

Animerad storytelling

En jämförelseanalys samt en fallstudie på en animerad film för
Project Liv

Gabriella Grönroos

| | |
|--|--|
| EXAMENSARBETE | |
| Arcada | |
| | |
| Utbildningsprogram: | Film & Television, Online Media & Art Direction |
| | |
| Identifikationsnummer: | 5862 |
| Författare: | Gabriella Grönroos |
| Arbetets namn: | Animerad storytelling – En jämförelseanalys samt en fallstudie på en animerad film för Project Liv |
| Handledare (Arcada): | Jutta Törnqvist |
| | |
| Uppdragsgivare: | Project Liv |
| | |
| <p>Sammandrag:</p> <p>Syftet med mitt examensarbete är att analysera boken ”Animated Storytelling” skriven av Liz Blazer och att ta reda på om hennes vägledande passar nybörjaranimerare eller inte. Jag och min klasskompis Julia Glasberg har baserat hela vår animerade film, som vi gjort för organisationen Project Liv, på Blazers råd. Jag ger personliga åsikter och reflektioner kring Blazers bok samt berättar om vad andra experter i branschen säger jämfört med henne. Detta arbete är således både en jämförelseanalys samt en fallstudie. Efter mitt inledande kapitel där jag presenterar mitt arbete har jag kort samlat lite historia kring storytelling och animationer, samt Project Liv som organisation. Efter detta kommer min huvudsakliga analys där jag kapitel för kapitel refererar Blazers bok, ger egna reflektioner kring Blazers råd baserade på vår animerade film och slutligen jämför Blazers ord med andra experters. Avslutningsvis berättar jag vad jag kommit fram till och hur väl Blazers bok passar nybörjaranimerare.</p> | |
| Nyckelord: | Storytelling, animation, Project Liv, rörlig grafik, Liz Blazers 10-stegsguide |
| Sidantal: | 50 |
| Språk: | Svenska |
| Datum för godkännande: | 28.4.2017 |

| | |
|--|--|
| DEGREE THESIS | |
| Arcada | |
| | |
| Degree Programme: | Film & Television, Online Media & Art Direction |
| | |
| Identification number: | 5862 |
| Author: | Gabriella Grönroos |
| Title: | Animated storytelling – a comparative analysis as well as a case study on an animated film for Project Liv |
| Supervisor (Arcada): | Jutta Törnqvist |
| | |
| Commissioned by: | Project Liv |
| | |
| Abstract: | |
| <p>The purpose of my thesis is to analyze the book "Animated Storytelling" written by Liz Blazer, and to find out if her guidance suits a beginner animator or not. Me and my classmate Julia Glasberg have based our whole animated video, which we made for the organisation Project Liv, on Blazer's pieces of advice. I give my personal opinions and reflections on Blazer's book as well as write about what other experts in the field say compared to her. This is therefore both a comparative analysis as well as a case study. After my introductory chapter in which I present my work, I've gathered some history concerning storytelling, animation and the organisation Project Liv. This is followed by my main analysis in which I chapter by chapter cover Blazer's book, give my own reflections on Blazer's advice based on our animated film and finally I compare Blazer's words to those of other experts. In the end I talk about my results and how well Blazer's book suits a beginner animator.</p> | |
| Keywords: | Storytelling, animation, Project Liv, motion graphics, Liz Blazer's 10-step guide |
| Number of pages: | 50 |
| Language: | Swedish |
| Date of acceptance: | 28.4.2017 |

INNEHÅLL

| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | Inledning..... | 7 |
| 1.1 | Bakgrund..... | 7 |
| 1.2 | Frågeställning | 7 |
| 1.3 | Material och metod | 8 |
| 1.4 | Syfte..... | 8 |
| 1.5 | Definitioner och centrala begrepp | 9 |
| 1.6 | Avgränsningar..... | 10 |
| 1.7 | Arbetsfördelning..... | 10 |
| 2 | Historia | 11 |
| 2.1 | Storytelling | 11 |
| 2.2 | Animationer..... | 11 |
| 2.3 | Project Liv | 13 |
| 3 | Animerad storytelling..... | 13 |
| 3.1 | Kapitel 1: Pre-production | 13 |
| 3.1.1 | Referat på kapitel 1..... | 13 |
| 3.1.2 | Diskussion gällande kapitel 1..... | 15 |
| 3.1.3 | Jämförelseanalys: kapitel 1..... | 17 |
| 3.2 | Kapitel 2: Storytelling | 18 |
| 3.2.1 | Referat på kapitel 2..... | 18 |
| 3.2.2 | Diskussion gällande kapitel 2..... | 19 |
| 3.2.3 | Jämförelseanalys: kapitel 2..... | 20 |
| 3.3 | Kapitel 3: Storyboarding..... | 21 |
| 3.3.1 | Referat på kapitel 3..... | 21 |
| 3.3.2 | Diskussion gällande kapitel 3..... | 23 |
| 3.3.3 | Jämförelseanalys: kapitel 3..... | 25 |
| 3.4 | Kapitel 4: Color sense..... | 26 |
| 3.4.1 | Referat på kapitel 4..... | 26 |
| 3.4.2 | Diskussion gällande kapitel 4..... | 27 |
| 3.4.3 | Jämförelseanalys: kapitel 4..... | 28 |
| 3.5 | Kapitel 5: Weird science | 29 |
| 3.5.1 | Referat på kapitel 5..... | 29 |
| 3.5.2 | Diskussion gällande kapitel 5..... | 30 |
| 3.5.3 | Jämförelseanalys: kapitel 5..... | 31 |
| 3.6 | Kapitel 6: Sound ideas | 32 |

| | | |
|----------|---------------------------------------|-----------|
| 3.6.1 | <i>Referat på kapitel 6</i> | 32 |
| 3.6.2 | <i>Diskussion gällande kapitel 6</i> | 33 |
| 3.6.3 | <i>Jämförelseanalys: kapitel 6</i> | 34 |
| 3.7 | Kapitel 7: Design wonderland | 36 |
| 3.7.1 | <i>Referat på kapitel 7</i> | 36 |
| 3.7.2 | <i>Diskussion gällande kapitel 7</i> | 36 |
| 3.7.3 | <i>Jämförelseanalys: kapitel 7</i> | 37 |
| 3.8 | Kapitel 8: Technique | 37 |
| 3.8.1 | <i>Referat på kapitel 8</i> | 37 |
| 3.8.2 | <i>Diskussion gällande kapitel 8</i> | 38 |
| 3.8.3 | <i>Jämförelseanalys: kapitel 8</i> | 39 |
| 3.9 | Kapitel 9: Animate! | 40 |
| 3.9.1 | <i>Referat på kapitel 9</i> | 40 |
| 3.9.2 | <i>Diskussion gällande kapitel 9</i> | 41 |
| 3.9.3 | <i>Jämförelseanalys: kapitel 9</i> | 42 |
| 3.10 | Kapitel 10: Show and tell | 44 |
| 3.10.1 | <i>Referat på kapitel 10</i> | 44 |
| 3.10.2 | <i>Diskussion gällande kapitel 10</i> | 44 |
| 3.10.3 | <i>Jämförelseanalys: kapitel 10</i> | 45 |
| 4 | Sammanfattning | 45 |
| 5 | Slutsats | 47 |
| | Källor | 49 |

Figurer

| | |
|---|----|
| Figur 1. Våra fyra första beats | 20 |
| Figur 2. Julias thumbnail, min thumbnail och den slutgiltiga storyboardbilden av vä- ntrumsscenen i vår film | 24 |
| Figur 3. Jämförelse mellan tavlor före och efter att ha följt Blazers råd | 28 |
| Figur 4. Utdrag ur scen 10 i vårt ljud- och rörelsemanus | 34 |
| Figur 5. Våra karaktärer i magnetkamerarummet. Flat design | 39 |

1 INLEDNING

1.1 Bakgrund

I november 2016 tog jag och min klasskompis Julia Glasberg på oss uppdraget att göra en animationsvideo för en organisation vid namn Project Liv. Project Liv hjälper långtidssjuka barn och deras familjer, och vår animationsvideo är en informativ film om magnetkameraundersökning vilken ska hjälpa barn som ska genomgå en sådan undersökning att inte vara rädda och att förstå vad de egentligen kommer att vara med om. Vi planerade och utförde hela projektet på egen hand och till vår hjälp hade vi boken "Animated Storytelling" av Liz Blazer vilken är som en 10-steps guide för berättande genom animationer. Med bokens hjälp hade vi filmen klar i mars 2017.

Jag visste att jag tänkte göra en examensproduktion med just detta projekt, men i början var det oklart vad jag skulle forska i gällande projektet. Till slut kom jag att tänka på att det vore intressant att läsa om hur andra experter och forskare inom animation- och storytellingbranschen vägleder animerare och att helt enkelt jämföra deras råd och instruktioner med Blazers guide. Detta blev slutligen mitt forskningsområde.

1.2 Frågeställning

Det jag vill ta reda på med min forskning är hur bra en animerare klarar sig med Blazers bok och vad hon eventuellt inte tar upp tillräckligt mycket för att man ska klara sig på endast hennes råd. Jag har valt att också ta med mina personliga åsikter om hur jag tycker det gick att följa Blazers råd i mitt och Julias projekt för Project Liv. Min huvudsakliga forskningsfråga är: *"I jämförelse med andra källor samt min personliga upplevelse, hur väl vägleder Liz Blazers 10-steps guide i form av boken 'Animated Storytelling' en nybörjaranimerare att berätta sin berättelse genom animationer?"*

1.3 Material och metod

I min forskning går jag igenom Liz Blazers bok kapitel för kapitel och refererar de viktigaste punkterna och råden hon ger. Hennes bok "Animated Storytelling" är alltså mitt huvudsakliga material och min teoretiska referensram. Jag jämför hennes bok med andra källor och har bland annat använt mig av "Making an animated short" skriven av Morr Meroz, "The animator's survival kit" skriven av Richard Williams och "Directing the story" skriven av Francis Glebas. Ibland var det svårt att hitta källor till vissa av kapitlen, och därför har jag till en viss del använt mig av internet-källor. Dock har jag gått igenom varje källa, undersökt författaren och/eller organisationen bakom sidan och kommit fram till att källan är pålitlig.

Min forskning är en jämförelseanalys mellan Blazers och de andra författarnas verk, samt en fallstudie av mitt och Julias animationsprojekt om magnetkameraundersökning för Project Liv. I kapitel 3 har jag delat in underkapitlen i tio delar som hänvisar till de tio kapitlen i Blazers bok. Varje underkapitel består av tre delar: först ett referat av kapitlet i fråga, sedan en genomgång av hur det gick för Julia och mig då vi följde Blazers råd och till slut tar jag upp vad andra författare skriver om ämnet och jämför detta med Blazers ord.

Gällande citat har jag valt att översätta engelska citat till svenska för att hålla mitt arbete på ett språk. Vissa begrepps engelska namn har jag dock valt att använda eftersom de inte alltid har en svensk översättning, men dessa begrepps betydelse förklarar jag även på svenska.

1.4 Syfte

Förstås känns det viktigt att göra en animationsvideo för barn som ska gå igenom en magnetkameraundersökning. Det känns meningsfullt att veta att vårt projekt är till hjälp för andra. Men när det gäller min själva forskningsfråga är jag mer intresserad av att ta reda på om Liz Blazers guide räcker för en amatör animerare att skapa sitt projekt, från början till slut. Tar hon upp allt man behöver veta, eller finns det saker som man måste

söka upp i andra källor? Det känns även meningsfullt för mig att läsa andra källor för att fördjupa mitt eget kunnande och inte bara ha erfarenhet av en enda källa.

Denna information kan även andra animerare ha nytta av då de ska börja sina projekt och hittar hennes bok. Om jag då har undersökt vad hon tar upp och vad hon inte tar upp och hur bra eller dåligt hennes råd och instruktioner fungerar är de förberedda och vet vad de har att vänta sig vilket kan underlätta deras projekt.

1.5 Definitioner och centrala begrepp

Adobe After effects – ett datorprogram med vilket man kan skapa visuella effekter och animationer.

Adobe Illustrator – ett datorprogram med vilket man kan skapa illustrationer.

Adobe Premiere Pro – ett datorprogram med vilket man kan klippa film och lägga till enkla effekter.

Animation – betyder att ”levandegöra” på latin. En process där man exempelvis med hjälp av datorprogram gör ritningar rörliga. Finns huvudsakligen tre animeringstyper: tecknad, datoranimerad och stop motion.

Google Drive – En såkallad molntjänst på internet, där man enkelt kan dela filer samt skapa dokument som flera personer på olika platser kan skriva på på samma gång.

Storytelling – ett engelskspråkigt begrepp som på svenska kan förklaras som en berättelse som antingen berättas muntligen eller skrivs ner.

Tutorial – att vägleda, visa eller beskriva hur någonting ska göras, oftast i bild-, text- eller videoformat.

1.6 Avgränsningar

Eftersom fokuset för min forskning är storytelling genom animationer och inte genom filmer överlag har jag valt att utesluta flera källor som talar om filmskapande med fokus på live-action.

Då jag berättar om vårt projekt går jag inte in på detalj hur vi arbetat från början till slut, utan hänvisar bara till hur vi upplevde de uppgifter Blazer gav oss med korta inblickar i vårt projekt. Detta är alltså inte en genomgående fallstudie där allt om vårt projekt berättas, utan är en jämförelseanalys på Blazers bok och andra experters utlåtanden med inslag av fallstudie.

1.7 Arbetsfördelning

Jag och Julia jobbade på distans, och hade kontakt via internet-samtal och chattar. Genom att använda oss av Google Drive var det enkelt att skriva dokument tillsammans och dela filer, och kort sagt tycker jag allt fungerade väl.

Gällande projektet gjorde vi båda det mesta. Vi planerade tillsammans med respons från Project Liv, gjorde Blazers uppgifter tillsammans och delade sedan upp projektet i delar där vi båda illustrerade och animerade. Det jag ensam gjorde var att ha ansvar för ljudvärlden. Jag fixade röstskådespelare och bandade in replikerna med dem, samt lade in alla ljudeffekter i vår slutliga film.

Våra skriftliga verk är dock åtskilda. Vi skriver om helt olika ämnen och har inte något gemensamt gällande dessa, förutom att de båda baserar sig på samma projekt.

2 HISTORIA

2.1 Storytelling

Storytelling är ett engelskspråkigt begrepp som på svenska kan förklaras som en berättelse som antingen berättas muntligen eller skrivs ner (Dictionary.com).

Enligt Francis Glebas (2009 s. 41) är en berättelse i sin enklaste form berättandet av en serie händelser om en karaktär som vill något speciellt, men som möter utmaningar på vägen. I de vanligaste fallen av berättelser lyckas karaktären till slut efter möda och besvär hitta det den sökte efter eller överlag ville uppnå. Josepha Sherman (2008 s. 19) berättar att det huvudsakligen finns fyra olika sorters berättelser: sanna historier, folkminne, fiktion & litteratur samt sagor.

Storytelling har funnits i tusentals år, och det är omöjligt att säga vem som berättade den allra första berättelsen. En av de äldsta dokumenterade berättelserna går tillbaka till 2500-talet f.Kr då sönerna till den egyptiske faraon Cheops underhöll sin pappa med berättelser. (Sherman 2008 s. 17)

Att berätta berättelser har alltid varit viktigt för oss människor, men speciellt viktigt var det på den tiden då det inte var vanligt att dokumentera i skrift. Då fungerade berättandet, eller storytellingen, som ett viktigt redskap för att ge vidare visdomar, kunskap och kultur till nästa generation. (Mikelockett.com)

2.2 Animationer

Att berätta berättelser genom någon form av rörliga bilder är något vi människor sysslat med i tusentals år. Det hela började med grottmålningar som föreställde djur som egentligen har fyra ben, men som hade målats med åtta ben för att indikera rörelse. Ett senare exempel är faraon Ramses II som på 1600-talet före Kristus byggde ett tempel med 110 pelare åt gudinnan Isis. Varje pelare hade en bild på Isis men i aningen olika ställningar, och när ryttare snabbt red förbi pelarna såg det ut som att Isis rörde sig. År 1867 lanse-

rades en leksak som kallas för zoetrop, och även den ger illusionen av rörelse. Den består av en cylinderformad burk med avlång lodräta hål i. Inuti längs med burkens insida finns flera bilder, exempelvis på en häst, men i olika rörelser. När man snurrar burken och tittar in genom hålen ser det ut som att hästen rör sig. Flera andra manicker som zoetropen uppfanns under 1800-talet men det var först på 1900-talet som handritade animationer med synkroniserat ljud började användas. 1928 lanserade Disney sin första tecknade kortfilm ”Musse Pigg som Ångbåtskalle” och knappa tio år senare kom deras första tecknade långfilm ”Snövit och de sju dvärgarna”. (Williams 2001 s. 11-19)

I dagens läge finns det otroligt många olika sätt att animera. Animationer ritade för hand görs fortfarande, men datorgjorda animationer – både två- och tredimensionella – hör till de vanligaste formerna. Det är också vanligt att kombinera filmat material med rörlig grafik eller att göra så kallad stopmotion. (Blazer 2014 s. 118-119)

Animation används på många olika sätt. Inom marknadsföringsbranschen används animationer för företag och klienter delvis för att det är uppmärksamhetsfångande med rörliga bilder samt för att detta kan göra varor mera attraktiva. Filmer och TV-program använder ofta animationer exempelvis i titelsekvenser och för specialeffekter, och musikvideor kan vara helt och hållet animerade eller ha inslag av rörlig grafik. Även dator- och TV-spel använder sig av animationstekniker i stor utsträckning. (Careerswales.com 2017)

Inom animationsbranschen kan man jobba som exempelvis karaktärsdesigner, specialeffektsanimerare, storyboard-konstnär och som animerare krävs egenskaper som tålmod, kreativitet, förmåga att berätta berättelser, teknisk kunskap, god samarbetsförmåga samt ett bra öga för rörelse och komposition. (Careerswales.com 2017)

Varför väljer vissa att berätta sina berättelser genom animationer, då de är fullt medvetna om hur lång tid det tar och hur svårt och frustrerande det kan vara? Enligt Williams (2001 s. 11) handlar det om det magiska i att rita något och få det att komma till liv genom rörelse och eventuellt även genom ljud. Dessutom kan animationer göra vad som helst, och den enda begränsningen en animerare har är sin egen fantasi (Williams 2001 s. 20). Animationer och rörlig grafik är alltså mycket mera flexibla än många andra me-

dier och har stort rum för experimenterande och improvisation i hur berättelsen utspelar sig (Blazer 2014 s. 71).

2.3 Project Liv

Project Liv är en organisation grundad år 2014 i Jakobstad av Nina Brännkärr-Friberg, Johanna Stenback och Gunnar Norrlund. Organisationens mål är att hjälpa långtidssjuka barn med familj att få ett lättare och bättre vardagsliv. Project Liv ordnar evenemang, dekorerar sjukhusutrymmen med glada färger, bygger lekhörnor för barn på sjukhus med mera. De vill också trygga de svenskspråkigas rätt att få betjäning på sitt modersmål i Finland. (Projectliv.com 2017)

Under tidigare år har Project Liv samarbetat med studenter från Arcada och flera stycken har skrivit sina examensarbeten i samband med detta. Genom ett mejl fick Julia och jag reda på att Project Liv skulle ha en workshop på Arcada där eventuella framtida samarbeten även skulle diskuteras. Vi deltog i workshopen och fick där reda på att Nina Brännkärr-Friberg gärna skulle göra något slags video-samarbete med oss. Vi tyckte det lät intressant och innan vi visste ordet av det började vi på vårt projekt.

3 ANIMERAD STORYTELLING

I detta kapitel finns min huvudsakliga forskning på Liz Blazers bok: vad den innehåller kapitelvis, vad Julia och jag tycker fungerar eller inte fungerar samt vad andra experter på området har att säga om ämnet i kapitlet i fråga.

3.1 Kapitel 1: Pre-production

3.1.1 Referat på kapitel 1

Det första kapitlet i Blazers bok handlar om förproduktion och i inledningen till kapitlet jämför Blazer att dyka in i animering utan förproduktion med att hoppa in i en boxningsring med en pristagande boxare utan att själv ha tagit en enda boxningslektion.

Hon förklarar att många projekt misslyckas på grund av att ledaren börjat animera innan hen besvarat tre viktiga frågor om projektet: *Vad är det? Hur ser det ut? Vad är det gjort av?* Dessa tre frågor delar Blazer in i tre underkapitel: *konceptutveckling, förvisuallisering* och *uppbyggande av tillgångar*. (Blazer 2016 s. 1)

I underkapitlet *konceptutveckling* berättar Blazer att tydlighet är kungen av konceptutveckling oavsett hurdant projekt det handlar om. Hon börjar med att ge läsaren uppgiften att skapa en så kallad *creative brief*, det vill säga ett kreativt sammandrag av projektet. Detta sammandrag beskriver projektet och den eventuella kundens krav gällande längd, innehåll, målgrupp och deadline. Uppgiften består av fem frågor att besvara gällande dessa ämnen. (Blazer 2016 s. 2-4)

Nästa uppgift hon ber läsaren göra är att skriva upp sin *Big Idea*, det vill säga sin stora idé, i form av alla ord som kan förknippas med projektet och upplevelsen av det. När hjärnan är tömd på beskrivande ord är det dags att ringa in några av dem som väljs ut som *favoriter*. Hon förklarar att dessa favoritord i korthet beskriver berättelsen i en animation och att detta hjälper animeraren att förstå sitt projekt bättre (Blazer 2016 s. 4-7).

Nästa uppgift är att göra en så kallad *hisspitch*, det vill säga en väldigt kort men ändå uttömmande beskrivning av projektet vilken enkelt kan tas emot av någon som aldrig tidigare hört om projektet. Blazer berättar att en *hisspitch* är indelad i tre delar: ton, handling och tema. Tonen består av ett eller flera adjektiv som beskriver projektet väl. Handlingen beskriver animationens berättelse i högst två meningar. Temat förklarar det lite djupare budskapet i berättelsen. Till slut ber hon läsaren kombinera dessa tre delar till en mening, och denna mening blir projektets *hisspitch*. Sedan ber hon läsaren skapa en tagline, det vill säga en väldigt kort mening som fungerar lite som en slogan för projektet. Hon menar att taglinen möjligtvis redan finns i *hisspitchen*. Denna slogan hjälper animeraren att hålla rätt fokus i sitt projekt och minnas vad som är det allra viktigaste budskapet. (Blazer 2016 s. 7-9)

I underkapitlet *förvisuallisering*, som på engelska förkortats till *previs*, vill Blazer att läsaren skall hitta projektets utseende och känsla. Hon ber läsaren söka inspiration online

och spara bilder och skärmbilder ur animationer och samla dem i en mapp. Detta hjälper bland annat att hitta sitt projekts designriktning. (Blazer 2016 s. 9)

Efter detta ber författaren läsaren att stiga bort från datorn, samla åt sig färgpennor, papp, vattenfärg, bomullstussar med mera och kort sagt vara kreativ. Hon ber läsaren rita med vänster hand och hålla ut färg för att skapa en kreativ röra som kan ge nya idéer. (Blazer 2016 s. 11-12)

I *uppbyggande av tillgångar*, det vill säga det sista underkapitlet i kapitel 1, ber hon läsaren att börja bygga upp sin bank av tillgångar som kommer behövas förr eller senare. Till detta hör exempelvis logo, fonter, karaktärsdesign, bakgrunder, ljudeffekter, färger med mera. Hon förklarar att det är bra att tänka på dessa redan nu i förproduktionen, även om de möjligtvis kommer att utvecklas och ersättas/förändras under projektets gång. (Blazer 2016 s. 13)

3.1.2 Diskussion gällande kapitel 1

Julia och jag hade definitivt inte börjat så som vi gjorde om vi inte hade hittat Blazers bok. Vi hade troligtvis hoppat in i boxningsringen utan en enda boxningslektion för att anknyta till Blazers jämförelse (Blazer 2016 s. 1). Vi båda kände att kapitlet om förproduktionen definitivt hjälpte oss att få en tydligare bild av vårt eget projekt och skapade en grund som gjorde det lättare för oss att bygga vidare på.

Det kreativa sammandraget (Blazer 2016 s. 2-3) kändes onödigt i början eftersom vi visste det mesta av svaren redan och inte tyckte det var nödvändigt att skriva upp dessa uppgifter. Men, vi gjorde uppgiften ändå och det vi åtminstone märkte var att vi nu hade en gemensam tydlig vision för vår animationsvideo och inte varsin egen otydlig uppfattning. Trots att uppgiften kändes onödig, kom den till nytta.

Att skriva upp en massa adjektiv och välja ut några av dem för att forma vår *Big Idea* (Blazer 2016 s. 4) fungerade bra för att vi skulle få en klarare bild av vad vi vill att tittaren för vår film skulle uppleva och känna. Vi gjorde uppgiften på egen hand och jämförde sedan våra ord. Av de 37 ord vi sammanlagt kom fram till tyckte vi att orden

skrämmande, konstiga ljud, klaustrofobiskt, främmande och lämna mig inte passade bäst för vår magnetkameraundersökningsvideo.

Hisspitchen (Blazer 2016 s. 7-9) hörde till de roligare uppgifterna som inte bara hjälpte oss själva att få tydligare klarhet i vår berättelse utan som också hjälpte oss att kortfattat men effektivt förklara vår idé för utomstående intresserade. Det kändes skönt att ha tänkt igenom tonen, handlingen och temat för att kunna ge en klar och tydlig och framför allt koncis beskrivning av det vi håller på med. Vår hisspitch lyder som följande: *Filmen vi gör är en informativ, trygg och lekfull animerad video (ton) om ett barn som måste genomgå en magnetkameraundersökning (handling) och som lyckas överkomma sin rädsla (tema).*

Efter hisspitchen kom tagline-uppgiften. (Blazer 2016 s. 7-9). Vi satt länge och försökte komma på denna slogan-liknande mening, men kom inte fram till något passande och lämnade till slut uppgiften.

Eftersom Julia och jag jobbade tillsammans men på distans visade sig *förvisualiseringen* (Blazer 2016 s. 9) vara en viktig uppgift för oss. Vi sökte på egen hand upp bilder på karaktärer och illustrationsstilar som vi tyckte passade som inspirationskällor för vår film och visade dem sedan för varandra. Vi anade att vi skulle ha ganska så samma vision, men genom denna uppgift fick vi det bekräftat, eftersom vi båda valt bilder i flat design med platt perspektiv, enkla former, skarpa konturer och skralt med detaljer. Vi kollade också upp olika animationsvideor och fick mycket inspiration gällande övergångar mellan scener. Vi kom fram till att vi båda ville ha mjuka övergångar och att föremål som mitt i allt dyker upp i bild skall göra det med en mjuk studsande effekt.

Sedan ville Blazer att vi skulle experimentera med vattenfärger och dylikt (Blazer 2016 s. 11-12), och detta hoppade vi blankt över eftersom den kändes onödig och vi prioriterade de andra uppgifterna.

Uppbyggandet av tillgångar (Blazer 2016 s. 13) var ett underkapitel vi fann aningen svårt. Det gick bra att söka inspiration, men att redan i detta skede börja designa karaktärer eller söka ljudeffekter kändes knepigt. Vi skapade dock ett gemensamt Google

Drive dokument dit vi länkade till och bifogade exempel på animationer, ljudvärld och karaktärsillustrationer som vi tyckte passade med vår egen video. Jag hittade ett gratis paket med visuella effekter för Adobe After Effects vilket jag laddade ner och testade, men detta var egentligen det enda konkreta vi i detta skede hittade och tänkte använda oss av. Resten fungerade endast som inspiration. Detta underkapitel handlade egentligen om att bygga upp en bank med tillgångar man kan använda sig av senare, men vi kände snarare att det var ett underkapitel som åtminstone för oss mest handlade om att bygga upp vår gemensamma vision och hitta inspiration.

3.1.3 Jämförelseanalys: kapitel 1

Det är svårt att säga om Blazers bok är menad för nybörjare eller inte. Detta är inte någonting hon tar upp, utan hon verkar vilja nå animerare av alla slag. Den amerikanske animeraren Morr Meroz påpekar dock hur viktigt det är att vägleda nybörjare som ska göra sin allra första animation (Meroz 2014 s. 16). I sin e-bok *Animation for beginners* förklarar han att en nybörjare inte bör ta sig an mer än vad den är kapabel att utföra eftersom detta antingen leder till att filmen inte alls blir klar eller till att den inte blir så bra som den kunde ha blivit. ”Båda resultaten är värdelösa och slöseri med tid” säger han (Meroz 2014 s. 16).

Meroz berättar också om den så kallade *begränsningsmetoden* (Meroz 2014 s. 16) som han tycker är ett bra verktyg för att begränsa sin idé och inte ta sig vatten över huvudet. Den består kort sagt av en begränsande lista animeraren gör för sig själv och kan exempelvis vara uppbyggd av meningar som ”filmen måste vara under en minut”, ”filmen utspelar sig på endast en plats” och ”filmen får högst innehålla två karaktärer”. Det hade varit bra av Blazer att ta upp något i stil med detta.

Skapandet av ett *kreativt sammandrag* är något som tycks vara vanligt vid tillfällen då en kund är inblandad och då det gäller att komma överens om en gemensam vision. Blazers *kreativa sammandrag* bestod av fem korta frågor med fem korta svar om projektet i fråga (Blazer 2016 s. 2-4) och detta visar sig vara rätt så koncist och ytligt jämfört med andra som talat om samma sak. Den grafiska designern Karen DeFelice går igenom tio olika huvudfrågor som en designare bör ställa sin kund för att skapa det *kreativa sam-*

mandraget. Dessa huvudfrågor har många delfrågor i sig och behandlar delvis de områden som Blazer tar upp som exempelvis målgrupp och deadline för projektet. Dock går DeFelice mera in på djupet och behandlar även frågor som budget, konkurrenser klienten möjligtvis har samt vad för slags ton de vill förmedla (Karen DeFelice 2015)

Blazer talar om *förvisualisering* (Blazer 2016 s. 9), eller previs som hon kallar det, och detta gör också Meroz (Meroz 2014 s. 21), även om han förkortar det till previz i stället för previs. Dock talar de olika författarna om väldigt olika saker. Blazer talar om att hitta *utseendet och känslan* (Blazer 2016 s. 9), och hennes underkapitel om previs kommer långt före storyboarding och skapandet av en så kallad *animatic* vilket hon tar upp i senare kapitel. Meroz däremot förklarar att previz kommer efter att manuset och storyboarden är klara och att den fungerar som en 3D *animatic*. Meroz berättar att en previz är ”processen att göra en avskalad version av din film innan du egentligen gör den” (Morr Meroz 2014), vilket är helt annat än Blazers sökande efter utseende och känsla i form av letande efter inspirationskällor i andra kreatörers verk, samt genom att experimentera med vattenfärger och färgpennor i ovana händer (Blazer 2016 s. 11-12). Man kan dra slutsatsen att förvisualisering kommer i flera former och att det i grund och botten handlar om att lära sig mera om sitt verk – hur det ser ut och känns – eller så kan det handla om att se sitt fullständiga verk men i en ofärdig och odetaljerad version.

3.2 Kapitel 2: Storytelling

3.2.1 Referat på kapitel 2

I detta kapitel behandlar Blazer ämnet storytelling, det vill säga berättandet av en berättelse. I inledningsstycket påpekar hon hur fantastiskt det är att animera berättelser eftersom de är så gränslösa. Vad som helst som ens fantasi kan föreställa sig kan hända i animationen och reglerna för världen du skapar bestämmer du själv. (Blazer 2016 s. 17-18)

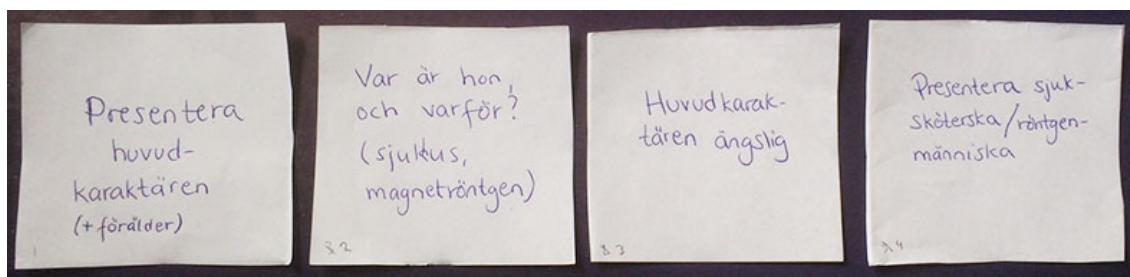
Det första Blazer ber läsaren göra är att skriva ner sin berättelses så kallade *beats* på små lappar. Hon förklarar att *beats* är ”alla de ögonblick och aktiva steg som för din be-

rättelse framåt” och hon ber läsaren lägga dem i den ordningen som antagligen kommer ha den allra största känslosamma effekten. Läsaren torde ha cirka 15-30 lappar med viktiga ögonblick i animationen då uppgiften är slutförd, och dessa ber hon läsaren lägga ut i kronologisk ordning i tre rader som representerar tre akter. Den första raden med lappar, det vill säga akt 1, bör presentera karaktären/karaktärerna och berätta vad den/de vill, samt vad för slags problem som står i vägen för den/dem. Den andra raden med lappar, det vill säga akt 2, är stunden då karaktären försöker lösa sitt problem trots att det är utmanande och kan kännas nästintill omöjligt. Den tredje raden med lappar, det vill säga akt 3, visar lösningen av problemet och ett slut som passar berättelsens tema. Är temat och budskapet i berättelsen glatt och trevligt bör även slutet vara glatt och trevligt. Om temat och budskapet däremot är sorgset och smärtsamt bör även slutet vara sorgset och smärtsamt. Man kan även skapa en fjärde rad med lappar som man inte tycker passar in i någon av akterna, men vilka man eventuellt kan använda i ett senare tillfälle. (Blazer 2016 s. 20-23)

Det finns även ett annat sätt att berätta berättelser på än genom att använda sig av tre-aktsstrukturen – ett sätt som ofta används i musikvideor och titelsekvenser för film och TV. Genom så kallad icke-linjär storytelling kan en animerare berätta sin berättelse på ett mera regellöst, poetiskt och aningen kaotiskt sätt, men trots sin regellösa natur kräver icke-linjär storytelling nästan mera planering än tre-aktsstrukturen, eftersom det här inte finns någon guide att följa, inga regler och inga råd. Därför är det bra att välja någon av de strukturer som Blazer ger gällande detta (Blazer 2016 s. 28-30)

3.2.2 Diskussion gällande kapitel 2

I detta skede gällde det för Julia och mig att ta oss en funderare kring vår berättelse om barnet som ska genomgå en magnetkameraundersökning. Vi kom fram till att vi tänkte använda oss av tre-aktsstrukturen och inte den icke-linjära storytelling-varianten. Vi funderade tillsammans igenom berättelsen och skrev sedan ner våra *beats* (Blazer s. 18) på små lappar. De fyra första av tjugotre visas nedan i figur 1.



Figur 1. Våra fyra första beats.

Vi kom fram till att detta sätt hjälpte oss att förtydliga vår berättelse. Genom tre-aktsstrukturen visste vi i vilket skede vi skulle presentera karaktärerna och deras mål, och att det fungerade väl att lägga fokus på barnets rädsla inför undersökningen och se detta som ”problemet” i berättelsen.

3.2.3 Jämförelseanalys: kapitel 2

Blazer talar om *beats* och beskrev dessa som ögonblick och aktiva steg som för berättelsen framåt (Blazer 2016 s. 18-20). Glebas (2009 s. 72) har ungefär samma åsikt och säger att ”Varje separat handling mot målet är en ny beat”. Han förklarar beats som små handlingar eller idéer som berättar filmens historia. Dessa hjälper att bryta ner en berättelse i grupper av handlingar vilket i sig gör det lättare att hänga med i berättelsen gång.

Tre-aktstrukturen hör till den vanligaste av strukturer att följa då man skriver berättelser, och därför är det inte så konstigt att Blazer tar upp den i sin bok (Blazer 2016 s. 18-20). Nätsidan Film Scriptwriting (*Filmscriptwriting.com* 2017) talar också om tre-aktsstrukturen vid skrivning av filmmanus och går lite djupare in på ämnet än Blazer.

Precis som Blazer påpekar denna nätsida att den första akten handlar om en karaktär som stöter på ett problem och vars liv kommer att förändras för evigt. Enligt denna nätsida bör de allra första sidorna i ett manus, det vill säga de allra första ögonblicken i en film, tydligt visa vem huvudkaraktären är, var berättelsen utspelar sig och hur den platsen känns, filmens genre och slutligen premissen, det vill säga det huvudsakliga temat i filmen. I slutet av akt 1 uppstår ett stort problem och huvudkaraktären behöver ha tillräckligt med motivation för att kunna lösa det. (*Filmscriptwriting.com* 2017)

Akt två är akten som troligtvis blir den längsta och som innehåller den allra största delen av berättelsen, men som ändå bör kännas som en kort och snabb akt för tittaren. Akt två hör oftast till den svåraste akten att skriva, eftersom det är lätt att veta hur ens film ska börja och sluta, men vad som händer i mitten är inte alltid lika lätt att tänka ut. Hur som helst bör akt två sluta i en kris så stor att huvudkaraktären nästan får nog. Tittaren bör få veta att tiden börjar rinna ut och att om krisen ska lösas på något sätt måste det ske direkt. (*Filmscriptwriting.com* 2017)

Akt tre handlar kort och gott om slutet på berättelsen, och klimaxen är var man kallar den sista stora striden som huvudkaraktären kämpar i, där problemet till slut antingen blir löst eller förblir olöst. Om manuskrivaren väljer att avsluta med ett lyckligt slut bör denna se till att inte ge sin berättelse en "yellow ribbon ending", det vill säga ett gult rosettslut. Detta är en benämning på ett slut där allting går precis som det ska in till minsta detalj, och gör att slutet känns otrovärdigt och helt enkelt för bra för att vara sant. (*Filmscriptwriting.com* 2017)

Blazers tre-aktsstruktur skiljer sig inte egentligen så mycket från den skriven av Film Scriptwriting, men Blazers version är betydligt ytligare. Hon ber heller aldrig animeraren skriva ett manus, utan tycks tycka att det räcker med *beats* på lappar.

3.3 Kapitel 3: Storyboarding

3.3.1 Referat på kapitel 3

I detta kapitel behandlar Blazer ämnet storyboarding, vilket innebär att uttrycka sin berättelse i en serie av bilder. Enligt Blazer är detta ett bra tillfälle att jobba fram de visuella element som bäst lämpar sig för berättelsen (Blazer 2016 s. 38).

Blazer börjar med att påpeka att man kan använda sig av storyboarding på olika sätt. Antingen kan man se det som ett redskap för att uttrycka sin berättelse på papper för första gången, eller så kan man använda det på en redan skriven berättelse men som ett redskap för att fundera ut vinklar och övergångar med mera. (Blazer 2016 s. 38)

Det första Blazer ber läsaren göra är att skapa så kallade *thumbnails*, ”tumnaglar”, av berättelsen. Dessa består av snabbt ritade skisser exempelvis på Post-it lappar, och de behöver inte alls vara särskilt detaljerade. Det går bra med streckgubbar. Poängen är att varje litet ögonblick i en scen blir ritat och att hela berättelsen finns i bilder. Det som är extra bra med Post-it lappar är att de är lätta att flytta på och är också så pass små att det inte går att rita allt för mycket på dem, vilket är perfekt i detta skede av storyboarding-en. Sedan är det dags att sätta bilderna på väggen i rätt ordning och göra sig beredd på att göra drastiska ändringar. Om någon av bilderna inte passar in på grund av att den gör berättelsen långsam, känns konstig eller gör ett mystiskt hopp i tid eller logik är det bara att ta bort eller rita om den tills berättelsen fungerar. Ju mera finslipning som sker i detta skede desto bättre. (Blazer 2016 s. 39-41)

Nästa steg är den riktiga *storyboarding*en, som egentligen inte nödvändigtvis skiljer sig så mycket från *thumbnailing*. Beroende på läsaren kan uppgiften göras på olika sätt. Det går bra med streckgubbar igen, så länge alla detaljer som behöver vara med i bild faktiskt också är med i bild. Är man konstnärlig av sig går det bra att vackert rita bilderna med färger och detaljer, kanske i någon viss konststil som passar berättelsen, men poängen här är klarhet och tydlighet och inte konst vilket är viktigt att komma ihåg. När ritningarna är färdiga ber Blazer läsaren utnyttja utrymmet under teckningarna för att skriva korta beskrivningar av vad som händer i bild, så att vem som helst förstår berättelsen utan förklaringar. (Blazer 2016 s. 41-42)

Sedan är det dags att testa berättelsen på en liten publik som vågar ställa svåra frågor. Genom direkt feedback, samt genom att läsa publikens kroppsspråk, får man mycket information om hur ens berättelse påverkar mottagaren. Efter detta är det dags för finslipning baserad på den feedback man fick efter att ha presenterat sin berättelse. (Blazer 2016 s. 41-42)

I resten av detta kapitel går Blazer igenom lite olika tips och saker som är viktiga att tänka på vid skapandet av en storyboard. Hon börjar med att berätta om *bildkomposition*, som handlar om hur nära eller hur långt borta objektet i bild är. Med hjälp av olika sorters bilder – närbilder, halvbilder, helbilder osv. – kan animeraren, som i detta fall

även fungerar som regissör, bestämma vad för information publiken får eller inte får. Nästa tips är *framing*, ”inramning”, och handlar om att göra bilderna mindre tråkiga och mera intressanta. Här berättar Blazer om *tredelningsregeln* som är väldigt vanlig inom filmfotografi. Nästa tips är *staging*, ”iscensättning”, som handlar om att leda publikens öga rätt. Om det finns allt för mycket information och detaljer i en bild kan publikens öga fokusera på något som Blazer kallar för *dead zones*, ”dödszoner”, vilka är områden i bild som inte för berättelsen framåt. (Blazer 2016 s. 42-47)

De tre sista tipsen handlar alla om kontinuitet i olika former. *Spatial continuity*, ”rumsbestämd kontinuitet”, innebär att de regler du bestämt för din värld faktiskt håller. *Temporal continuity*, ”tidsbestämd kontinuitet”, handlar om att logiken i din berättelse är konsekvent. *Directional continuity*, ”riktad kontinuitet”, innebär att riktningen för ett objekt i bild är konsekvent från bild till bild och inte byter riktning mitt i allt. (Blazer 2016 s. 48-49)

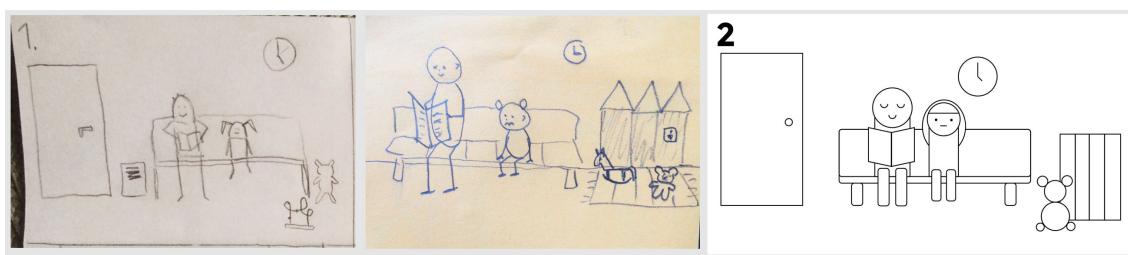
Om man har en kund som bett om en animation på exakt 30 sekunder är det otroligt viktigt att se till att ens storyboard faktiskt också blir en film på 30 sekunder. För att vara säker på att storyboarden håller, kan det vara bra att skapa en så kallad *animatic*. En animatic är en film gjord av storyboardbilderna kombinerat med eventuell musik, repliker och ljud. Detta fungerar som en väldigt tidig och enkel version av den slutgiltiga filmen, och i detta skede märker animeraren direkt om filmen blir allt för lång eller kort. I så fall är det bara att ta bort eller lägga till beats i storyboarden. (Blazer 2016 s. 50-51)

3.3.2 Diskussion gällande kapitel 3

Blazer hoppar direkt från *beats* till *storyboarding* (Blazer 2016 s. 38) och nämner i förbifarten att man kan använda sig av storyboarding för att skriva ner sin berättelse, eller så har man en färdigt skriven berättelse som man sedan bildsätter. Julia och jag kände definitivt att vi behövde skriva ett detaljerat manus där vi både gick igenom vad karaktärerna säger och hur samt funderade på vad som händer i bild innan vi började med vår storyboard. Vi märkte att det absolut inte gick att göra en storyboard om vi inte hade ett manus att följa, och vi tyckte det var aningen konstigt att Blazer inte nämnde ordet manus en enda gång, eftersom skrivandet av ett manus ändå känns som en väldigt viktig

sak att ta upp. Vi hade gärna haft hennes råd att följa gällande detta. Även Meroz påpekar hur viktigt det är att skriva ett manus för att få ner sin idé på papper, och att det är speciellt viktigt om berättelsen innehåller dialog (Meroz 2017 s. 18). Kort sagt skrev vi ett manus på 14 scener utan Blazers råd och började sedan med vår storyboard.

Eftersom Julia och jag jobbade på distans fungerade *thumbnailing*-uppgiften som ett litet experiment där vi kollade om vi uppfattade vårt manus på samma sätt. Vi gjorde var sin *thumbnailing*-version av berättelsen och visade sedan våra streckgubbar för varandra. Det visade sig att vi hade en väldigt liknande bild av det hela. Vi hade till och med möblerat rummen i filmen på samma sätt (se figur 2) utan att ha diskuterat inredningen tidigare. Vi gjorde en tydligare storyboard av våra thumbnails i Adobe Illustrator för att göra det hela lite klarare.



Figur 2. Julias thumbnail, min thumbnail och den slutgiltiga storyboardbilden av vänt-rumsscenen i vår film.

Att göra en storyboard visade sig vara rätt så svårt. Det var lätt att rita streckgubbar men att fundera på bildkompositioner och liknande kändes aningen knepigt och vi hade gärna haft mera råd kring hur man egentligen ska rita och vad som kan vara bra att tänka på. Det blev lättare i Adobe Illustrator eftersom det är så enkelt att förstora och förminska det man har ritat där och därför blev det också enklare att testa sig fram mellan olika bildstorlekar och dylikt. Vi hade även hjälp av tipsen Blazer gav oss och beslöt oss för att göra en *animatic* för att se hur lång filmen egentligen skulle bli baserad på det manus och den storyboard vi nu hade.

3.3.3 Jämförelseanalys: kapitel 3

Precis som Blazer påpekar Meroz att man kan göra en storyboard på olika sätt: ”Vissa tycker om att använda färg, vissa ritar endast konturer, vissa färgar i gråskala (vilket är metoden jag föredrar) och vissa satsar djupt på detaljer”. Han håller med Blazer om att storyboardens viktigaste roll är att framföra berättelsen så effektivt att vem som helst kan förstå den endast genom att se storyboarden. Meroz ger några små tips gällande storyboarding. Han föreslår att skriva små beskrivningar under varje bild, att rita pilar för att visa kamerarörelser, att färglägga vissa objekt för att skilja dem från bakgrunden och så bifogar han en mall för hur upplägget av en storyboard kan se ut. (Meroz 2017 s. 18-19)

Också Meroz talar om att skapa en *animatic*, vilket han kort förklarar att är en animerad storyboard med repliker och ljudeffekter tajmade till bilderna ur storyboarden. Han säger att det är genom att se sin animatic som man för första gången får en aning om hurdant tempo ens film kommer att ha. Kort sagt har han samma bild av en animatic som Blazer har. (Meroz 2017 s. 20)

Francis Glebas (2009) har skrivit en hel bok på över 300 sidor endast om storyboarding, och behandlar i den grundligt varje steg i skapandet av en storyboard. Om en animerare inte tycker att Blazer gav nog med råd gällande storyboarding är det bara att dyka in i Glebas verk. Han ger tydliga direktiv med otroligt konkreta exempel både för nybörjare och för dem som sysslat med storyboarding tidigare. Han ger ritlektioner och visar hur man enkelt kan övergå från streckgubbar till så kallade ballonggubbar med enkelt byggda skelett (Glebas 2009 s. 76-77). Han går igenom kroppsspråk och ansiktsuttryck man enkelt kan använda sig av för att förmedla karaktärens känslor (Glebas 2009 s. 85-90) och en stor del av innehållet i boken består av alla bilder ur storyboarden för berättelsen ”Tusen och en natt”.

Blazer berättade om olika bildstorlekar (se Blazer 2014 s. 43-44), men Glebas utmanar detta och påstår att alla bilder egentligen är närbilder (Glebas 2009 s. 30). Han förklarar att närbilder är bilder som endast visar exakt det som du vill att tittaren ska se och inget annat, och säger att alla bilder borde ha samma funktion. Alla bilder är egentligen när-

bilder, även om de har olika benämningar för att en regissör lättare ska kunna berätta om sin vision för sina medarbetare (Glebas 2009 s. 30).

Några korta tips Glebas ger gällande storyboarding är att rita med en tjock penna så att konturerna verkligen syns tydligt, att numrera sina ritningar och att komma ihåg att en storyboard aldrig egentligen är färdig och att man inte ska vara rädd för att byta ut, kasta bort eller lägga till bilder (Glebas 2009 s. 73).

3.4 Kapitel 4: Color sense

3.4.1 Referat på kapitel 4

Detta kapitel handlar om att hitta de rätta färgerna för sin film, och heter därför *color sense*, ”färg känsla/sinne”. Blazer förklarar att det är viktigt att hitta de rätta färgerna för sin film eftersom de kan ”uttrycka känsla, klargöra motiveringar och till och med förklara hela meningen med en scen” (Blazer 2016 s. 55).

För att vara säker på att läsaren hänger med, förklarar hon skillnaden på kulörton, mättning och ljusintensitet. Sedan går hon direkt vidare till den första uppgiften som är att skapa ett *color script*, ett färgmanus. Ett färgmanus fungerar som en riktlinje för användningen av färg i en video, och handlar delvis om att fundera på vilka färger som ser bra ut, och delvis vilka färger som berikar berättelsen. (Blazer 2016 s. 57-58)

Först av allt ber Blazer läsaren fundera vilken färg berättelsen skulle ha om den bara hade en färg. Denna färg kan man delvis komma fram till genom att tänka på färgsymbolik, men Blazer uppmuntrar ändå läsaren att huvudsakligen gå på sin magkänsla. När färgen är utvald är det dags att först skapa ett *pre-color script*, ett ”förfärgmanus”. Detta är ett färgmanus men med endast en färg per storyboardbild, och det är allra enklast att först av allt tänka på scenerna som är allra viktigast i ens berättelse och fundera ut färgen för dem, innan man går vidare till alla andra bilder. När ens *pre-color script* är färdigt är det dags att skapa sitt slutgiltiga färgmanus genom att fundera ut resten av färgerna för varje bild i ens storyboard. (Blazer 2016 s. 58-62)

Resten av kapitlet består av tips för att göra det enklare att välja färger. Några exempel på tipsen hon ger är att begränsa sin färgpalett eftersom för många färger kan förvirra publikens öga, att inte lägga allt för starka färger på bakgrunder eftersom de kan stjäla uppmärksamhet av det som händer i förgrunden och att möjligtvis använda sig av en överraskningsfärg som skiljer sig från resten om man vill att ett specifikt objekt ska sticka ut.

3.4.2 Diskussion gällande kapitel 4

Julia och jag använde oss av Project Livs egen grafiska profil, vilket betyder att vi inte funderade ut färgerna för filmen på egen hand, utan skulle använda oss av Project Livs egna färger. Huvudfärgerna bestod av en stark gul, röd och mörk blå färg och flera andra sekundära färger. Vi konstaterade att om hela filmen hade haft en färg hade den varit gul, eftersom vi tyckte att den färgen representerade Project Liv allra mest och därför ville vi använda den mycket i vår film.

Eftersom vi alltså redan hade våra färger hoppade vi över uppgiften att göra ett *pre-color script*, och gick direkt till att skapa ett färgmanus. Dock gjorde vi detta på vårt eget sätt eftersom vi tyckte det var allra effektivast. Vi skapade ett dokument med siffror från 1 till 44 vilka representerade alla bilder i vår storyboard. Vi gick sedan igenom bild för bild och skrev upp vilka färger vi tänkte använda oss av. Eftersom gul, röd och mörk blå hörde till de allra vanligaste färgerna som Project Liv använder, ville vi i huvudsak använda oss av dem. Därför blev vårt intro och outro för filmen, samt all infografik och huvudpersonens tröja gula.

I detta skede började vi illustrera scenerna och karaktärerna, och vi hade nytta av Blazers tips i slutet av kapitlet. Jag illustrerade en scen som tar plats i väntrummet före och efter magnetkameraundersökningen. I rummet fanns en dörr, en bänk och en lekhörna. Vi ville att lekhörnan skulle få mycket uppmärksamhet eftersom vi ville att den skulle representera Project Livs egna lekhörnor som de bygger på sjukhus runt om i Finland. Därför gav vi den mycket färg. Dock tyckte jag att väggen ovanför bänken var aningen tom och ville fylla den med planscher eller tavlor av något slag. I början var de fulla av

färg, men jag konstaterade att det blev allt för mycket fokus på något som egentligen inte alls skulle få någon desto större uppmärksamhet och följde Blazers tips (se Blazer 2014 s. 63) och gjorde dem mycket gråare och mindre iögonfallande, för att tittarens öga skall ledas till det som är viktigt i scenen (se figur 3). Vi valde också att alla väggar skulle vara gråa, eftersom våra karaktärer framhövdes bättre då (se Blazer 2014 s. 64).



Figur 3. Jämförelse mellan tavlor före och efter att ha följt Blazers råd.

Kort sagt tycker jag att detta kapitel fungerade bra. Tipsen kom till godo, och jag tror att Blazers vägledning gällande pre-color script och färgmanus fungerar väl, trots att Julia och jag valde att göra det på vårt eget sätt.

3.4.3 Jämförelseanalys: kapitel 4

Blazer förklarar ordet färgmanus som en ”sekventiell visuell översikt på hur du har tänkt använda färger i din animerade film” (Blazer 2014 s. 58). Animeringsstudion Pixar (Pixar) har en liknande syn på saken och beskriver ett färgmanus som ”ett tidigt försök att kartlägga färg, ljussättning, känsla och stämning i en film.” Pixar påpekar även att det inte handlar om att välja färger som är fina, utan färger som utvecklas tillsammans med berättelsen i filmen (Pixar).

Sam Hampton-Smith (Creative Bloq 2012) ger råd i hur en designer kan tänka i valet av en färgpalett för sitt projekt. Han berättar att vi för det mesta har väldigt olika åsikter gällande vilka färger som passar med vilka, men påpekar att det finns vissa färgregler man kan hålla sig till. En del av dessa regler påminner om de som Blazer också gav som råd.

En regel/ett råd som både Hampton-Smith och Blazer ger är att begränsa sin palett (Creative Bloq 2012, Blazer 2014 s. 63). För att alla element i ett visuellt projekt av något slag ska kännas sammanhängande lönar det sig att inte ha allt för många färger. Enligt Hampton-Smith räcker det med tre färger (Creative Bloq 2012). En annan sak de båda nämner är att det kan vara bra att tänka på symbolik och psykologi i valjandet av färger. (Creative Bloq 2012, Blazer 2014 s. 60). Några andra regler som Hampton-Smith tar upp, men som inte Blazer nämner, är att tänka på sin målgrupp (Creative Bloq 2012). Vissa färger kan ha olika betydelser i olika kulturer och därför är det viktigt att tänka på vem som kommer att vara konsumenten, kunden eller publiken för projektet. Ett sista råd de båda ger är att vid behov våga bryta reglerna de gett, eftersom detta kan ge ett väldigt intressant resultat. Hampton-Smith berättar att många av dagens mest omtyckta logor var rätt så chockerande då de först lanserades, eftersom de bröt mot dåtidens färgnormer och design (Creative Bloq 2012). Blazer berättar att det går bra att skapa sina egna regler gällande färganvändning, men påpekar att det ändå är viktigt att vara konsekvent igenom hela filmen med sina färger för att alla delar av filmen ska kännas sammanhängande (Blazer 2014 s. 69). Hampton-Smith avslutar med att presentera olika användbara online verktyg för att hitta sin färgpalett och bifogar länkar till alla dem (Creative Bloq 2012).

3.5 Kapitel 5: Weird science

3.5.1 Referat på kapitel 5

Detta kapitel fungerar som en paus mellan förberedningsskedet i de tidigare kapitlen och den tekniska delen av att skapa en animerad film i de senare kapitlen. Kapitlet heter *weird science*, ”konstig vetenskap”, och handlar mycket om att våga experimentera för att hitta på nya sätt att uttrycka sig på i sin film. Hon ber dem som är rädda för ordet experimenterande och som tycker att det låter som slöseri med tid, att i stället se det som forskning och vidareutveckling av sitt projekt. (Blazer 2014 s. 71-72)

Det första Blazer ber läsaren göra är att skapa så kallad *bad art*, ”dålig konst”. Uppgiften går ut på att ta en scen ur sin video och göra den så dålig man bara kan. Att använda konstiga färger, konstiga filter och effekter, ha regn att falla uppåt och så vidare. Det gäller att vara kreativ och att jobba med inställningen att ingen kommer döma det man skapar, för då flödar kreativiteten som mest. Poängen är att se sin film ur en annan synvinkel och möjligtvis ta med sig något av de konstiga inslagen man kommer på i denna uppgift till sin slutgiltiga version. (Blazer 2014 s. 74)

Blazer föreslår också att läsaren i detta skede ska våga testa på att förbättra det inom sitt specialområde som den verkligen suger på och att helt enkelt våga gå utanför sin bekvämlighetszon. ”Det är i denna obekväma process som du kanske upptäcker nyckeln till din konstnärliga storhet” berättar Blazer (Blazer 2014 s. 74-75). Hon påpekar också hur viktigt det är att hålla sina personliga projekt vid liv, eftersom just dessa kan leda till större jobberbjudanden inom exakt det specialområde man är intresserad av. (Blazer 2014 s. 76-79)

Den sista uppgiften Blazer ger i detta kapitel är att skapa en lista på sina scener och sedan lägga till kolumner bredvid. Kolumnerna kan bestå av ämnen som ljud, övergång, rörelse och design och är alltså områden som välkomnar experimenterande. Sedan är det bara att gå igenom varje kolumn för varje scen och fundera om det är en lämplig scen att experimentera i och hur det i så fall borde göras. (Blazer 2014 s. 80)

3.5.2 Diskussion gällande kapitel 5

Jag kan tänka mig att det faktum att detta kapitel fungerade som en liten andningspaus mellan den förberedande delen av boken och den senare tekniska delen av boken fungerar bra för dem som har tid att sätta på experimenterande. Även om Blazer påpekar att det inte handlar om att slösa tid, utan att forska och vidareutveckla sitt projekt, tyckte ändå Julia och jag att det fanns mycket i detta kapitel vi kunde hoppa över, som exempelvis *bad art*-uppgiften (se Blazer 2014 s. 74).

Uppgiften gällande att gå utanför sin bekvämlighetszon inom ett visst område inom sin bransch (se Blazer 2014 s. 74-75) var något vi visste vi skulle stöta på senare vid anime-

ringsskedet av vår film, eftersom vi aldrig animerat en sådan här avancerad video förut. Därför sparade vi den uppgiften för senare.

Listan med scener och kolumner för experimenterande (se Blazer 2014 s. 80) gjorde vi endast muntligt. Vi konstaterade att scen 10 i vår film var lämplig för en hel del experimenterande. Scenen går ut på att Linnea – barnet som undersöks i filmen – fantiserar att hon åker i en ubåt genom ett hav med färgglada fiskar och koraller medan hon undersöks i magnetkameran. I denna scen tänkte vi mest att informationsgrafiken som berättaren berättar under havsresans gång kunde synas på olika kreativa sätt i bild, som att viktiga ord eller siffror dyker upp bakom fiskar och dylikt.

Slutligen fick den sista delen av kapitlet (se Blazer 2014 s. 82) mig att konstatera att det är viktigt att våra karaktärer i filmen rör sig på lika sätt, trots att Julia animerar vissa scener och jag andra scener. Hur detta skulle ske i praktiken funderade vi dock inte ut i detta skede.

3.5.3 Jämförelseanalys: kapitel 5

Eftersom detta kapitel inte har ett tydligt enhetligt tema var det inte det lättaste att hitta andra källor som talar om liknande ting.

Meroz tar dock också upp det som Blazer talar om gällande personliga projekt och hur dessa kan leda vidare till större utsträckning av jobberbjudanden (se Blazer 2014 s. 76-79). Han berättar att det är vanligt för film- och animeringsstudenter att göra ett personligt projekt som slutproduktion, men att de sällan gör en till produktion senare i livet, eftersom de ofta kan tycka att det räcker att bara ha en film att visa upp för intresserade arbetsgivare. Efter skolan kan det dessutom hända att studenten i fråga får ett jobb som kan kännas väldigt krävande, och då finns det inte lika mycket tid och ork för personliga projekt. Meroz påpekar dock att det troligen är direkt efter skolan man har som mest tid för att göra ett till projekt, eftersom det finns en chans att det bara kommer bli mer och mer tidskrävande i livet desto äldre man blir. (Meroz 2017 s. 12-14)

Det finns två anledningar till att fortsätta göra personliga projekt. Antingen är man en så kreativ person att man bara måste få skapa något hela tiden, och därför går många kvällar och helger åt till personliga projekt, och så fort det inte finns tid att göra egna projekt finns det en chans att personen i fråga snabbt blir väldigt olycklig. Eller så har man svårt att få jobb och då kan personliga projekt vara nyckeln till att imponera på eventuella arbetsgivare, eftersom dessa visar att man är hängiven och ansvarsfull. (Meroz 2017 s.12-14)

3.6 Kapitel 6: Sound ideas

3.6.1 Referat på kapitel 6

Detta kapitel handlar kort och gott om allt som har med ljudvärlden i en animation att göra. Blazer börjar med att uppmana läsaren att verkligen inte vänta med att fundera på filmens ljudvärld efter att filmen är animerad och klar, utan att låta ljudvärlden leda berättelsen och vara lika viktig som det visuella. Hon förklarar skillnaden mellan diegetiska ljud (ljud skapade av föremål i filmvärlden, exempelvis hundskall) och icke-diegetiska ljud (ljud som inte finns i filmvärlden, exempelvis ledsam bakgrundsmusik i en ledsam scen), och hur dessa ska användas effektivast (Blazer 2014 s. 89-90). Blazer ber läsaren skriva upp alla scener där olika ljudeffekter skulle kunna användas, för att sedan dela den listan på hälften. Att lägga till ljudeffekter till sin film brukar vara väldigt kul eftersom ljud tillför så mycket, men hon säger också att även om ljud är viktigt och effektivt bör ljud användas sparsamt. ”Återhållsamhet är nyckeln” säger hon (Blazer 2014 s. 91).

Musik kan göra en scen mycket känsligare och mäktigare, men även musik bör användas sparsamt, enligt Blazer. I varje scen bör man ställa sig frågan ”behövs det musik i den här scenen?” och om svaret är nej bör ingen musik användas. Det är också viktigt att musiken som sist och slutligen används passar filmens tema, och hon ber läsaren gå tillbaka till kapitel ett för att friska upp minnet gällande detta. Dock är det viktigt att också komma ihåg att inte bli förälskad i låtar man inte har rätt att använda sig av (Blazer 2014 s. 93-94).

Blazer säger att dialoger karaktärer emellan helst ska undvikas i en kort animation, och att känslor och avsikter ska synas, inte höras. Men, om det absolut krävs dialog i filmen har hon några tips. Replikerna måste absolut kännas naturliga, lediga och passa karaktärerna i fråga. I en farlig eller spänd situation är repliker ofta mycket kortare och rakt på sak, medan i en mera ledig och lugn situation är de ofta längre och mer avslappnade. Det som också är viktigt är att banda in all dialog innan man sätter igång med att animeras, speciellt om man har en kund som har beställt en film på en speciell längd. (Blazer 2014 s. 95-98)

Slutligen tar Blazer upp ämnet tajming, och påpekar att musik, ljudeffekter och dialog inte fungerar om de är placerade aningen fel. Att sätta in en ljudeffekt en halv sekund för sent i en film spelar stor roll och kan förstöra ljudeffektens känslosamma effekt helt och hållet. (Blazer 2014 s. 99)

3.6.2 Diskussion gällande kapitel 6

Julia och jag är långt ifrån ljudexperter och hade därför mycket stor nytta av de tips som Blazer gav oss i detta kapitel. Vi funderade på våra diegetiska och icke-diegetiska ljud (se Blazer 2014 s. 89-90) och kom fram till att fotsteg, dörrar som öppnas och stängs, tickande klocka, magnetkatedraljud och havsljud åtminstone behövdes, och gällande icke-diegetiskt ljud tänkte vi åtminstone ha poppande ljudeffekter då text eller dylikt dyker upp i bild samt musik i slutet. Detta popp-ljud hade vi redan hittat i kapitel ett då vi sökte efter *tillgångar* (se Blazer 2016 s. 13).

Vi skrev ihop ett ljudmanus tillsammans med vårt rörelsemanus, och gick scen för scen igenom alla de ljud som kunde tänkas behövas (se figur 4).

[SCEN 10]

[bild 29-30] **Övergång till infografik (hav)**

zoomar in på u-båtsfönster fönster, fiskar simmar förbi, infografik illustrerad i vattnet
MASKINLJUD dämpas

[bild 31-32] (infografik på siffran 100)

- Berättaren: Linnea ligger blixstill. Hon fantiserar sej bort och låtsas åka iväg med en u-båt i havet. Hon åker genom korallrev och bland färggranna fiskar. Magnetkameran tar ungefär 100-500 bilder. Det är ganska mycket det!

zoomar ut i vattnet, fisk simmar förbi, infografik 100-500 illustrerad i vattnet

Inget maskinljud, vattenljud, blubb

[bild 33] (infografik klocka)

- Berättaren: Därför tar det också rätt lång tid. Mellan en halv timme till över en timme kan det ta, så det gäller att vara tålmodig och ligga stilla länge

fisk simmar förbi, infografik klocka illustrerad i vattnet

vattenljud, blubb

Figur 4. Utdrag ur scen 10 i vårt ljud- och rörelsemanus.

Det här med att vara sparsam med ljud (se Blazer 2014 s. 91) konstaterade vi att var viktigt, men hur sparsamma vi behövde vara tänkte vi kolla senare då vi lade till ljudet när animationen var klar. Gällande att låta berättelsen styras av ljud (se Blazer 2014 s. 89) använde vi oss av exempelvis i väntrumsscenen i början av vår film, där fokuset är på Linnea, men i ljudvärlden hörs en dörr som öppnas och fotsteg som närmar sig. Vi ville alltså att ljudvärlden skulle berätta att väntan i väntrummet var över och att sköterskan anlant för att hämta Linnea och hennes pappa.

Att skriva dialog (se Blazer 2014 s. 95-98) var något rätt så nytt för oss, och kändes svårt. I det här skedet hade vi redan vårt manus, men funderade om vi borde göra replikändringar. Det var inte lätt att veta hur mycket eller hur litet karaktärerna skulle prata, och hur de skulle uttrycka sig. Eftersom Project Liv inte bett oss se till att filmen hade en viss längd kände vi oss dock ganska fria att ha hur lite eller hur mycket dialog vi själva tyckte passade.

3.6.3 Jämförelseanalys: kapitel 6

Blazer berättar om skillnaderna mellan diegetiskt och icke-diegetiskt ljud. Medialäraren Sven E Carlsson (Filmsound 2007) har en liknande definition på dessa begrepp. Han

berättar dock även att ett annat ord för diegetiskt ljud är *actual sound*, "riktigt ljud", och att ett annat ord för icke-diegetiskt ljud är *commentary sound*, "kommentarljud."

Michael Cullen har en lång erfarenhet inom ljudbranschen för TV-spel och har många tips att ge, vilka även passar animerare. Han förklarar att ljuddesign kan skapa stämning, förtydliga berättelsens handling samt definiera karaktärer. Blazer påpekade hur viktigt det är att vara sparsam med ljud och musik (se Blazer 2014 s. 91), men berättade inte hur man ska prioritera i begränsandet av ljudeffekter. Cullen ger tips gällande saken genom att ställa följande frågor om objekt som eventuellt behöver en ljudeffekt: rör det sig? Skapar det uppmärksamhet? Berättar det något för spelaren (eller tittaren) som denna inte kan se visuellt? Kan det skapa en viss önskad stämning? Om svaret är ja på någon av dessa frågor behöver föremålet eller situationen i fråga en ljudeffekt. Några andra tips Cullen ger är att tänka på att de flesta ljud inte låter exakt likadana flera gånger i rad, och om man exempelvis lägger till ljud för fotsteg bör man åtminstone ha 6 olika sorters fotljud man använder sig av för att det ska låta trovärdigt. (Michael Cullen)

Blazer bad läsaren att helst undvika dialog i en animation så gott det går (se Blazer 2014 s. 95). Författaren Ellen Jackson säger att dialog ändå kan ha många funktioner, som exempelvis att ge nödvändig information, att visa hur en karaktär känner sig eller har för åsikter om en annan karaktär samt att få berättelsen att röra sig framåt. (Jackson)

Gällande musikanvändning berättar kompositören Robin Hoffman att musik kan ha 17 olika funktioner i en film. En av dessa funktioner är att en karaktär kan få en egen sång eller melodi som förtydligar karaktärens identitet och motiv, vilket också Blazer talar om. Musik kan även förtydliga filmens "sociala, kulturella eller geografiska miljö samt tidsperioden som scenen utspelar sig i". (Hoffman 2017)

3.7 Kapitel 7: Design wonderland

3.7.1 Referat på kapitel 7

Detta kapitel handlar om att bygga en värld med egna lagar och att hålla sig till dessa lagar genom berättelsens gång. När man väl har sina lagar, men plötsligt går emot sin världs logik skapas så kallade *kontinuitetsproblem* som snabbt får berättelsen att kännas överklig. (Blazer 2014 s. 102)

Blazer berättar att det finns olika sorters lagar man kan tänka på. Att fundera på sin världs *tid och plats* hör till de första reglerna man bör definiera. En animation kan utspela sig i en verklig värld som vår, i en värld där verklighet och fantasi blandas eller i en helt och hållet påhittad värld. Oavsett var bör man tänka på vad det är för en plats och tid. En viktig sak att fundera på är även teknologin i världen eftersom denna är så annorlunda genom olika tidsåldrar och påverkar världen starkt. (Blazer 2014 s. 103)

Andra lagar som är viktiga att tänka på är världens fysiska, sociala och visuella lagar. De fysiska lagarna behandlar faktorer som temperatur och gravitation, och speciellt gällande dessa regler bör man tänka på vad som gynnar berättelsen och vad som man bara vill göra för att det är coolt. De sociala lagarna handlar om status karaktärer emellan, och gällande dessa kan man gott ta inspiration av naturen, säger Blazer och ger exempel på olika djurs parningsritualer hon fascinerats av. De visuella lagarna kan handla om form, färg, kontrast och textur och dessa kan användas på olika sätt genom berättelsens gång för att förtydliga olika moment i handlingen. (Blazer 2014 s. 104-108)

3.7.2 Diskussion gällande kapitel 7

Julia och jag hade inte särskilt stor nytta av detta kapitel. Det var intressant att läsa om alla olika lagar, och visst kom vi fram till att det var viktigt att undvika *kontinuitetsproblem* (se Blazer 2014 s. 102), men vi tyckte att vi redan kände vår värld och att detta kapitel kom aningen för sent. Dessutom är vår berättels värld byggd på verklighet vilket gjorde att de fysiska och sociala lagarna redan var bestämda. De visuella lagarna

hade vi i princip redan gått igenom i kapitel 4 då vi funderade på färger och dylikt, samt i kapitel 1 då vi skulle söka inspiration.

3.7.3 Jämförelseanalys: kapitel 7

I en lektion gjord av Kate Messner för organisationen TED ges tydliga råd i hur man ska bygga sin fiktiva värld. Messner förklarar, precis som Blazer (se Blazer 2014 s. 104-108), att alla världar oavsett om det är fiktiva eller verkliga byggs upp av fysiska och samhällseliga regler, och det är just detta som gör dem trovärdiga och värda att utforska. Om detta görs på ett bra sätt kan de som tar del av berättelsen förstå sig på världen i fråga lika bra som karaktärerna i själva handlingen. (Messner 2014)

Messner har skrivit flera science fiction och fantasy-böcker för barn och unga vuxna och berättar att det hon alltid börjar med är att fundera ut var och när berättelsen utspelar sig. Om det handlar om en fiktiv värld brukar hon för sig själv göra en tidslinje som förklarar hur världen uppstått, vad för händelser som format världen till det den är idag och sedan är det bara att fortsätta brainstorma vidare. Hon brukar ställa sig frågor gällande gravitationen, samhällseliga regler och vad man får för straff om man bryter dem, vem som har makt, vad folk tror på, hur de bor, vad de äter, hurdan teknologi de använder och så vidare. En av de mest hjälpsamma frågorna man kan ställa sig är ”hur formar världen mina karaktärer, och vilken slags konflikt är trolig att uppstå?” eftersom denna fråga tydligt kan förklara handlingen i berättelsen. (Messner 2014)

Kort sagt har Messner och Blazer nästan exakt samma råd att ge gällande att bygga en värld.

3.8 Kapitel 8: Technique

3.8.1 Referat på kapitel 8

Detta kapitel handlar om att hitta den animationsteknik som bäst passar ens berättelse. Blazer säger att även om det finns en viss teknik man är extra bra på och hanterar väl

sedan tidigare är denna inte nödvändigtvis den bästa för berättelsen, och hon ber läsaren att våga testa på nya tekniker (Blazer 2014 s. 113-114).

Först av allt handlar det om att fråga sig var ens film kommer att spelas upp. I dagens läge finns det så många olika sorters skärmstorlekar, allt från små mobiltelefoner och klockor till stora biosalongsskärmar och projektioner på byggnader. Alla animationstekniker fungerar nämligen inte bra på alla skärmstorlekar, och om man väljer fel finns det risk att viktiga element i berättelsen inte når fram till tittaren. Blazer förklarar kort vilka metoder som passar bäst för olika skärmstorlekar. (Blazer 2014 s. 114-115)

Efter detta går hon igenom olika tekniker – allt från handritade, stop motion, 2D- och 3D datorgjorda – och gör även fallstudier på några projekt som använt sig av dessa för att ge läsaren inspiration och förståelse gällande hur dessa tekniker kan användas (Blazer 2014 s. 117-126). Om man vill kan man även blanda en animationsteknik med material som stillbilder och filmat material, och om man inte har tid, kreativitet eller möjlighet att göra detta själv är det helt okej att be någon annan om hjälp (Blazer 2014 s. 123-125).

3.8.2 Diskussion gällande kapitel 8

Tekniken vi valt kallar Blazer för 2D CGI, det vill säga två-dimensionella datorgenererade bilder. Blazer påpekar att just denna teknik är vanlig i skapandet av barnprogram, vilket passade oss, även om vi hade valt denna teknik oavsett. Vi illustrerade karaktärer och miljöer i programmet Adobe Illustrator i stilen flat design, det vill säga platta bilder med få till inga skuggor och tydliga färger. Dessa gör vi sedan rörliga i programmet Adobe After Effects.



Figur 5. Våra karaktärer i magnetkamerarummet. Flat design.

Julia och jag tyckte detta kapitel kom alldeles för sent i boken. Vi valde vår teknik redan i kapitel ett då Blazer bad oss söka inspiration (se Blazer 2014 s. 10-11). Då hittade vi inspiration i andra animerade filmer och visste att vi ville använda oss av samma teknik som de. Därför var vi förvånade över detta kapitel som mitt i allt dök upp och vi tyckte det kändes konstigt att ifrågasätta tekniken som vi redan i våra illustrationer börjat förbereda oss inför.

3.8.3 Jämförelseanalys: kapitel 8

Powerhouse Animation är en animationsstudio i Texas och de ger fler tips gällande väljandet av animationsteknik och stil för så kallade animerade ”explainer videos”, det vill säga filmer som förklarar något och som huvudsakligen informerar om något visst ämne. De säger att man bör tänka på följande saker: tittarnas ålder, demografi, humor, filmens ämne samt mängden karaktärer i filmen (Powerhouse Animation 2016).

”Stilen man väljer bör vara engagerande för den åldersgrupp man vill nå” säger de och ger som exempel filmer för barn vilka behöver vara enklare och inte lika detaljerade som för en äldre målgrupp. Gällande demografi bör man tänka på var tittarna rör sig, var de jobbar och har för värderingar. Humor är något man lätt kan använda sig av inom

animering, men det gäller att ställa sig frågan om vad för humor ens målgrupp kan tänkas ha. En handritad tecknad animation med starka tokiga humorinslag lämpar sig för barn, men knappast för ett styrelserum med företagsledare. Det man också bör tänka på är själva ämnet i filmen. Om ämnet är rätt så abstrakt passar en video med mycket design och rörlig grafik, medan mera konkreta ämnen kan behöva mera verklighetstroga animationstekniker. Sist men inte minst: mängden karaktärer. Beroende på ämnet kan ens film behöva karaktärer eller klara sig bra utan. En informationsvideo om hur en produkt fungerar lär klara sig bra utan karaktärer, och då lämpar sig rörlig grafik som teknik eftersom den är specialiserad på former och objekt. Om man dock kommer fram till att ens video behöver karaktärer fungerar olika två-dimensionella animationstekniker bra för detta ändamål. (Powerhouse Animation 2016)

Det som Blazer inte tar upp är namnen på vilka animeringsprogram som lämpar sig väl för vilka tekniker. För 3D-animationer lämpar sig exempelvis datorprogrammet Maya, som är ett effektivt redskap som används i många olika sammanhang, till exempel i långfilmer (Schrank). För 2D-animationer och enkla 3D-animationer kan man använda sig av Adobe After Effects som Adobe själv beskriver som ett program i vilket man kan ”designa och leverera professionell rörlig grafik och visuella effekter för film, TV, video och webben” (Adobe After Effects). Köper man Adobe After effects får man även med en förenklad version av programmet Cinema 4D på köpet, och detta program fungerar ungefär som Maya.

3.9 Kapitel 9: Animate!

3.9.1 Referat på kapitel 9

I detta kapitel ger Blazer läsaren animeringstips. Hela kapitlet består alltså från början till slut av olika råd och innehåller inga direkta uppgifter. Hon börjar med att berätta att många ofta ser fram emot animeringsskedet efter så mycket förberedning, men att det oftast är just i detta skede ens tålamod och kämparvilja testas som mest. (Blazer 2014 s. 129-130)

Det första rådet Blazer ger är att inte börja animera filmens första scen och fortsätta i ordningsföljd tills allt är animerat. Det kan kännas logiskt att göra så, men hon påpekar att det absolut är bäst att börja animera de lättaste och roligaste scenerna, för att sedan efter detta göra de mera krävande scenerna. Detta är bra eftersom det höjer ens självförtroende och gör att man snabbt kommer igång. När man sedan animerar de svårare scenerna är det viktigt att dela upp dem i kortare delar, och ta itu med en del i gången för att det inte ska kännas allt för svårt, stort och omöjligt. (Blazer 2014 s. 130-131)

Att animera tar lång tid. En liten scen på 3 sekunder kan ta 12 timmar att animera. Detta kan vara enerverande, och därför är det viktigt att man faktiskt går igenom alla scener innan man animerar dem, och frågar sig själv om allt som händer i scenen verkligen är nödvändigt. Det som inte gynnar berättelsen bör tas bort. (Blazer 2014 s. 131)

Det är otroligt viktigt att se till att man ofta sparar sitt projekt och även säkerhetskopierar sitt material på en skild hårddisk eller två för att inte förlora detta ifall ens dator skulle gå sönder. Att hålla sina filer organiserade och ge dem tydliga namn är också viktigt, så att man enkelt hittar sina filer. (Blazer 2014 s. 132)

Blazer nämner hur viktigt det är att tänka på hur saker och ting rör sig. En människa som springer börjar inte röra sig framåt direkt. Hon tar först sats genom att luta sig bakåt aningen, börjar sedan springa och då hon stannar flyger hennes hår framåt av den plötsliga hastighetsförändringen. Oavsett om det handlar om en karaktär, en logo, en text eller något annat som ska röra sig är det viktigt att tänka på hur denna rör sig. Annars kan rörelserna kännas onaturliga, platta och robotiska. (Blazer 2014 s. 133)

Blazer ber även läsaren fundera på bildlängder, riktningar för rörelser samt ljudkorrigering (Blazer 2014 s. 134-138).

3.9.2 Diskussion gällande kapitel 9

Julia och jag blev glada över att äntligen få börja animera efter så mycket förberedande. Vi delade upp scenerna jämt mellan oss och satte igång. Vi importerade våra färdiga

illustrationer i Adobe After Effects och gjorde dem levande, kort sagt. Blazer ger egentligen bara små tips i sitt animeringskapitel och vi behövde mer specifik hjälp för att få våra karaktärer i rörelse. Därför hade vi stor nytta av tutorials på Youtube och det var huvudsakligen genom dessa vi lärde oss få liv i våra karaktärer.

Jag följde Blazers råd och började med en av de allra enklaste och kortaste scenerna som inte innehöll några människor, utan endast föremål som skulle ploppa fram och bort i bild. Jag hade inte animerat särskilt mycket i Adobe After Effects tidigare och därför kändes det tryggt att börja med en så pass enkel scen. Det hjälpte också mycket att dela upp de svårare scenerna i delar, och helt enkelt göra en sak i taget. I väntrumscenen i början av vår film skulle en dörr öppnas, en tidning vikas ihop och människor skulle gå, prata och se sig omkring. Alla dessa rörelser gjorde mig ganska orolig, men genom att attackera ett problem i taget och utnyttja bildstorlekar löste sig det hela.

En av de allra svåraste delarna av animerandet var karaktärernas munrörelser och ansiktsuttryck överlag. Ögonen skulle blinka, pupillerna se sig omkring, ögonvitan ändra form beroende på humör, munnen skulle uttrycka glädje och andra känslor samt vara tajmad till repliker. Munrörelserna hörde till det vi gjorde allra sist och dessa var väldigt tidskrävande.

Precis som Blazer påpekat tog animeringen väldigt lång tid och vi hann bli trötta på allt finslipande av rörelser. Därför såg vi till att ha skrivdagar emellanåt för att helt enkelt ta paus från animerandet.

3.9.3 Jämförelseanalys: kapitel 9

Blazers bok är rätt koncis vilket märks extra tydligt i just detta kapitel. Kapitlet består av några råd som alla animerare oavsett projekt kan ha nytta av, men för nybörjaranimerare behövs det mer tekniskt detaljerad hjälp än så.

Om man är obekant med programmet man har tänkt animera med lönar det sig att lära sig mera exempelvis genom tutorials på Internet. Genom att skriva in ”After Effects tutorial” eller ”Maya tutorial” i sökfältet på nätsidan Youtube får man direkt tiotals

sökresultat, vissa för nybörjare och vissa för mera erfarna animerare (Youtube). För karaktärsanimering i Adobe After Effects kan man exempelvis se och följa med i videorna på Matt Wilsons Youtube-kanal. Han går igenom allt från att på rätt sätt illustrera sina karaktärer till att sedan rigga upp ett virtuellt skelett för karaktärerna som gör det enkelt att sätta dem i rörelse. Han visar även hur man kan animera ansiktsuttryck och tajma munrörelser. För liknande videor för programmet Maya kan man kolla in James Taylors Youtube-kanal.

Om man föredrar böcker i stället för videotutorials finns det tiotals verk som lär ut hur olika animeringsprogram fungerar. Om man använder Adobe After Effects kan man läsa ”Adobe After Effects CC Classroom in a book” skriven av Lisa Fridsma och Brie Gyncild (2015), och om man använder Maya kan man läsa ”Introducing Autodesk Maya 2016” skriven av Dariush Derakhshani (2015).

Blazer talade om hur viktigt det är att tänka på hur saker och ting rör sig för att rörelserna inte ska bli robotiska utan så naturliga som möjligt (se Blazer 2014 s. 133). Detta är lättare sagt än gjort men med hjälp av boken ”The Animator’s Survival Kit” skriven av Richard Williams (2001) blir utmaningen lättare. Williams går i princip igenom varenda tänkbar rörelse som en karaktär kan göra och visar hur denna rörelse förändras från start till slut. Han går även igenom ämnen som kroppsspråk och dialog, och kort sagt är det lättare att animera sina karaktärer med denna bok som grund.

Boken ”The illusion of life” skriven av Frank Thomas och Ollie Johnston (1981) innehåller en hel del tips kring hur man kan göra för att få liv i sina ritade karaktärer. Till exempel är det viktigt vid animerandet av karaktärens känslor (1981 s. 441) att man tydligt uttrycker känslan i fråga vilket bildvinklar och bildkomposition överlag kan hjälpa en med. Det är också bra att ställa sig själv frågorna: Vad försöker jag säga med detta? Vad försöker jag egentligen visa? Hur vill jag att publiken ska reagera?

3.10 Kapitel 10: Show and tell

3.10.1 Referat på kapitel 10

Detta är det kortaste kapitlet i boken och handlar om att hitta en publik för sin film.

Först av allt är det viktigt att ”paketera” sin film, så att säga. Att helt enkelt göra den lättillgänglig för nya tittare. Blazer ber läsaren göra en logo för projektet och ta en stillbild ur filmen vilken beskriver filmen väl. Dessa två fungerar som visuella representationer för filmen. Hädanefter är det dags att skriva ett kort sammandrag på högst tre meningar. Sammandraget bör vara beskrivande och tydligt och kan användas på webbsidor eller dylikt som beskrivning för projektet. Blazer ber även läsaren göra en beskrivning om sig själv samt att kortfattat skriva ner filmens berättelse och varför just denna är viktig. (Blazer 2014 s. 142-143)

Till näst är det dags att hitta ett nätverk. Att helt enkelt hitta en plats som lämpar sig för distribuering för filmer av det slag läsaren jobbat med, samt att hitta andra personer i branschen som kan ge respons. Detta kan man göra antingen online eller person till person. Poängen är att få kontakt med andra och dela ens projekt med dem. (Blazer 2014 s. 143-145)

Nu är projektet avklarat och är redo att delas med andra, och även om man i detta skede är ganska nöjd och förtjänar vila säger Blazer att det bara är att börja på nästa projekt så fort det börjar klia i fingrarna att skapa något nytt. (Blazer 2014 s. 145)

3.10.2 Diskussion gällande kapitel 10

Mitt i allt efter mycket finslipande var vår film färdig. Eftersom den huvudsakligen tillhör Project Liv är det de som står för delningen av den. Vi föreslog att den skulle hamna på deras hemsida och möjligtvis marknadsföras på deras Instagram-konto och/eller Youtube-kanal, men det är upp till dem om de gör det eller inte. Vi gav dem även några stillbilder och korta förklaringar om filmen enligt Blazers råd, vilka kan användas på

webben eller dylikt. Julia och jag kommer antagligen även att lägga filmen på våra egna portfolier.

3.10.3 Jämförelseanalys: kapitel 10

Blazer listar upp några sociala nätverk läsaren kan använda sig av, men förutom de nätverk hon nämner kan finländska animerare även använda sig av paperihattu.com som är ett community startat av alumner från Turku Art Academy. Som medlem där kan ens projekt och ens portfolio visas upp och man kan kolla in vad andra finländska animerare sysslar med och få vänner inom branschen som man möjligtvis kan arbeta med på något projekt i framtiden. Ett annat mera internationellt community är animatedbuzz.com som fungerar på samma sätt bara på en större nivå.

4 SAMMANFATTNING

Blazer säger egentligen aldrig något som direkt kan tolkas vara dåligt eller fel i sin bok. Däremot kan hon ha utelämnat viss information som kunde ha varit bra att ha med. Ibland kunde hon även ha haft aningen opassande ordning på sina uppgifter så att de inte riktigt passade in på Julias och min produktion. Förutom detta vägleder hon väl.

Kapitel ett handlade om förproduktion. Julia och jag tyckte att de flesta av uppgifterna hjälpte oss att hitta en gemensam vision för vårt projekt och skapade en säker grund att bygga vidare på. Jämfört med andra källor kunde Blazer ha väglett nybörjaranimerare bättre och även gjort ett mera djupgående kreativt sammandrag.

Kapitel två handlade om storytelling. Vi tyckte uppgifterna hjälpte oss att förtydliga vår berättelses ”problem” och genom tre-aktsstrukturen visste vi när vi skulle presentera våra karaktärer och deras mål. Jämfört med andra källor kunde Blazer ha tagit upp manuskrivning och hur man ska gå till väga för att skriva ner sin berättelse på papper.

Kapitel tre handlade om storyboarding. Vi skrev manus eftersom det kändes nödvändigt även om Blazer inte tog upp det. Dock hade vi stor nytta av Blazers bildkomposition-

och animatictips. Jämfört med andra källor hade Blazers kunnat gå djupare in på hur man egentligen ska rita sin storyboard.

Kapitel fyra handlade om färgmanus. Vi hade stor nytta av alla tips gällande färganvändning som Blazer gav. Jämfört med andra källor kunde Blazer ha tagit upp målgruppen och hur viktigt det är att tänka på att olika färger har olika betydelser och symbolik i olika kulturer.

Kapitel fem handlade om att ta en konstnärlig paus. Vi tyckte att mycket i kapitlet kändes onödigt, och hoppade över en hel del av uppgifterna. Det var svårt att hitta andra källor gällande ämnet.

Kapitel sex handlade om ljudvärlden. Vi är långt ifrån ljudexperter och fann Blazers råd mycket hjälpsamma, och dessa hjälpte oss att se till att låta vissa scener styras av ljud. Jämfört med andra källor hade Blazer kunnat ge tydligare tips gällande användningen av ljudeffekter, och vilka sorters ljudeffekter som ska prioriteras över andra.

Kapitel sju handlade om att bygga upp sin påhittade värld. Detta kapitel kändes totalt onödigt för vårt projekt, men det kommer säkert till nytta för andra som har påhittade världar med lagar som behöver bestämmas. Jämfört med andra källor är Blazers råd mycket genomgående och bra.

Kapitel åtta handlade om teknik. Enligt oss kom detta kapitel alldeles för sent, och vi hade ingen nytta av det. Jämfört med andra källor kunde Blazer ha varit tydligare med vilka tekniker som passar för vilka projekt, samt vilka olika animeringsprogram som lämpar sig för vilka animeringsstilar.

Kapitel nio handlade om att animera. Julia och jag hade nytta av Blazers råd men behövde mycket mera hjälp än så gällande själva animerandet och vände oss till tutorials på Youtube. Jämfört med andra källor kunde Blazers ha nämnt var och hur man kan lära sig animera, och ge tydliga exempel på böcker och nätsidor för animeringslektioner.

Kapitel tio handlade om att dela sitt färdiga verk. Kapitlet var inte särskilt innehållsrikt, men vi hade nytta av själva ”paketerandet” av vårt projekt. Förutom de nätverk Blazer talar om finns även finländska alternativ.

5 SLUTSATS

Nu är det dags att svara på min frågeställning; *"I jämförelse med andra källor samt min personliga upplevelse, hur väl vägleder Liz Blazers 10-steps guide i form av boken 'Animated Storytelling' en nybörjaranimerare att berätta sin berättelse genom animationer?"*

Jag och Julia hade inte animerat mycket tidigare, men vi var vana med att illustrera och hade även använt oss av Adobe After Effects för mindre projekt med rörlig grafik. Kort sagt var vi definitivt nybörjare utan desto större erfarenhet, men vi var ändå insatta i branschen. För oss var Blazers bok perfekt. Den hjälpte oss att komma igång, eftersom vi själva tyckte det var svårt att veta vad vi skulle börja med på ett så stort projekt som vårt. Boken hjälpte oss att tillsammans förtydliga vår vision, vår berättelse och vårt projekt överlag. Med hjälp av Blazers råd visste vi vad vi skulle göra i vilket skede och projektet skred logiskt framåt. Jag är mycket glad att vi hittade denna bok, och är rätt nyfiken på hur vår arbetsprocess hade sett ut utan den. Visst fanns det delar vi tyckte kändes onödiga eller som inte passade oss, men i det stora hela var boken perfekt för vårt projekt.

För oss som oerfarna men insatta nybörjare vägledde alltså Blazer väldigt väl. Om man däremot aldrig rört ett animerings- eller illustreringsprogram tidigare, inte är insatt i filmskapande över huvud taget och alltså är så oerfaren som man bara kan vara kan jag tänka mig att det är en hel del i Blazers bok som kan uppfattas som svårt. Blazer skriver tydligt, enkelt och lekfullt men hon går inte in på djupet på särskilt många av de olika ämnen hon berättar om, och för en extrem nybörjare behövs troligen även andra källor för att projektet i fråga ska bli gjort. Blazer fokuserar dessutom på storytelling genom animationer och inte animering överlag. Hennes bok lär inte ut hur man animerar utan hjälper en att uttrycka sin berättelse på bästa sätt genom en animation, och detta är

viktigt att förstå så att man inte tror att man kan bygga hela sitt projekt endast på hennes bok utan någon som helst tidigare erfarenhet. Boken lär ändå vara till stor nytta för totala nybörjare. De bör bara vara beredda på att även använda andra källor som kan ge dem en djupare förståelse gällande vissa ämnen de inte förstår genom Blazers ord.

Jämfört med andra källor är Blazers råd goda. Förutom vissa enskilda benämningar håller andra experter med henne om hennes vägledning och instruktioner. Blazers bok är dock koncis, och det finns ämnen hon inte tar upp och ämnen hon bara nämner men inte behandlar på djupet. De ämnen hon inte tar upp över huvudtaget är exempelvis manusskrivning, karaktärsutveckling och det tekniska i att animera. De ämnen hon talar om men inte går in på på djupet är exempelvis ritandet av en storyboard, karaktärsrörelser och hur man ska prioritera vid användningen av ljudeffekter.

Kort sagt, Blazer tar upp de flesta nödvändiga steg i hur man uttrycker sin berättelse i animerad form och de steg hon inte tar upp samt de steg hon inte går in på på djupet får man helt enkelt läsa om och lära sig i andra verk. Hennes bok vägleder en animerare väl oavsett projekt.

KÄLLOR

Adobe After Effects. 2017. Tillgänglig: <http://www.adobe.com/se/products/aftereffects.html> Hämtad: 10.3.17

Blazer, Liz. 2016, *Animated Storytelling*, USA: Peachpit Press, 152 s.

Careerswales.com. 2017. Tillgänglig: https://www.careerswales.com/prof/server_processes.php?change=SaveEClipToPDF&Module%5BcurrentContent%5D%5BdisplayLeaflet%5D=387 Hämtad: 15.2.2017

Creative Bloq. 2012. Tillgänglig: <http://www.creativebloq.com/colour/choose-colour-theme-712364> Hämtad: 23.2.2017

Derakhshani, Dariush. 2015, *Introducing Autodesk Maya 2016*, USA: Sybex, 624 s.

Dictionary.com. 2017. Tillgänglig: <http://www.dictionary.com/browse/storytelling> Hämtad: 25.1.2017

Fridsma, Lisa & Gyncild, Brie. 2015, *Adobe After Effects CC Classroom in a book*, San Francisco: Peachpit, 416 s.

Filmscriptwriting.com. 2017. Tillgänglig: <http://www.filmscriptwriting.com/the-three-act-structure/> Hämtad: 17.2.2017

Filmsound. 2007. Tillgänglig: <http://filmsound.org/terminology/diegetic.htm#diegetic> Hämtad: 3.3.2017

Glebas, Francis. 2009, *Directing the Story*, Oxford: Elsevier Inc, 346 s.

Hoffman. 2017. Tillgänglig: <http://www.robin-hoffmann.com/tutorials/guide-to-working-with-a-film-composer/12-what-is-the-function-of-film-music/> Hämtad: 3.4.17

Jackson. Tillgänglig: http://www.ellenjackson.net/dialogue_61473.htm Hämtad: 3.4.2017

Johnston, Ollie & Thomas, Frank. 1981, *The illusion of life*, Italien: Disney editions, 576 s.

Karen DeFelice. 2015. Tillgänglig: <https://designschool.canva.com/blog/effective-design-brief/> Hämtad: 9.2.2017

Meroz. 2014, Tillgänglig: <https://www.blooperandion.com/wpcontent/uploads/2014/12/Making-an-Animated-Short.pdf> Hämtad: 9.2.2017

Messner. 2014 [video], TED-Ed: How to build a fictional world, tillgänglig:<https://www.youtube.com/watch?v=ZQTQSubjecLg> Hämtad: 7.3.2017

Michael Cullen. Tillgänglig: <http://frost.ics.uci.edu/ics62/BasicsofSoundDesignforVideoGames-MichaelCullen.pdf> Hämtad: 3.3.2017

Mikelockett.com. 2007. Tillgänglig: <http://www.mikelockett.com/downloads/History%20of%20Storytelling.pdf> Hämtad: 25.1.2017

Pixar. Tillgänglig: <http://pixar-animation.weebly.com/colour-script.html> Hämtad: 23.2.2017

Powerhouse Animation. 2016. Tillgänglig: <https://www.slideshare.net/powerhouseanimation/how-to-choose-an-animation-style-for-an-animated-explainer-video> Hämtad: 10.3.17

Projectliv.com. 2017. Tillgänglig: <https://www.projectliv.fi/sv/> Hämtad: 11.1.2017

Schrank. Tillgänglig: http://www.brianschrank.com/2730/maya/Intro_to_Maya.pdf Hämtad: 10.3.17

Sherman, Josepha. 2008. *Storytelling*, USA: Myron E. Sharpe, Inc., 753 s.

Williams, Richard. 2001, *The Animator's Survival Kit*, England: Faber Faber, 342 s.

Youtube. 2017. Tillgänglig: <https://www.youtube.com> Hämtad: 20.3.17