på. Då detta är en mycket tidskrävande process, som är svår att uppskatta omfattningen på, kommer därför den här arbetsmetoden att fokusera på den del i processen där handlingen skapas. För att kunna säkerställa arbetets färdigställande har författaren skapat en metod baserad på visualisering. Samarbetet under projektet kommer nästan helt och hållet handla om att visualisera ett slutresultat istället för att arbeta fram det. Detta blir en stor skillnad från arbetet med *Boxes*.

För att det ljudande, lyriska och visuella materialet ska kunna föra arbetet framåt på lika villkor har ett slags ”Call and response”-system skapats. Systemet går ut på att ha möten där syftet är att diskutera idéer kring videon. Materialet som kommer ur dessa möten kallas för *visuella tankekartor*. Efter varje möte skapas *musikaliska tankekartor* samt *lyriska tankekartor* baserat på idéerna som uppkommer vid mötestillfället. Dessa är till för att inspirera till nästa möte, och på så vis kommer varje konstform att kunna påverka slutresultatet på lika villkor. Förhoppningen är att snöbollseffekten kommer göra att materialet byggs på för varje varv i cykeln, och att det på ett naturligt sätt kommer att skapas ett händelseförlopp.

Visuella tankekartor

Visuella tankekartor är som beskrivet det material som genereras efter varje möte mellan konstnären Ejerblom och författaren. Under dessa möten diskuteras idéer kring videon – allt från händelseförlopp till material och kameravinklar.

Det är viktigt att i detta skedet få drömma hur stort eller hur litet som helst. Alla idéer fyller en funktion, även de som kan verka omöjliga att genomföra. Idéerna används sedan som underlag och inspiration i arbetet med musiken och lyriken.

¹⁴ Video 15,16, klipp, Boxes, Character Animator

¹⁵ Adobe Character Animator, <https://www.adobe.com/se/products/character-animator.html>

Musikaliska tankekartor

Musikaliska tankekartor komponeras och spelas in som ett direkt svar på de visuella tankekartorna. Dessa tankekartor blir ljudande inlägg i diskussionen kring videon. En sådan tankekarta kan bestå av allt från ett ljud som författaren känner speglar den värld som videon ska skapa, till en hel låt, eller allt där emellan. Det som spelas in behöver nödvändigtvis inte hamna i den slutgiltiga kompositionen utan dess huvudsyfte att inspirera. Alla idéer är viktiga även här då de kan inspirera arbetet med lyrik och video.

Lyriska tankekartor

Lyriska tankekartor skrivs parallellt med de musikaliska tankekartorna. Dessa kan bestå av allt från hela låttexter till enstaka meningar. Även glosor som kan kopplas till arbetet kommer att skrivas ner och kategorisera. Dessa kommer att fungera som inspirationsord till arbetet med hela projektet och kommer att kunna användas i låttexten. Framför allt kommer de fungera som ett sätt att enkelt sätta igång en kreativ skrivande process.

Idéen till glosorna kom till för att författaren ville relatera texten till mer än bara handlingen i videon. Då materialen och miljöerna är en så stor del av slutresultatet tror författaren att texten kan bli mer integrerad i arbetet om även den kan inspirera till nya material och miljöer.

Animerat synopsis

Parallellt med arbetet med de tre kategorier av tankekartor animeras ett digitalt synopsis.¹⁶ Syftet med synopsisen är att avgränsa arbetet till att fokusera på framställandet av handlingen i videon, och inte på framställandet av videon i sig.

Bright Spots

Nedan beskrivs, i kronologisk ordning, arbetets övergripande förlopp genom att kort sammanfatta de idéer som uppkommit under och efter varje möte mellan Ejerblom och författaren.

Tankekartor

Visuell tankekarta nummer ett

Ett inledande möte med syfte att diskutera idéer kring videon hölls och låg till grund för den första visuella tankekartan. *Bright Spots* tar vid där *Boxes* slutar. Huvudkaraktären ligger avsvimmad på marken och som om själen lämnar kroppen, lyfts hen upp mot himlen. Lyftet är långsamt och får ta tid. Den svävande kroppen stannar till i luften och när kameran plötsligt roterar 180 grader börjar den istället att falla. Karaktären faller sedan genom vad som liknar en vattenyta men hamnar i rymden. Vad som kommer att hända i rymden är ännu oklart.

För att skapa atombomben i *Boxes* filmades flytande tusch som med hjälp av en pipett sprutades ner i ett akvarium fyllt med vatten.¹⁷ Denna teknik används även i *Bright Spots* då den ger en känsla av tyngdlöshet, vilket förväntas förstärka rymdkänslan.

¹⁶ Synopsis, <https://sv.wikipedia.org/wiki/Synopsis>

¹⁷ Video 17, klipp, *Boxes*, *Atombomb*

I *Boxes* finns scener som är helt analoga, där karaktären är skapad av ståltråd klädd i lera (se bild 4). Ejerblom och författaren ville fortsätta skapa helt analoga miljöer men upplevde det onödigt krångligt att använda sig av en karaktär i ståltråd och lera då det gick åt mycket tid bara till att laga karaktären mellan varje förflyttning. Under det första mötet bestämde de sig därför för att köpa en armatur som är specialgjord för stop-motion, för att sedan gjuta karaktären i latex runt armaturen.

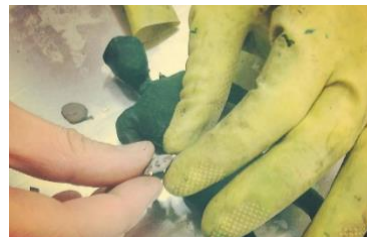


Bild 4 Fotografier av författaren

Musikalisk tankekarta nummer ett

Den första musikaliska tankekartan¹⁸ skrevs direkt efter det första mötet, och är inspirerad av den visuella tankekartan som växt fram efter att miljön som videon skulle utspela sig i var bestämd. Utgångspunkten och målet var att skapa ett gitarrljud som, enligt författaren, symboliserade rymd.

I ljudklippet hörs en improvisation som författaren snabbt spelade in i syfte att kunna visa upp gitarrljudet inför möte nummer två med Ejerblom. Målet var inte att lägga grunden till en låt i detta skede, men det visade sig dock senare att denna inspelning kom till användning även i slutresultatet.

Lyrisk tankekarta nummer ett

I samband med den första musikaliska tankekartan skrevs även den första lyriska tankekartan. I denna process skrevs två rader som kom att bli refrängen i låten. Även då dessa rader var en del av processen från detta tidiga stadie tog det lång tid innan de fick sin självklara plats i handlingen.

I can't see us coming down

Ever since we left the ground

Glosor som författaren skrivit till denna tankekarta: Liquid, water, styrofoam, paint, ink, glue, acrylic, water color, cardboard, sky, fly, stars, weightless, galaxy, meteor, planet, black hole, solar system, chorus, verse, chord, charcoal, ground, touch

Visuell tankekarta nummer två

Till en av idéerna för den andra visuella tankekartan fick författaren och Ejerblom inspiration från den första musikaliska tankekartan. Eftersom de upplevde musiken som ganska lättsam fick de idén till att karaktären skulle färdas igenom rymden, fascinerad av sin omgivning. Rymdmiljön som karaktären befinner sig i blir ny och spännande och karaktären utforskar allt hen ser.

Vidare utbyts idéer om att bygga upp ett rum helt klätt i svart tyg, med fiberoptik som stjärnor, för att kunna skapa helt analoga rymdscener. Detta är visioner för det slutgiltiga resultatet men kommer inte att finnas med i författarens digitala synopsis.

Armaturen som är en byggsats från *Stop Motion Shop* byggs ihop under det andra mötet.¹⁹ Det bestäms även att karaktären ska skulpteras i skumgummi och därefter målas i silikon istället för att gjuta hela i silikon, vilket var tänkt från början. Den här versionen av karaktären kommer inte vara med i synopsisen men den kommer att ha en given plats i den slutgiltiga videon.

¹⁸ Audio 1, musikalisk tankekarta 1

¹⁹ Armatur, <https://www.stopmotionshop.com/pro-studio-armature-kit-329-p.asp>

Musikalisk tankekarta nummer två

Den andra musikaliska tankekartan är grunden till den färdiga låten.²⁰ Den är baserad på en del av improvisationen från den första musikaliska tankekartan som har klippts ut och repeterats. Författaren har sedan programmerat nya trummor samt spelat in Omnichord och diverse syntar.²¹

Målsättningen var att skapa ett djup i ljudbilden och utveckla den lättsamma känslan i låten. Tanken var också att illustrera fascinationen hos karaktären som flyter fram i rymden.

Lyrisk tankekarta nummer två

I den andra lyriska tankekartan skriver författaren raden ”two for the ride”, vilket indikerar att det finns två karaktärer i handlingen. Detta är något som går författaren obemärkt förbi fram till att den fjärde visuella tankekartan skapas. Raden kommer senare att tas bort från den sista versionen av texten, men innebörden av textraden syns i det visuella materialet.

Liknande upptäckter har uppmärksammats på andra ställen både i det ljudande och i det visuella materialet vilket kan ses som en indikation på att metoden fungerar. Att dessa undermedvetna tankar och idéer får forma handlingen i *Bright Spots* samt smitta av sig från en konstform till en annan är det som enligt författaren skapar en djupare känsla av att dessa tre element hör ihop.

Lifted through a hole in the sky
On the right side of the face, hallucinating life
No calculators figured that night
We just flew through the end and ended up on the opposite side
Too good for wondering why
Two for the ride
For the remains of time

I can't see us coming down
Ever since we left the ground

I was trapped inside a silicone skin
My stupidity was drowning in adrenaline
You were floating on the shit I swam in
As we broke through the surface of a liquified new beginning
I can't recall everything
Only the feeling
Weightless and ever lifting

I can't see us coming down
Ever since we left the ground

Glosor som författaren skrivit till denna tankekarta: Lifting, face, side, calculate, silicone skin, float, swim, surface, optical fiber, light, life

²⁰ Audio 2, musikalisk tankekarta 2

²¹ Omnichord, <https://en.wikipedia.org/wiki/Omnichord>

Visuell tankekarta nummer tre

Under det tredje mötet och den tredje visuella tankekartan uppkom idén om en ljuspunkt. Författaren och Ejerblom pratar om hur det hade varit en fin utveckling av den utforskande stämningen ifall en ljuspunkt uppenbarade sig och karaktären började följa efter. Vart ljuspunkten skulle ta karaktären var fortfarande ovisst, men idén öppnade upp många möjliga scenarion.

Det resoneras fram och tillbaka om vad ljuspunkten skulle symbolisera, eller om den skulle symbolisera någonting överhuvudtaget, och enades tillslut i att både författaren och Ejerblom tycker om när symboliken uppstår av en slump istället för att avsiktligt skriva publiken på näsan. Denna spontana symbolik är något som är återkommande i *Bright Spots*.

Vidare pratades också om att man ville försöka animera maskhål²² genom att rikta kameran in i ett långt rör gjort av till exempel rispapper eller något annat material som släpper igenom ljus, för att därefter belysa det utifrån och sedan skapa känslan av rörelse genom att flytta ljuskällorna.

En ytterligare tanke som kom upp var att rymden skulle kunna spela melodier. Exempelvis att varje stjärna i en scen skulle kunna ha en egen ton och blinka i takt med musiken.

Musikalisk tankekarta nummer tre

Den tredje musikaliska tankekartan är liksom den andra musikaliska tankekartan en utveckling på den första musikaliska tankekartan, dock åt ett annat håll.²³ Gitarren är borttagen och ersatt av fler syntar. Det är också en annan rytmisk grund, samt ett annat trumljud.

Melodin som kommer in 01:26 in i ljudklippet är det första experimentet med tanken om att rymden skulle spela olika melodier. Här ville författaren att stjärnornas blinkade skulle få bestämma tonhöjd och rytm. Melodierna som hörs i ljudklippet är således bara där för att demonstrera karaktären på ljudet och har inte för avsikt att komma med i den färdiga låten.

Lyrisk tankekarta nummer tre

I den tredje lyriska tankekartan fortsätter författaren att skriva baserat på glosorna. Mycket av det som skrivs kommer inte med i den slutgiltiga texten. Målsättningen är att skriva så fritt som möjligt för att låta skrivandet leda till nya tankar och idéer. Det är först i ett senare skede som författaren bryr sig om att hitta en mening, eller ett sammanhang, och i det skedet blir det naturligt att mycket av det som skrivits tas bort. Det här sättet att skriva fungerar bra tillsammans med glosorna då de hjälper författaren att hålla en röd tråd och skapar en direkt relation med det visuella- och ljudande materialet.

Purposelessly drifting around
Spent all this time becoming an astronaut
Became afraid of heights
And what it does to sight
Like meteors passing us by
Every word made up to make up minds
It's not about that now
This ship's about to go down
Closing every chance of escape
I'm never touching that day

²² Maskhål, <https://sv.wikipedia.org/wiki/Maskhål>

²³ Audio 3, musikalisk tankekarta 3

Like piercing through a silicone skin
I'm weightless although I've gained a ton of wins
You're floating on the shit I swim in
As I penetrate the surface of a liquified new beginning
I am the troubles I'm in
I keep descending
But I'm not going again

Glosor som författaren skrivit till denna tankekarta: drifting, astronaut, height, descend, ascend, escape, black, green screen, green

Visuell tankekarta nummer fyra

I den fjärde visuella tankekartan träffar karaktären på en annan karaktär som ser likadan ut. Den nya karaktären sitter i en bil som den första karaktären hoppar in i, och tillsammans börjar de jaga ljuspunkten.

Att skapa ett fordon som kan ändra skepnad beroende på miljön i videon var en idé som funnits sedan arbetet med *Boxes*. Under det fjärde mötet diskuterades olika sätt att anpassa fordonet till rymden. En av anledningarna till att fordonet blev en bil var för att författaren och Ejerblom upplevde den tredje musikaliska tankekartan som passande bilåkmusik. De diskuterar bilens utseende och kommer fram till att den ska vara baserad på en pick-up truck som på flaket kan veckla ut diverse anordningar anpassade till miljön. I rymden skulle det till exempel kunna vara en jetmotor.

Efter fjärde mötet ritade författaren en design och börjar sedan bygga bilen i kartong. Detta bygge stannade av senare i processen då författaren bestämde sig för att skapa bilen i 3d. Förhoppningen är att längre fram bygga klart bilen i kartong, för att kunna varva digitala- och analoga uttryck.

Musikalisk tankekarta nummer fyra

I den fjärde musikaliska tankekartan experimenterar författaren med alla parametrar i musiken.²⁴ Tempot blir lägre, ljudbilden mer organisk och svänget annorlunda för att nämna några exempel. Alla syntar som tidigare varit med tas bort och ersätts med en resonator-gitarr, en elgitarr och en Mellotron.²⁵ Författaren ville göra något helt annat av ljudbilden för att se om det skulle kunna ge nya idéer eller infall.

Efter den här inspelningen blev slutsatsen att den mer syntbaserade ljudbilden och det lite högre tempot i de tidigare inspelningarna var rätt väg att gå.

Lyrisk tankekarta nummer fyra

I den fjärde lyriska tankekartan skrevs texten som används i författarens animerade synopsis.

Lifted through a hole in the sky
This was never my life
Deadhead into the wild
Putting the obvious aside
Closing every chance of escape
Is how I got this way
I'm never touching that day
They come in every shape and size

²⁴ Audio 4, musikalisk tankekarta 4

²⁵ Resonatorgitarr, https://en.wikipedia.org/wiki/Resonator_guitar

It sings
The chorus of another meaning
It's happening
Far from our everything

Like meteors passing us by
Words made up to make up minds
This was never my fight
I'm afraid of highs
I was trapped inside a silicone skin
Far from everything
You're floating on the shit I swam in
A hand of a human being
Where have you been?
My chorus of another meaning
We're happening
I know that you're my everything

I can't see us coming down
Ever since we left the ground

Glosor som författaren skrivit till denna tankekarta: Escape, shape, sing, everything, far, high, craft

Visuell tankekarta nummer fem

Under det femte mötet och den femte visuella tankekartan beslutas att videon ska avslutas med att ljuspunkten leder de båda karaktärerna fram till en ny planet. Tittare får inte veta någonting om den nya planeten mer än att karaktärerna landar på den, vilket blir en "cliff hanger" inför nästa video.

Musikalisk tankekarta nummer fem

I den femte musikaliska tankekartan är författaren färdig med form och sångmelodi.²⁶ Författaren är nöjd med ljudbilden överlag och tycker att instrumenteringen passar stämningen videon, dock saknas en bas som inte blir som önskat i denna version.

Lyrisk tankekarta nummer fem

I den femte lyriska tankekartan experimenterar författaren med texten från den förra lyriska tankekartan för att se om det går att hitta tydligare bilder. Här vet författaren vad texten handlar om för sig själv och utforskar därför sätt att beskriva det.

Gravity's been letting me down
This was never my ground
Deadhead into a cloud
No surroundings around
Closing every chance of escape
How I got this way
Never touching that day
We come in every shape and size
It sings

²⁶ Audio 5, musikalisk tankekarta 5

The chorus of another meaning
Where happening
Far from our everything

Like meteors passing us by
Words made up to make up minds
This was never my fight
I'm afraid of highs
Wrapped into a silicone skin
Far from everything
You're floating on the shit I swam in
A hand of a human
Being the song it sings
The chorus of another meaning
We're happening
And you are my everything

Glosor som författaren skrivit till denna tankekarta: Color, dimension, diminish, distortion, nebula, vertex, edge, mesh, element, 3d, digital

Visuell tankekarta nummer sex

Under det sjätte mötet föll allting på plats visuellt och dramaturgiskt. En idé formas om att publiken får följa karaktärerna i två parallella handlingar fram till att de möts. De jagar varsin ljuspunkt på olika platser i rymden fram till att de till slut faller in i samma scen (på samma sätt som när karaktären i början faller ut i rymden).

Musikalisk tankekarta nummer sex

Till den sjätte musikaliska tankekartan skrevs övergången färdigt.²⁷ Kompositionen är baserad på en stigande shepard skala för att illustrera lyftet, som sedan övergår i en dalande shepard skala för att illustrera fallet.²⁸

Författaren har komponerat övergången parallellt med de andra tankekartorna men inte visat upp den tidigare på grund av att det var utmanande att få ihop en kvalificerad shepard skala. Shepard skalan är inte perfekt, men fyller sin tänka funktion.

I denna tankekarta finns också en liten del av *Boxes* så att det går att höra hur det bryggas över.

Lyrisk tankekarta nummer sex

I den sjätte tankekartan har författaren gått tillbaka till texten i tankekarta fyra.

Lifted through a hole in the sky
This was never my life
Deadhead into the wild
Putting the obvious aside
Closing every chance of escape
How I got this way
I'm never touching that day
They come in every shape and size

²⁷ Audio 6, musikalisk tankekarta 6

²⁸ Shepard skala, https://en.wikipedia.org/wiki/Shepard_tone

It sings
The chorus of another meaning
It's happening
Far from our everything

Like meteors passing us by
Words made up to make up minds
This was never my fight
I'm afraid of highs
I was trapped inside a silicone skin
Far from everything
You're floating on the shit I swam in
A hand of a human being
Where have you been?
My chorus of another meaning
We're happening
I know that you're my everything

I can't see us coming down
Ever since we left the ground

Glosor som författaren skrivit till denna tankekarta: Fractal, noise, bright spots, universe, altered, augmented, play, re-amp, record, fader, analog

Sista tankekartan

Den sista tankekartan är egentligen ingen tankekarta utan den färdiga animerade synopsisen.²⁹ Skillnaden mellan ljudande tankekarta nummer sex och den sista versionen av låten är att författaren har lagt till en bas samt bytt ut en del syntljud.

Musiken

Övergången

Kompositionen är baserad på shepard skalor, två stycken stigande och en fallande. Alla tre är gjorda av ackord spelade på en Roland Alpha Juno 1 och är sedan manipulerade i Pro Tools.^{30, 31}

Hela sekvensen börjar med en stigande shepard skala i G-moll, vilket är sista ackordet i *Boxes*, och övergår sedan i en stigande shepard skala i D-moll, vilket är första ackordet i *Bright Spots*. 02:19 in i kompositionen vänder den och blir istället en fallande shepard skala i D-moll. Författaren ville med detta illustrera både lyftet och fallet som karaktären gör i videon. Shepard skal-sekvensen utgjorde grunden för kompositionen och stegras upp i volym bakom en enkel synt-baserad komposition som modulerar från G-moll till D-moll. Medan den fallande shepard tonen pågår stegrar ett arpeggio i volym och ökar intensiteten upp till ett avslag som också blir första ackordet i låten *Bright Spots*. Komponerandet av musiken fick avgöra hur långt lyftet och fallet skulle bli i videon.

²⁹ Video 18, *Bright Spots*, animerat synopsis

³⁰ Roland Alpha Juno 1, <http://www.vintagesynth.com/roland/ajuno1.php>

³¹ Pro Tools, <http://www.avid.com/pro-tools>

Låten

Bright Spots är en enkel pop-låt bestående av två stycken ackordföljder. Arbetet med melodier och ackord gick smärtfritt och grundades i den första musikaliska tankekartan.

Författaren ser på formen som Vers – Brygga – Vers – Brygga – Refräng och den är starkt förknippad med händelseförloppet i videon. Första versen bygger upp till en brygga där det första mötet sker i videon. Andra versen och bryggan bygger upp till refrängen där det andra mötet sker i videon. Sedan kommer en förlösande instrumental del där karaktärerna tillsammans jagar ljuspunkten. Detta parti byggs successivt på med nya element fram till ett avslag där karaktärerna hittar fram till den rosa planeten i slutet.

Produktionen är stor och luftig och användandet av Roland Alpha Juno ger den en retrokänsla – något som författaren antar har påverkat valen av färger i videon indirekt. Från början var författarens tanke att använda mycket av blåa och orangea kulörer i videon då dessa färger används ofta i samband med *Weaver*. Dock var det något som fick författaren att successivt gå från dessa färger till mer lila, rosa och turkosa. Ett antagande kan vara att 80-talsljuden ledde i den riktningen.

Videomaterialet

Lyftet

Bright Spots tar vid där *Boxes* slutar och börjar med lyftet.³² Karaktären ligger avsvimmad på marken mitt emellan en skog och ett folkhav, när den sakta börjar lyfta mot himlen i en scen inspirerad av *Tristan's Ascension*.³³

I den här delen låter författaren varje scen ta tid då detta ska komplettera det lugn som finns i musiken.

Fallet

Lyftet pågår fram till 02:19 då kameran plötsligt roterar 180 grader och karaktären faller.³⁴ Efter några sekunders fallande dyker karaktären ner i ett maskhål. I denna scen kommer den nuvarande karaktären som är målad i akvarell att bytas ut mot karaktären som är byggt utav en armatur, skumgummi och silikon.

Även dessa scener tar ganska lång tid. Scenerna är intensiva och författaren vill få åskådaren att uppleva fallet.

För att på ett smidigt sätt kunna placera den analoga karaktären i den digitala miljön har en blue screen byggts. Här hade författaren hoppats på att kunna involvera blue screenen mer i arbetet från början och byggde den därför tidigt i processen.

Landningen

Vid landningen faller karaktären handlöst ut i rymden genom en portal.³⁵ Här vill författaren överraska åskådaren genom att scenen kommer plötsligt.

³² Video 19, klipp, *Bright Spots*, Lyftet, 00:00-02:19

³³ Bill Viola, *Tristan's Ascension*, https://www.youtube.com/watch?v=Gqf_cuDf9qI&t=7s

³⁴ Video 20, klipp, *Bright Spots*, Fallet, 02:19-03:08

³⁵ Video 21, klipp, *Bright Spots*, Landningen, 03:08-03:15

Upptäcktsfärden

Under upptäcktsfärden flyter karaktären runt i rymden och utforskar platsen hen har hamnat på.³⁶

Första mötet

Vid första mötet träffar karaktären på en ljuspunkt som uppenbarar sig och pockar på karaktärens uppmärksamhet.³⁷

Första jakten

Vid första jakten följer karaktären efter ljuspunkten genom rymden.³⁸ Här introduceras en ny karaktär som sittandes i en bil på en annan plats i rymden också jagar en liknande ljuspunkt.

Andra mötet

Vid andra mötet kolliderar ljuspunkterna med varandra och blir till en, och de två karaktärerna ställs öga mot öga.³⁹ Huvudkaraktären hoppar in i bilen och de börjar jakten på den nya ljuspunkten tillsammans.

Andra jakten

Under den andra jakten jagar de ljuspunkten genom ett meteorregn.⁴⁰

Finnandet

Vid finnandet leder ljuspunkten karaktärerna fram till en rosa planet där de landar.⁴¹ To be continued.

³⁶ Video 22, klipp, *Bright Spots*, Upptäcktsfärden, 03:15-03:40

³⁷ Video 23, klipp, *Bright Spots*, Första mötet, 03:40-03:50

³⁸ Video 24, klipp, *Bright Spots*, Första jakten, 03:50-04:50

³⁹ Video 25, klipp, *Bright Spots*, Andra mötet, 04:50-05:25

⁴⁰ Video 26, klipp, *Bright Spots*, Andra jakten, 05:25-06:34

⁴¹ Video 27, klipp, *Bright Spots*, Finnandet, 06:34-07:16

Lyriken

Texten är skriven utifrån en lista med glosor hämtade från olika delar av processen. Listan är uppdelad i fyra kategorier som alla har med videoarbetet att göra. Nedan är gloslistan samt den färdiga låttexten. Varje kategori har en egen färg, detta för att visa hur texten har påverkats av respektive kategori.

Fysiska material: Silicone skin, liquid, water, analog, paint, craft, cardboard, stryfoam, glue, green screen, acrylic, charcoal, life, ground, touch, black, green, ink, surface, optical fiber, water color

Digitala material och termer: Face, vertex, edge, mesh, distortion, shape, element, 3D, digital, dimension, fractal, noise, side, calculate

Rymd: Sky, fly, stars, weightless, lifting, light, galaxy, meteor, planet, nebula, black hole, solar system, bright spots, far, high, universe, float, swim, light, drifting astronaut, height, everything, escape

Musik: Sing, chorus, verse, color, diminish, altered, augmented, chord, play, re-amp, record, fader, descend, ascend

Lifted through a hole in the sky
This was never my life
Deadhead into the wild
Putting the obvious aside
Closing every chance of escape
How I got this way
I'm never touching that day
They come in every shape and size
It sings
The chorus of another meaning
It's happening
Far from our everything

Like meteors passing us by
Words made up to make up minds
This was never my fight
I'm afraid of highs
I was trapped inside a silicone skin
Far from everything
You're floating on the shit I swam in
A hand of a human being
Where have you been?
My chorus of another meaning
We're happening
I know that you're my everything

I can't see us coming down
Ever since we left the ground

Formen

Videon är uppdelad i tre delar. Första delen tar vid där *Boxes* slutar och tar slut där *Bright Spots* börjar. Andra delen pågår fram till att karaktärerna möts och tredje delen pågår från och med mötet och ut.

Första delen handlar om viljan att fly. En av de starkaste beståndsdelarna i den första delen enligt författaren är relationen mellan den stigande shepard skalor som övergår i en dalande skala, samt karaktären som lyfter från marken för att sedan plötsligt börja falla. Idéen till karaktärens lyft och fall uppkom på första mötet, medan idéen till att illustrera detta med shepard skalor uppkom först senare då författaren hörde talas om shepard skalor i en podcast. Shepard-sekvensen (stigande som övergår till fallande) användes som en grund för att komponera hela första stycket vilket blev ett sätt att länka samman ljud och bild.

Andra delen handlar om sökandet efter mening. Det första som händer i den här delen är att karaktären landar i en rymdvärld och börjar utforska sin nya omgivning. En ljuspunkt uppenbarar sig och pockar på uppmärksamhet. Karaktären följer efter ljuspunkten i hopp om att fånga den. Parallellt med detta får vi se en annan karaktär som jagar en annan ljuspunkt på en annan plats i rymden. Den nya karaktären sitter i en bil som författaren byggt i 3D med hjälp av programmet *Blender*.⁴²

Anledningen till valet av just en bil och inte ett rymdskepp eller liknande är för att den ska kunna användas i fler miljöer. Enligt författarens uppfattning är en bil enklare att placera i rymden än vad ett rymdskepp är att placera på en landsväg. Sedan finns det mycket info om hur man bygger bilar i 3D på internet och det är en enkel konstruktion för ett första projekt i *Blender*.

Tredje delen handlar om hur en annan person kan få en att känna meningsfullhet. Ljuspunkterna har lett karaktärerna fram till varandra och förenas i en explosion. Huvudkaraktären hoppar in i bilen och de två karaktärerna jagar den nya ljuspunkten tillsammans. Här upplever författaren jakten som mer lustfylld, mycket beroende på texten som går ”I can’t see us coming down, ever since we left the ground”. Färgerna är intensivare i det här partiet och bilen dansar fram till musiken. Till slut leder ljuspunkten fram till en planet där bilen åker in för landning. Slutet blev väldigt öppet vilket är bra inför nästa video.

Resultat

Efter arbetet med *Bright Spots* kan författaren konstatera att en skapandeprocess där flera konstformer används parallellt, för att nå ett slutresultat, är en mycket inspirerande metod. Det är enklare att komma vidare i arbetet eftersom alternativet att byta arbetsmetod hela tiden är närvarande. Kör man fast i musikskapandet går det att istället gå över till videoarbetet för att ta projektet framåt. Att arbeta på detta sätt öppnar således upp för många nya spännande vägar och idéer.

Det finns starka kopplingar mellan det visuella materialet, musiken och lyriken i allt från hur färgerna matchar ljuden till hur dessa tre element för historien framåt. Alla tre element tar plats i kompositionen och avlöser varandra i historieberättandet på ett löpande sätt.

Det syns tydligt hur alla element följer samma form och att det finns ett samspel mellan video, musik och lyrik utan att det blir övertydligt eller framtvingat.

⁴² Blender, <https://sv.wikipedia.org/wiki/Blender>

Går det att se hur det visuella materialet har påverkats av arbetet med det ljudande materialet och lyriken?

Enligt författarens uppfattning är tempot, ljuset och färgerna i det visuella materialet starkt influerat av det ljudande materialet. Färgerna i videon kan förknippas med 80-talsljuden i produktionen vilket ger känslan av att de båda elementen flyter i symbios.

Texten och det visuella materialet hjälper varandra att berätta historien. Arbetet med texten har influerat arbetet med videon och utan refrängtexten att jobba med hade aldrig idén om mötet med en annan karaktär kommit till, vilket är en central händelse för handlingen i videon.⁴³ Formen och händelseförloppet i videon är direkt påverkat av texten och musiken, mycket på grund av ordningen i vilket delarna kom till.

Ett annat exempel på hur det visuella materialet har påverkats av musiken hittas i *visuell tankekarta nummer fyra*. Där skriver författaren att anledningen till att de valde en bil som fordon åt den nya karaktären var att både Ejerblom och författaren upplevde musiken i *musikalisk tankekarta nummer tre* som passande bilåkmusik.

Går det att höra hur det ljudande materialet har påverkats av arbetet med lyriken och det visuella materialet?

Det går att höra en tydlig koppling mellan atmosfären i musiken och det atmosfäriska rymdtemat i videon och enligt författarens uppfattning kompletterar melodin textens berättande. Vändningen i texten och melodin kommer på samma ställe i låten och arrangemanget illustrerar händelseförloppet på ett följsamt sätt.

Idén till övergången mellan *Boxes* och *Bright Spots* började visuellt. Under det första mötet kom idén om att karaktären skulle lyftas upp mot himlen för att sedan falla ut i rymden, vilket inspirerade till att komponera övergången baserad på en stigande shepard tone som övergår i en fallande.

Går det att se/höra hur lyriken har påverkats av arbetet med det visuella materialet och det ljudande materialet?

Texten och händelseförloppet i videon berättar samma historia från olika vinklar och arbetet med det visuella materialet har definitivt påverkat tematiken samt riktningen i texten. Ordvalen i texten har en tydlig koppling till arbetet med det visuella och ljudande materialet eftersom texten är baserad på glosor hämtade direkt ifrån dessa element.

Ett exempel på hur lyriken har påverkats av det visuella materialet finns i de två första raderna av låttexten. Raden, "Lifted through a hole in the sky", beskriver vad som hänt i introduktionen av videon och nästa rad, "This was never my life", beskriver varför.

Vad finns det för fördelar och nackdelar med metoden?

Metoden är inspirerande och har för mig varit ett bra hjälpmedel för att kunna arbeta kravlöst. Kraven författaren ställer på sig själv när han skriver musik och text hämmar ofta skapande processen. Dessa krav finns inte (än så länge) i animationen vilket gör att när författaren arbetar med dessa två

⁴³ Video 25, klipp, *Bright Spots*, Andra mötet, 04:50-05:25

konstformerna parallellt smittar kravlösheten från animationsdelen av sig på arbetet med musiken och texten. Det är också en lärorik process där man blir utmanad att lära sig nya saker.

”Ju mer jag jobbar med något desto högre krav ställer jag på mig själv.” – Författaren

Detta tyder på att kravlösheten antagligen inte alltid kommer att finnas hos författaren när det kommer till just animation. Dock är fördelen med den här metoden att det går att använda sig av andra konstformer för att fylla funktionen som animationen har haft i det här projektet.

Enligt författarens uppfattning bidrar metoden till ett speciellt djup i konstverket. Något som inte hade kunnat uppstå om man inte hade låtit de tre konstformerna fåt påverka varandra under arbetets gång. Varje konstform får en starkare innebörd då de bidragit till skapandet av handlingen.

Metoden som den sett ut hittills är tidskrävande och det är svårt att estimerar arbetets färdigställande. Detta är någonting författaren ämnar utveckla i framtiden tillsammans med de idéer som finns på hur man skulle kunna effektivisera metoden.

Slutord

Bright Spots är en synopsis skapad för att beskriva handlingen och dess framtagande i uppföljaren till *Boxes*. Då arbetet har syftat till att fokusera på framställandet av handlingen i videon, och inte på framställandet av videon i sig, kommer arbetet att avancera till nästa steg. Detta innebär således förverkligande av idéer där Ejerblom och författaren kommer att bygga klart den analoga karaktären och välja ut vilka scener som den ska användas i.

Ejerblom och författaren kommer också gå igenom de andra idéerna som funnits genom processen för att se om de skulle kunna tillföra någonting som förstärker uttrycket ytterligare. I och med att videoarbetet inte är färdigt är inte heller arbetet med musiken och lyriken färdigt. Metoden kräver att alla tre konstformer är öppna för förändring fram till det att arbetet är färdigt. Om nya idéer till videon uppkommer vill författaren kunna reagera på dessa i både musik och lyrik, och vise versa.

Från början var planen att göra om mycket av videon i nästa steg av processen. Detta för att få in fler analoga scener och material. Författaren har dock blivit mer och mer fäst vid uttrycket som finns i den här versionen och ser en poäng i att behålla mer än vad som tidigare var tänkt.

Musiken som är inspelad hemma hos författaren kommer att spelas in, mixas och mastras på nytt i *Studio Lyckholmia*⁴⁴. Antagligen blir det inga drastiska förändringar i ljudbilden utan anledningen till nyinspelning är att förbättra kvalitén på ljudet.

⁴⁴ Studio Lyckholmia, musikstudio i Majorna, Göteborg

Referenser

Film

Viola, Bill, Tristan's Ascension

https://www.youtube.com/watch?v=Gqf_cuDf9qI&t=7s

Hårdvara

Roland Alpha Juno 1

<http://www.vintagesynth.com/roland/ajuno1.php>

Suzuki Omnichord

<https://en.wikipedia.org/wiki/Omnichord>

Armatür

<https://www.stopmotionshop.com/pro-studio-armature-kit-329-p.asp>

Mjukvara

Adobe Character Animator

<https://www.adobe.com/se/products/character-animator.html>

Adobe After Effects

<https://www.adobe.com/se/products/aftereffects>

Blender

<https://sv.wikipedia.org/wiki/Blender>

Pro Tools

<http://www.avid.com/pro-tools>

Bifogat material

Bifogade ljudfiler

Audio 1, musikalisk tankekarta 1

Audio 2, musikalisk tankekarta 2

Audio 3, musikalisk tankekarta 3

Audio 4, musikalisk tankekarta 4

Audio 5, musikalisk tankekarta 5

Audio 6, musikalisk tankekarta 6

Audio 7, Bright Spots

Audio 8, *Boxes*

Bifogade videofiler

Video 1, musikvideo, Weaver - From Different Trees

Video 2, musikvideo, Weaver - You're Getting Too Hard To Please

Video 3, musikvideo, *Weaver* – *Boxes*

Video 4, klipp, *Boxes*, 00:00-00:31

Video 5, klipp, *Boxes*, 00:31-00:47

Video 6, klipp, *Boxes*, 01:50-01:52
Video 7, klipp, *Boxes*, 02:56-03:28
Video 8, klipp, *Boxes*, 03:41-05:39
Video 9, klipp, *Boxes*, 00:48-01:02
Video 10, klipp, *Boxes*, 01:32-01:50
Video 11, klipp, *Boxes*, 01:52-02:38
Video 12, klipp, *Boxes*, 03:28-03:41
Video 13, klipp, *Boxes*, Kol
Video 14, klipp, *Boxes*, Buss
Video 15, klipp, *Boxes*, Character Animator
Video 16, klipp, *Boxes*, Character Animator
Video 17, klipp, *Boxes*, Atombomb
Video 18, *Bright Spots*, animerat synopsis
Video 19, klipp, *Bright Spots*, Lyftet, 00:00-02:19
Video 20, klipp, *Bright Spots*, Fallet, 02:19-03:08
Video 21, klipp, *Bright Spots*, Landningen, 03:08-03:15
Video 22, klipp, *Bright Spots*, Upptäcktsfärden, 03:15-03:40
Video 23, klipp, *Bright Spots*, Första mötet, 03:40-03:50
Video 24, klipp, *Bright Spots*, Första jakten, 03:50-04:50
Video 25, klipp, *Bright Spots*, Andra mötet, 04:50-05:25
Video 26, klipp, *Bright Spots*, Andra jakten, 05:25-06:34
Video 27, klipp, *Bright Spots*, Finnandet, 06:34-07:16

Bilagor

- 1, lätttext till *Boxes*
- 2, lätttext till *Bright Spots*