

YRKESHÖGSKOLAN

NOVIA

Jag vill visa i bild då ord och text strular

Examenstext

Conny Emmerstedt

Examensarbete för (YH)-examen

Bildkonstnär 2021

Jakobstad 2021

EXAMENSARBETE

Författare: Conny Emmerstedt

Utbildning och ort: Bildkonstnär Jakobstad

Handledare: Marika Holm

Titel: **Jag vill visa i bild då ord och tal strular**

Datum: 8.4.2021

Sidantal: 22

Bilagor:

Abstrakt

Jag valde nu att göra ett verk som visar möjligheterna att kunna berätta en berättelse genom att använda sig av olika animerings metoder, ett så kallat annat typ av språk än att berätta genom ord och tal. Hela aspekten av animation har jag länge varit intresserad av, redan som barn, att kunna se hur en tecknad figur du tecknar ner på papper och se den kommer till liv, det finns filmer och spel där du kan styra dessa karaktärer och uppleva dessa berättelse genom denna karaktär du spelar. Barnfilmer som Lejonkungen, Toy Story och oändligt flera, inget av det är äkta men ändå känns det så äkta och så levande. Dessa filmer har länge haft och har en sån stor påverkan på vår kultur, uppväxt och i alla åldrar. Det är så intressant hur du kan skapa sympati, känna känslor för en fantasi figur som är uppbyggd på linjer och färger.

Detta med att jag ser detta som ett annat språk och varför jag vill upplysa animering till andra, jag har haft svår dyslexi från ung och det har funnits oändligt med stunder när jag har haft tankar jag har velat berätta till andra men jag har då inte lyckats kunna få det sagt så att andra skulle förstå mig, så det finns då gånger jag har hellre varit tyst. När jag nu började experimentera lekfullt med animering i äldre ålder, jag märkte då möjligheten med någonting som jag har burit på länge som jag inte har kunnat få ut genom ord och tal, att jag istället tar och visar till andra genom en animerad kort film vad jag försöker få sagt och visar hur jag har känt mig som jag inte har lyckats berätta tidigare. Jag tänker då och jag vet garanterat det finns andra som bär på tankar, känslor och ord men vet inte hur de skall berätta det. Hur skulle det då vara, istället för att försöka berätta det i ord och tal att möjligheten att kunna visa det istället.

Språk: Svenska

Nyckelord: Animation, dyslexi, språk

BACHELOR'S THESIS

Author: Conny Emmerstedt

Degree Programme: Fine art

Supervisor(s): Marika Holm

Title: **I want to show in picture when the words and voice struggling**

Date: 8.4.2021

Number of pages: 22

Appendices

Abstract

I have now chosed to make a work that shows the possibilities of being able to tell a story by using different animation methods, a so-called different type of language than telling through voice and words. I have long been interested in the whole aspect of animation, already as a child, to be able to see how a cartoon character you draw down on a paper and see it come to life, there are movies and games where you can control these characters and experience these story through this character you play. Children's films like The Lion King, Toy Story and endless more, none of it is real but still it feels so real and so alive. These films have long had and have such a great impact on our culture, upbringing and at all ages. It's so interesting how you can create sympathy, feel emotions for a fantasy figure that is built on lines and colors.

Why I want to inform animation to others a another language, I have had difficult dyslexia from a young age and there have been endless moments when I have had thoughts I wanted to tell to others but I haven't been able say in a way so others would understand me, there are times when I have preferred to be quiet. When I now at an older age began to experiment playfully with animation, I noticed the possibility of something that I have carried for a long time what I haven't been able to get out through voice and words, I have now instead taken the time and showed to others through an animated short movie what I have been carrig and show things I have not been able to tell before. I think thenm or I know for sure there are others, not only people with dyslexia, who carrying thoughts, feelings and words, but also don't always know how to talk about things they would like to share. How would it be then, instead of trying to tell things with the voice or words, the opportunity to be able to show it instead.

Language: Swedish

Key words: Animation, Dyslexia, Language

Innehållsförteckning

<u>1</u>	<u>Varför jag använder mig av metoden att animera istället för vanliga målningar.....</u>	<u>6</u>
<u>2</u>	<u>Vad är animation?.....</u>	<u>8</u>
<u>2.1</u>	<u>Historia.....</u>	<u>9</u>
<u>2.2</u>	<u>Metod.....</u>	<u>12</u>
<u>3</u>	<u>Om mitt arbete.....</u>	<u>14</u>
<u>3.1</u>	<u>Processen.....</u>	<u>17</u>
<u>3.2</u>	<u>Sammanfattning.....</u>	<u>19</u>
<u>4</u>	<u>Källor.....</u>	<u>21</u>

1 Varför jag använder mig av metoden att animera istället för vanliga målningar

Redan som barn minns jag att vi kunde på förskolan plocka upp en kotte från skogen eller på marken. Vi gav den ben som var gjorda av tändstickor och kanske målade två ögon på den. Genom vår fantasi så blev den väldigt levande för oss och detta att fantisera har alltid varit intressant och någonting som jag har använt mig av från ung ålder. Kotten fick sitt eget liv i stil av dockteater, den blev som en ny vän.

Jag arbetar med konst av olika orsaker. Den största orsaken är att jag finner sann glädje och en stillhet i det jag gör, barnet inom mig har otroligt roligt. Det är en sån känsla att se en karaktär jag tecknar ner på ett papper från fantasin får liv, och just då man ser denna karaktär kommer till liv, det gör detta otroligt spännande och roligt. Det ger en känsla inombords av att man i princip har gett liv till en annan själ, som om man spelar skaparen för en värld på något sätt.

Denna del är av stor vikt och orsaken till varför jag älskar animation så mycket. När jag har gjort en animation eller en målning, lyckas jag få ett extra litet leende, stillhet under några dagar. Det gör mig glad i själen.

Denna aspekt av att skapa och att ge ett liv till någonting/någon är det väsentliga. Jag vet att när jag själv inte längre finns fysiskt här mera på denna jord, kommer denna karaktär jag skapat att för evigt existera på denna planet, på ett eller annat sätt. Det finns en chans att den ännu kan påverka någon, en stund av dagen, i framtiden. När jag tänker på detta känns det mysigt och värt varje linje jag gör.

Sen är konst även ett eget språk. Jag har lättare att kommunicera och berätta med animation än med siffror och bokstäver. Sen jag var liten så har jag haft dyslexi och ofta haft svårt att uttrycka mig i ord och tal. Speciellt som liten hade jag lättare att berätta hur jag kände mig genom att antingen teckna eller att göra gester. Jag använde mig inte av någon animationsteknik när jag var yngre, men jag älskade barnfilmer och hur nära jag kom i kontakt med karaktärer som Simba i filmer som Lejonkungen.

I äldre ålder har jag också upptäckt att jag använder mig av konst som terapi för att hantera gamla minnen som jag har släpat på i flera år. Det var såna minnen som jag inte visste hur jag skulle berätta i ord för att andra skulle förstå känslan jag hade upplevt. Genom animation och film har jag haft möjlighet att visa vad jag känt och upplevt. Jag använder mig oftare av tekniken animation än att endast måla eller teckna en teckning när jag vill berätta någonting. Jag anser och känner att jag bättre får fram vad jag vill ha sagt genom en animerad kortfilm. Det är en större berättelse och den är lättare att ta till sig för flera, för att kunna förstå ens egen känsla bättre. När vi ser en målning med ett enskilt motiv, ger den en viss typ av känsla och oftast de som kan relatera till känslan, kan säga att de förstår vad konstnären vill få fram i målningen. Genom en animerad kortfilm så upplever jag att den lyckas nå ut till flera, även såna som inte har upplevt samma sak som jag, men de upplever känslan mer tydligt, som jag försöker visa. När jag nu tänker på detta så har detta också en del med att kunna bli förstådd som är en del som har varit saknad sen liten och som jag fortfarande behöver.

Sen liten har jag sett på barnfilmer som Lejonkungen, Toy Story, Askungen, Musse Pigg, Kalle Anka och andra. När jag såg dessa väckte de känslor och jag glömde bort omvärlden för en stund. I filmen Lejonkungen så ser man hur Simba växer upp, hur han har svårigheter men kämpar vidare. Det är mörkare stunder och ljusare stunder, det finns tillfällen då man kan relatera till hur Simba mår, men oberoende av hur han mår så kämpar han vidare och gör stunderna till det bästa möjliga. Att se detta påverkade mig själv när jag hade jobbigare stunder, det gav mig kraft att fortsätta kämpa och jag förstod att jag inte var ensam om detta. Kalle Anka, var min favoritkaraktär från serietidningarna. Han talade ju inte riktigt som alla andra och han hade ofta otur med större delen av det han försökte göra. Med honom kände jag stor koppling, eftersom jag hade dyslexi och jag ofta som barn gjorde saker, innan jag gav det en extra tanke, vilket ledde till sämre resultat. Att då få se tidning efter tidning där Kalle Anka aldrig gav upp, han försökte och försökte olika saker oberoende på hur många gånger han föll eller misslyckades. Det gav mig känslan av att vilja fortsätta kämpa och utvecklas fast jag hade svårigheter.

Barnfilmer är en stor del av vår kultur och påverkar unga och även vuxna varje dag. Jag har hört och sett hur andra upplever glädje, sorg, och genom de tecknade och animerade filmerna uppnås lugn och en liten paus från dagen. När jag märkte detta, förstod jag att det är det som driver mig att göra konst och animation. Att få ge en så kallad andningspaus till någon annan, en lugn stund där andra får uppleva lite annat än deras eget vardagliga liv.

Jag strävar oftast efter att ge en glädjekänsla till andra, då vet jag att jag har lyckats. Ifall någon har en tung dag, och allt bara känns tungt för dem, men om jag genom min kortfilm eller mina verk lyckas kunna ge dem en gnutta glädje i deras dag, så känner jag att jag har lyckats. Det ger mig känslan av att existera, att kunna vara någon för någon. Jag har spenderat otroligt mycket tid ensam och som ung var det en av värsta känslorna jag upplevde, en period där jag inte hade någon runt mig när jag själv behövde det som mest. Detta är fortfarande med mig som en av de värsta stunderna i livet. Denna tid gav mig uppdraget i livet att se till att göra mitt bästa för att få vara där för andra och ge känslan av att de inte är ensamma här i världen. Därför började jag att använda mig mer av konst och sociala medier i senare ålder för att nå ut till flera. Jag behöver inte veta om jag lyckats ge någon glädje eller inte, men bara att jag vet att chansen finns, gör mig glad på insidan. Jag vet även hur viktigt det är att få utlopp för känslor som sorg, ilska och mer som jag även försöker få med i verken. Alla typer av känslor är en del av våra liv och gör oss hela, känslor vi alla behöver i våra liv för att fungera med en bra balans. Allt jag gör och visar ger inte bara en glad känsla, utan att göra konst och animation är också mitt sätt att visa andra vad jag tänker på, hur jag känner mig för den dagen, eller liknande. Här kommer vi tillbaka till aspekten av konstterapi, att hantera en jobbig känsla och möjligheten att lättare berätta hur jag känner mig, än via ord och tal.

2 Vad är animation?

Ordet animation kommer från latinet och betyder levandegöra eller besjåla. Detta är en rätt träffande beskrivning av vad man gör när man animerar. Man ger liv åt stilla föremål som till exempel dockor, lerklumpar, stenar, kottar eller pennstreck. Det hela bygger på att man sätter ihop fotografiska eller tecknade bilder i en följd efter varandra så att de spelas upp ser ut att röra på sig. Tack vare ögats tröghet ser det ut som att föremålen eller bilderna rör sig eftersom vi inte kan uppfatta själva bytet från en bild till en annan utan vi ser allting som en enda kontinuerlig sekvens.

Eftersom man till skillnad från vanlig film tillverkar varje bild för sig är det en tidskrävande process som kräver stor noggrannhet och mycket tålamod. En animerad långfilm tar oftast flera år att producera och involverar ett stort antal personer som jobbar parallellt med olika delar av filmen.

Det finns olika typer av animation. Det mest kända är tecknad film eller cellanimation som den kallas på fackspråk. De klassiska Disney-filmerna som till exempel Lejonkungen och Kalle Anka är gjorda med hjälp av denna teknik som går ut på att man tecknar bilder som sedan färgläggs. Bilderna fotograferas sedan av en med hjälp av en filmkamera och när filmen spelas upp så blir teckningarna rörliga.

Varje bild tecknas då inte helt om utan för var scen så finns det en bakgrundsbild. Det finns några element som repeteras för att få föremålen i bakgrunden att se rörliga ut och sen har karaktärerna sina egna lager som tecknas olika beroende på deras rörlighet.

En annan modern variant är 3D-animationen som till exempel Toy Story och Frost. 3D-animation baserar sig på att man bygger upp tredimensionella objekt med hjälp av speciella 3D-animeringsprogram i en dator. Dessa objekt existerar alltså bara som ettor och nollor i datorer, men med hjälp av dessa kan man skapa filmsekvenser som sedan kan visas på datorskärmar, tv eller bio.

Det finns också en animationsteknik som heter stop motion som bygger på att man fotograferar stillbilder av objekt istället för att filma dem. Det finns olika typer av stop-motion animation, till exempel leranimation, dockanimation eller cut-out. Cut-out som exempel innebär att figurer och bakgrunder klipps ut i papper, läggs platt ner på bordet och figurerna flyttas då runt för per bild som blir tagen. Ler och dock animation görs på liknande sätt, lägger upp kameran på ett stativ till först. Tar leran och formar den till en figur eller då att använda sig av en docka med inbyggt skelett som man då vill animera, tar en bild, ändrar poseringen lite och position, tar en ny bild, justerar posering, tar en ny bild och upprepar processen tills du har en full animerad film i bilder. En av de top kända stop-motion filmer är *The Nightmare before Christmas* och *Wallace & Gromit*.

2.1 Historia

Det finns inte något verk som specifikt klassas som animation mellan 0-1900. Det finns dock ett verk som de ändå kallar som första animation i världen som var funnet i den Brända Staden i Sistan-Baluchistan, syd-östra Iran för 5000 år sedan. Detta verk kan kallas den första animation i världen, artisten har målat en get som hoppar ovanför träd och äter löv. På och runt denna skål har det tecknats bilder i storleken 8 cm breda och 10 cm höga. Bilderna visar på ett invecklat sätt rörelse, vilket var en stor upptäckt. (A)

10

1900

J. Stuart Blackton (1899) skapade en tyst film på en och en halv minut, *The Enchanted Drawing*, en kombination av stop-motion och levande rollspel. I filmen börjar han med att teckna ett mans ansikte och en flaska vin och ett glas. Genom ”magi” tar han tag i flaskan och glaset och håller upp ett glas. Senare tecknar han en hatt på en mans huvud och efteråt stjäls hatten av mannen på teckningen och under tiden byter mannen ansiktsuttryck. I slutet av filmen ger Blackton tillbaka hatten och flaskan. *The Enchanted Drawing* kom ut 16 November, 1900. (B)

1910

En annan, en av de första skrämföreställningar som visades var av Emile Cohls film *Fantasmagorie i Paris* i Frankrike 1907. *Fantasmagorie* innehöll 700 teckningar. I denna film visas en clown som drar ut olika föremål ur sin kropp. Det var väldigt populärt att teckna på svarta tavla med kalk och Cohl skapade illusionen att denna film var tecknad på kalktavla genom att printa ut bilderna negativt. (C)

Winsor McCay blev mest känd för och var den första som använde sig både av nyckelanimering, animeringsslingor, registreringsmärken och viktigast, karaktärsanimering. *Gertie the Dinosaur* (1914) McCay gav inte Gertie bara personlighet, utan nu kunde hon också gråta, äta, dricka och andas. Allt detta gjorde henne lekfull och charmig och många artister har efteråt försökt imitera och bygga på detta. (D)

1920

Walt Disney studio (1929) skapade den första och mest lyckade synkroniseringen med bild och musik, av *Silly Symphonies*. *Skeleton Dance* är den första animationen där musiken skapades först, före animationen som ledde till att Disney började experimentera med musik. I *Steam Boat Willy* (1928) tvingar en lekfull och elak Mickey både föremål och djur till att vara musikaliska instrument. Även en av de döda använder ett av sina ben för att utföra en xylofonmelodi. (E)

1930

Lotta Reiniger var troligen den första som skapade en långfilm med användning av en tidig version av multi-plankamera. Filmen släpptes i Tyskland 1926 och var 65 minuter lång. Det var då strax efter att Disney investerat och tagit patent på denna multi-plankamerateknik och detta hjälpte honom att bli känd för att från korta animerade filmer

11

göra de första långfilmerna i färg med skraddarsydd ljud- och musik synkroniseringar. Den första långfilmen "Snövit och de sju dvärgarna" släpptes 1937. (F,G)

1960

Lee Harrison III byggde den första hybridvektorgrafikdataanimationen med Scanimate system 1962, detta system användes mestadels mellan 1970 till 1980. Scanimate blev använt för animerade scener som reklam, titlar och andra grafiska scener. Denna teknik användes även i filmer. Bilderna och färgerna var nu betydligt klarare med detta elektroniska utseende, rörelsen betydligt smidigare nu när de kunde animera 60 fps istället för 24 fps som filmerna då använde. Även en stor skillnad när de animerade en text i en scen, istället för att teckna animeringen som alltid tog en stund att skapa så nu genom vektor animering tog det endast några minuter. (H)

1962 så skapades ett program som heter Sketchpad. Med detta kunde man nu göra koncept i 3D modeller, virtuell verklighet, datorstödd design (som CAD) och mera. Nu med detta kunde man teckna vektor linjer direkt på skärmen som man i sin tur kunde skala, rotera och redigera på olika sätt. (I)

1970

I filmen Futureworld 1976 var första gången vi fick se användningen av 3D animering. Den var gjord av Ed Catmull och Fred Parke. De skannade in Catmulls hand som roterade och rörde på sig och sen ett läskigt ansikte som roterade runt. Genom att använda punkter, så kallade polygons, markerade de till datorn att skulptera denna trådramsbild som då gav detta tredimensionella utseende. (J)

1980

1984 fick vi se första användningen av datoranimerade bilder (CGI) i tecknat form av Pixar, The adventure of André and Wally B. Det var av en väldigt enkel tredimensionell stil och var gjord helt i dataprogram utan att använda sig av handtecknade bilder. (K)

1990

Under detta decennium var tiden då de animerade filmerna började bli så komplexa och fulla av olika stilar att det gav en helt ny grund sen *Snövit och de sju dvärgarna* först skapades. *Skönheten och odjuret* 1991 var den första Oscar nominerade animerad fiktionen

1992. Tre år efteråt kom första tredimensionella långfilmen *Toy Story* som blev en stor framgång som många kallar en klassiker idag. (L)

2.2 Metod

Om vi bryter ner en normal traditionell film som vi ser på tv som är gjord på 60fps (frames per second), för varje sekund så finns det 60 bilder tagna. Det skulle vara omöjligt att ta detta med en normal kamera, för detta använder vi oss av en filmkamera för att kunna få ihop detta. På en minut som är 60 sekunder så finns det 3600 bilder och på en timme som är 60 minuter så finns det 21600 bilder. Tar vi nu endast en bild ur denna mängd så ser bilden ut som ett normalt fotografi eller en målning. Detta gäller även våra ögon, vi ser och upplever 30 till 60fps. Mer än detta klarar vi inte att registrera.

När vi talar om tecknade filmer, stora företag gör filmer 24fps. Om vi säger de gör en 90 minuters tecknad film, det skulle betyda att de behöver teckna 129600 bilder. Självklart finns det då olika metoder hur de tecknar dessa bilder som de använder, de behöver inte teckna om varje bild och genom dagens teknik så finns det lättare metoder. Om vi ser på en kort scen så är bakgrunden oftast en stilla målning, föremål i bakgrunden som behöver rörelse kan vara tecknat på sex till åtta bilder per sekund och karaktärer så kan vara allt från åtta till 24fps. Detta beror också helt klart på vad karaktären gör i scenen om den står stilla eller om den springer, snabbare rörelse behöver mera tecknade bilder för att rörelsen ska vara jämnare.

Syftet med att använda animation och detta slutarbete är att jag vill väcka intresset att uttrycka mig kreativt genom animation och att kunna använda det som ett annat språk. Jag vill visa att det finns en bred möjlighet och teknik till fritt skapande genom animering. Jag vill inspirera och belysa att alla kan göra animerad film genom en eller fler metoder, med enkla föremål som redan finns hemma eller i butiken, en kamera, telefon eller dator.

Syftet bakom berättelsen i kortfilmen är att jag oberoende hur olika vi ser ut här i världen, kurviga, långa, mörka och listan kan fortsättas är vi alla är likvärda. Vi kan alla vara vänner och hitta vänner genom vänlighet, oberoende hur vi ser ut på utsidan eller vilken typ av bakgrund vi har. Jag tycker fortfarande att det är för lätt i dagens läge att folk behandlar någon annorlunda bara för att de ser lite annorlunda ut, går annorlunda och talar

lite annorlunda eller har en annorlunda bakgrund. Jag vill väcka tanken och påminna om att vi alla är lika mycket värda och att ingen av oss är ensam i denna värld.

Cellanimering:

Förgrund, rörliga karaktärer, bakgrund och eventuellt mer separata lager med olika transparenta ark, så kallade celler. När allting läggs ovanpå varandra så bildar det en fullständig bild. (1)

Multi-plankamera:

Multi-plankamera är uppbyggt på lager av glas, kameran läggs högst upp och riktad neråt. Med denna metod kunde man nu få mera känsla, parallax och djup för varje bild, man lämnade nu olika bild lager av bilder att vara transparent för att nu kunde man måla bakgrunden skild, föremål skild och karaktärer och förgrund som sparade nu en massa tid, och de rörde sig i olika hastigheter som även gav en annan effekt, dess längre bort kameran skulle vara så rörde sig delarna långsammare. (2)

Traditionell 2D animation:

Traditionell animation är hand tecknat för varje bild som visas, våra klassiska filmer som Snövit och de sju dvärgarna, Lejon Kungen, Aladdin och mera är helt och hållet handtecknade bilder med cell animering. Snövit och de sju dvärgarna gjordes på tre år på 750 artister och filmen innehåller upp till 250,000 teckningar.

Digitalt 2D animation:

Det är samma metod som att teckna en animation på papper men då i digitalt format och med hjälp av programmens funktioner så förenklar processen. Som exempel behöver du inte teckna om varje bild för en liten justering i en rörelsen eller måla om hela bilden för färg korrigerig, det kan ändras direkt som gör processen smidigare att arbeta digitalt.

Stop-motion:

Stop-motion är liknande som traditionell 2D animation, skillnaden är istället för att teckna varje bild så arbetar du med modeller av modeller, trä, papper och alla andra typer av föremål som du sen försiktigt manipulerar, lite som dockteater för att skapa en animation.

3D animation:

Tredimensionell digital animering är som stop-motion men då i digital form, du har en modell som är gjort av polygona som representerar modellerna i digital form som du senare manipulerar och efteråt låter man datorn rendera ihop bilderna för att skapa animationen. Det kräver då lite mera kunskap jämförelse med traditionellt sätt, man behöver kunna hur man skulpterar och hur man ger kroppen ett skelett för att kunna manipulerar modellen. (3)

3 Om mitt arbete

Sen födseln har jag haft svårt att uttrycka mig i ord och tal. I skolan hade jag svårt att hänga med i texter, speciellt historia och religion. Jag kommer ihåg att jag alltid kom bättre ihåg årtal, namn och meningar när vi kombinerade med att se på en dokumentär där vi även fick se det visuella. Jag som har lättare att förstå genom det visuella kunde ha använt mig av denna metod på ett annat sätt genom skolaren, istället för att sitta vecka efter vecka och slita med texter som jag hade otroligt svårt och trögt att läsa. Jag tänker mig att om jag skulle ha fått se dem visuellt tillsammans med texten så skulle jag haft betydligt enklare att se kopplingar med årtal och vad som hände det året, som exempel. Tänker då att det inte behöver vara filmade dokumentärer utan redan en animerad kortfilm av texten i boken skulle hjälpt mig något otroligt. Det är otroligt viktigt att lära sig läsa och skriva och förstå text som man läser, men jag tänker att metoden att se kortfilmer fortfarande saknas i skolor, speciellt för oss där det visuella sinnet är starkare än förmågan att läsa och lyssna. Skolor har, som sagt, oftast fokus på det traditionella sättet att lära ut, genom text, tal och skrivande. Vissa lär sig bättre genom att läsa själv, andra lär sig bäst genom att lyssna på läraren och andra igen lär sig bäst genom att läsa texten och skriva ner vad de har läst. Men för mig med dyslexi så funkade ingen av dessa metoder alls lika bra.

För mig är konsten tillför att kunna uttrycka mig och berätta på ett annat sätt, på ett annat språk, det som är svårt att uttrycka i ord och tal. Det är mycket det som konst är till för, att berätta och tala ett annat språk. Då märker jag personligen att jag får bättre berättat hur jag har känt mig, hur jag känner mig, vad jag har upplevt osv. genom en animerad kort film än en stilla målning. En stilla målning ger en berättelse i stilla form, man kan se att det ger en känsla. Ger man då denna målning visuell rörelse och ljud, kommer den att ge betydligt starkare effekt. Jag har burit på självhat i många år, men jag fick aldrig utlopp för detta tidigare, av den orsaken att jag inte visste hur jag skulle uttrycka det. Genom att för något år sen skapa en animerad kortfilm så fick jag möjligheten att visa hur jag har känt mig, och

den reaktion jag fick av andra skulle jag inte ha fått genom ord och tal eller ens en målning. Jag tänker på många andra som går och bär på känslor, tankar, gamla händelser som de inte vet hur de skall säga eller berätta, hur skulle det vara att visa det istället.

Animationen har hjälpt min kreativa sida, att berätta det jag vill berätta, och att bygga upp mina kunskaper om teknik och hur jag använder olika material och program, t.ex. hur stor skillnad en karaktärs kroppsspråk kan ha, om den går rak eller krokig. Jag har fortfarande mycket att lära mig och det känns som om jag endast skrapar på ytan ännu av att bli en kunnig illustratör/ animatör för att berätta en berättelse, men detta projekt har hjälpt mig att få flera viktiga och stora byggstenar på plats.

Jag vill nu berätta en berättelse och jag använder mig nu av animering, att hur jag kan använda mig av animering för att dela mina tankar. Metaforen i animationen som jag vill folk skall tolka utifrån från min värdegrund är att insidan är det som räknas. Det är koppling med rasism, mobbning, utfrysning och ensamhet bara för att du inte passar in för ditt utseende och sen vill jag även ta fram att ingen av oss är ensam. Vi alla har och kan hitta vänner inom oss oberoende utseende, varifrån du kommer eller vilken bakgrund vi har. Skillnaden på utseende skall inte ha så stor vikt som den har med vem vi umgås med.

Tankeprocessen har varit en lång process och även ändrats och utvecklats med tiden, jag har suttit och funderat och kände jag ville ta fram något ämne som jag bryr mig om. Något ämne som berör mig och oss alla, dessa som jag tänkte mest var då ensamhet, utseende för att #blacklivesmatter var väldigt aktuellt i skede och sen vänskapsrelationen jag hade med min hund. Första planen jag bestämde mig för skulle vara om ensamhet, jag började då teckna en storyboard på datorn med ett program Clip Studio Paint. Programmet har en bra funktion för traditionell digitalt tecknande och animerande och som verktyg för att kunna teckna som på normalt papper så äger jag en monitor med special en funktion att kunna teckna direkt på skärmen med att använda en digital penna. Skärmens yta är gjord av glas, det är inte samma känsla som att teckna på papper fast det är samma metod att teckna för hand.

Min första plan var att jag skulle utveckla endast mina traditionella 2D animerings kunskaper genom detta projekt, när jag har som mål att arbeta med detta i framtiden och jag har mycket att lära mig ännu. Det skulle bli färggrant, lite känsla av abstrakt med bakgrunden och karaktärerna skulle få vara mer linjära och klarare utseende. Huvudkaraktären skulle nu vara en anka, han skulle ha anka vänner i början och senare bli

kompis med en ekorre, man ser även andra vilda liv runt om. Jag kan inte säga varför en anka men jag har någonting med fåglar när min egen comic karaktär är en liten fågel. Från grunden tänkte jag att avbilda en människas form med denna berättelse men jag ändrade det till djur för att göra det lite roligare.

Efter några månader fram till december och efter några möten så ändrade min plan nästan helt och tillbaka till noll. Jag hade svårt att hitta flyt på projektet under en lång period och resultatet började tappa den där intressanta aspekten. Efter många diskussioner ändrade jag nu planen till att mitt huvudämne är att ta fram animering, olika typer av animering och göra berättelsen lekfullt med olika stilar och metoder. Det som jag behöll från original planen var story aspekten med att ta fram ensamhet och att insidan som räknas genom animerad kort film. Min huvudkaraktär ändrades nu till sten, han hittar senare en kompis som är i en form av en blom kruka och andra föremål ses i filmen. Jag arbetade nu med stop-motion, traditionell 2d animering och digitalt, filmar och tredimensionell animering. Stop-motion har jag inte arbetat med så mycket tidigare så det har jag nu fått bättre grund med under tiden. Varför jag valde att ta en specifik metod för en scen och sen en annan metod för en annan scen så kan jag inte säga, jag har nu försökt vara lekfull med dessa tekniker, köra mera på känsla under processens gång och även se lite vart efter hur bra det flyter ihop.

Tvådimensionella scener så gjorde jag både digitalt och på papper. Jag använde mig programmet Clip Studio Paint för digitala scener, ett program där du kan teckna i och den har även funktionen för animering. Traditionell tecknande gjorde jag på papper och då använde jag mig av stop-motion metoden. Teckna en scen, ta ett foto och teckna en ny scen och repetera processen och efteråt lägga in alla foton på datorn och klippa ihop dem till en animerad scen.

Stop-motion scener så använde jag mig av utomhus miljö för att göra stenen rörlig, fantiserade ihop hur stenen skulle röra på sig. Lade då stenen på ett specifikt ställe, lade upp kameran med ett stativ och tog ett kort. Flyttade då sten en centimeter och tog ett nytt kort och repeterade processen, det är väldigt viktigt att kameran är på samma ställe för att hålla bakgrunden stilla i fotografiet. Samma här efter, lade in dem på datorn och lade ihop alla foton till ett klipp som då skapade denna illusion av rörelse.

Det digitala tredimensionella scener så använder jag mig av ett kraftfullt program Blender, det är gratis program som vem som helst kan använda. Som först behövde jag skulptera stenen med så kallad "mesh", digital lera för att forma ihop stenen. Lade då sen ett så kallat skelett som jag kopplar ihop med detta objekt för att nu göra den rörlig. Efteråt är det som metoden pupperty att börja justera och rotera skelett, placera den i olika poseringar för varje bild "keyframe". Låter då programmet rendera ut dessa bilder allt tillsammans som då skapar scenen.

Bakgrundsljud har jag varit ute och spelat in med telefonens egen inspelnings funktion och den abstrakta piano melodin så är inspelat med min egen synt. När jag gör denna typ av melodi så tittar jag på klippet tyst, jag trycker ner tangenter mera på känsla där jag känner det passar med högre eller lägra ton. Samma tanke att få hålla det lekfullt, hålla bort dessa väggar att göra det på ett noggrant sätt att låta istället melodin få leva.

När jag har gjorde färdigt alla scener och ljud separata, jag använde mig då av Adobe Premier Pro för att börja klippa ihop dessa scener, justerar ljus och färgsättning. Efter det är gjort så renderar jag klippet till en videofil och då blev denna klar för att visas.

Jag valde nu sten som huvudkaraktär för att visa att du kan i princip använda dig av vad som helst som du har runt dig med att berätta en berättelse, du behöver inte skild kunskap hur man animerar en sten. Den kan röra på sig precis som man själv fantiserar, rullar sig fram, snurrar, glider framåt.

3.1 Processen

Tankeprocessen har varit en lång process och även ändrats och utvecklats med tiden, jag har suttit och funderat och kände jag ville ta fram något ämne som jag bryr mig om. Något ämne som berör mig och oss alla, dessa som jag tänkte mest var då ensamhet, utseende för att #blacklivesmatter var väldigt aktuellt i skede och sen vänskapsrelationen jag hade med min hund. Första planen jag bestämde mig för skulle vara om ensamhet, jag började då teckna en storyboard på datorn med ett program Clip Studio Paint. Programmet har en bra funktion för traditionell digitalt tecknande och animerande och som verktyg för att kunna teckna som på normalt papper så äger jag en monitor med special en funktion att kunna teckna direkt på skärmen med att använda en digital penna. Skärmens yta är gjord av glas,

det är inte samma känsla som att teckna på papper fast det är samma metod att teckna för hand.

Min första plan var att jag skulle utveckla endast mina traditionella 2D animeringskunskaper genom detta projekt, när jag har som mål att arbeta med detta i framtiden och jag har mycket att lära mig ännu. Det skulle bli färggrant, lite känsla av abstrakt med bakgrunden och karaktärerna skulle få vara mer linjära och klarare utseende. Huvudkaraktären skulle nu vara en anka, han skulle ha anka vänner i början och senare bli kompis med en ekorre, man ser även andra vilda liv runt om. Jag kan inte säga varför en anka men jag har någonting med fåglar när min egen comic karaktär är en liten fågel. Från grunden tänkte jag att avbilda en människas form med denna berättelse men jag ändrade det till djur för att göra det lite roligare.

Efter några månader fram till december och efter några möten så ändrade min plan nästan helt och tillbaka till noll. Jag hade svårt att hitta flyt på projektet under en lång period och resultatet började tappa den där intressanta aspekten. Efter många diskussioner ändrade jag nu planen till att mitt huvudämne är att ta fram animering, olika typer av animering och göra berättelsen lekfullt med olika stilar och metoder. Det som jag behöll från originalplanen var story aspekten med att ta fram ensamhet och att insidan som räknas genom animerad kort film. Min huvudkaraktär ändrades nu till sten, han hittar senare en kompis som är i en form av en blom kruka och andra föremål ses i filmen. Jag arbetade nu med stop-motion, traditionell 2d animering och digitalt, filmer och tredimensionell animering. Stop-motion har jag inte arbetat med så mycket tidigare så det har jag nu fått bättre grund med under tiden. Varför jag valde att ta en specifik metod för en scen och sen en annan metod för en annan scen så kan jag inte säga, jag har nu försökt vara lekfull med dessa tekniker, köra mera på känsla under processens gång och även se lite vart efter hur bra det flyter ihop.

Tvådimensionella scener så gjorde jag både digitalt och på papper. Jag använde mig programmet Clip Studio Paint för digitala scener, ett program där du kan teckna i och den har även funktionen för animering. Traditionell tecknande gjorde jag på papper och då använde jag mig av stop-motion metoden. Teckna en scen, ta ett foto och teckna en ny scen och repetera processen och efteråt lägga in alla foton på datorn och klippa ihop dem till en animerad scen.

Stop-motion scener så använde jag mig av utomhus miljö för att göra stenen rörlig, fantiserade ihop hur stenen skulle röra på sig. Lade då stenen på ett specifikt ställe, lade upp kameran med ett stativ och tog ett kort. Flyttade då sten en centimeter och tog ett nytt kort och repeterade processen, det är väldigt viktigt att kameran är på samma ställe för att hålla bakgrunden stilla i fotografiet. Samma här efter, lade in dem på datorn och lade ihop alla foton till ett klipp som då skapade denna illusion av rörelse.

Det digitala tredimensionella scener så använder jag mig av ett kraftfullt program Blender, det är gratis program som vem som helst kan använda. Som först behövde jag skulptera stenen med så kallad "mesh", digital lera för att forma ihop stenen. Lade då sen ett så kallat skelett som jag kopplar ihop med detta objekt för att nu göra den rörlig. Efteråt är det som metoden pupperty att börja justera och rotera skelett, placera den i olika poseringar för varje bild "keyframe". Låter då programmet rendera ut dessa bilder allt tillsammans som då skapar scenen.

Bakgrundsljud har jag varit ute och spelat in med telefonens egen inspelnings funktion och den abstrakta piano melodin så är inspelat med min egen synt. När jag gör denna typ av melodi så tittar jag på klippet tyst, jag trycker ner tangenter mera på känsla där jag känner det passar med högre eller lägra ton. Samma tanke att få hålla det lekfullt, hålla bort dessa väggar att göra det på ett noggrant sätt att låta istället melodin få leva.

När jag har gjorde färdigt alla scener och ljud separata, jag använde mig då av Adobe Premier Pro för att börja klippa ihop dessa scener, justerar ljus och färgsättning. Efter det är gjort så renderar jag klippet till en videofil och då blev denna klar för att visas.

Jag valde nu sten som huvudkaraktär för att visa att du kan i princip använda dig av vad som helst som du har runt dig med att berätta en berättelse, du behöver inte skild kunskap hur man animerar en sten. Den kan röra på sig precis som man själv fantiserar, rullar sig fram, snurrar, glider framåt.

3.2 Sammanfattning

Detta projekt har varit en lång progress och jag är otroligt glad att jag valde att göra denna kort film fast det gick inte alls som på räls eller som planerat. Att göra en animerad kort film tar alltid längre tid både med att tänka ut och att skapa jämförelse med en målning, jag

hade då redan på ett halvår förhand planerat att jag skulle vara i god tid och jag skulle göra detta så snyggt som möjligt. Livet som brukar kalla det så kom då emot och jag tappa spåret helt. Under processen har jag både ändrat grundplanen i animerings stil och berättelse, det fanns veckor då jag inte fick någonting alls gjort för att det hände mycket annat i livet. Då dessutom började jag känna pressen deadlinen och jag visste att detta projekt kräver tid att slutföra som då ledde till att jag gjorde dess mindre framgång.

Jag otroligt glad jag valde att ändra planen, först tänkte jag hålla mig endast till tvådimensionell animerings still, men genom möten med andra så blev denna idee mer utvecklad och mer spännande. Att få vara mer lekfull med olika animerings metoder, och dessutom stop-motion så var jag inte så bekant med från tidigare så det fick jag lära mig mer grundligt under processen.

Efter dessa fyra år nu i denna konst skola så känner jag blandade känslor. Jag är otroligt tacksam jag har fått uppleva dessa fyra år, fått prova på så otroligt många olika metoder av konst i helhet. Utvecklat min kreativa sida att ta fördelar från olika håll och andras tankar och metoder. Fast då även sitter jag med en liten känsla, har jag fokuserat för lite på det jag egentligen ville uppnå och utveckla. Då jag började skolan så höll jag fast i digital illustration och min plan efter skolan att kunna börja arbeta inom spel eller film världen, tanken då självklart med varför jag valde att gå konstskolan var för att jag ville få min konstnärliga kunskaper helt från grunden uppbyggd nu när jag började fokusera på konst i mer äldre ålder. Känslan är ändå där, att det finns stunder jag känner jag skulle kunnat fokuserat mera på att hålla mig till digitala konsten under perioder men på samma gång genom att ha fått provat och utvecklat min kreativa sidan från alla olika synvinklar så har då hjälpt otroligt ändå för framtida visioner.

Även var dessa fyra år en av de mest värdefulla år jag har haft genom personlig utveckling, jag har lärt mig att bli betydligt mer öppen om saker som jag tänker på, att det är okej att jag berättar hur jag faktiskt känner mig till grunden och även lyckats få ut stenar som jag har dragit ner mig mentalt genom alla tidigare år men som jag inte visste tidigare hur jag skulle få berättat till andra.

I slutändan. jag är mer än tacksam!

4 Källor

A- Giannalberto B. 23.10.2015. *Animation: a world history Volume 1: Foundations – the golden age*. Routledge
(Läst 2.1.2021)

B- Donan J. 8.8.2020 *Before Disney: Meet the Father of American Animation*.
Medium.com
medium.com/history-of-yesterday/before-disney-meet-the-father-of-american-animation-2f2e473fc9d1
(Läst 2.1.2021)

C- Cohl E. *The Father of the Animated Cartoon*. *Makematic.com*
makematic.com/blog/emile-cohl-father-of-animated-cartoon/
(Läst 2.1.2021)

D- Vilas-Boas E. *The 100 Sequences that shaped animation*. *Vulture.com*
vulture.com/article/most-influential-best-scenes-animation-history.html
(Läst 16.1.2021)

E- Sternberg Press 7.15.2010. *Animism Volume 1*. Kunsthall Antwerp Extra City
(Läst 13.1.2021)

F- Guerin F. *Lotte Reiniger*. *Wfpp.colombia*
<https://wfpp.columbia.edu/pioneer/lotte-reiniger/>
(Läst 10.1.2021)

G- Yogi P. *Celebrity Patent – Walt Disney invented this multi-plan camera*. *Patentyogi*
patentyogi.com/technology/celebrity-patent-walt-disney-invented-this-multi-plane-camera-to-produce-feature-length-movies/
(Läst 13.1.2021)

H- Norman J. *Lee Harrison's Scanimate: The first widely applied analog computer animation system*. *Historyofinformation.com*
historyofinformation.com/detail.php?id=4009
(Läst 16.1.2021)

I- Författare okänd. *Sketchpad – Complete History of the Sketchpad computer program*.
History-computer.com
history-computer.com/sketchpad-complete-history-of-the-sketchpad-computer-program/
(Läst 10.1.2021)

J- Rayne E. *Firsts: Futureworld and the futuristic evolution of 3D, CGI effects in genre movies*. *Syfy.com*
syfy.com/syfywire/firsts-futureworld-and-the-futuristic-evolution-of-3d-cgi-effects-in-genre-movies
(Läst 10.1.2021)

K- Thompson G. 13.10.2017. *The History of Animation*. *Blog.iinet.net*.
blog.iinet.net.au/history-animation/
(Läst 10.1.2021)

L- Mokry N. 20.8.2019. *The Animation Revolution of the 1990s*. *Filmschoolrejects.com*
filmschoolrejects.com/animation-revolution-1990s
(Läst 10.1.2021)

1- Dagobert E. *It all started with a mouse*. *Sites.google.com*
sites.google.com/site/detborjade/historia
(Läst 16.1.2021)

2- Wikipedia. *Multipane Camera*. *Wikipedia.com*
en.wikipedia.org/wiki/Multipane_camera
(Läst 16.1.2021)

3 New York Film Academy. *5 types of animation: Finding inspiration in all styles*.
Nyfa.edu
<https://www.nyfa.edu/student-resources/5-types-of-animation-finding-inspiration-in-all-styles/>
(Läst 18.1.2021)