

# **Life Inside the Box**

## **Tolka min ström av tankar**

**Daniel Hallberg**

**Kurs: HY513G†Examensarbete i hypermedievetenskap 15 hp C-nivå**  
**Handledare: Cecilia Parsberg**

## **Innehållsförteckning**

<b>Bakgrund och syfte.....</b>	<b>sid 3</b>
<b>Metod.....</b>	<b>sid 4</b>
<b>Arbetsprocess.....</b>	<b>sid 4</b>
<b>Analys.....</b>	<b>sid 8</b>
<b>Analys 1 - “Stream of consciousness”.....</b>	<b>sid 8</b>
<b>Analys 2 - Frågan om tolkning.....</b>	<b>sid 9</b>
<b>Sammanfattning.....</b>	<b>sid 10</b>
<b>Källförteckning.....</b>	<b>sid 12</b>

**+ medföljande bildbilaga på tre sidor**

# Examensarbete i hypermedievetenskap

## Reflekterande rapport

### Bakgrund och syfte

Ett intresse för det experimentella och det bisarra har alltid lett mig in på olika sorters kulturella vägar, vare sig det gäller inom film, musik, konst eller litteratur. Bejakandet av det okonventionella har alltid varit en lockande faktor och är så även inom mycket av det jag skapar, som exempelvis i det här projektet där jag har konstruerat en animerad kortfilm. Teckningsintresset kom tidigt för mig, det har funnits med ända sedan dagisperioden, och ett engagemang för serieskaparkonsten kom med figurer som Tintin och Asterix i tidig skolålder. Under åren som gått har mina teckningskunskaper utvecklats, inspirerats av andra och till slut tagit en egen form, och i takt med nya intryck och kunskaper så har även min humor ändrats, blivit mer bisarr, cynisk och, om det är ett acceptabelt sätt att uttrycka det på, experimentell. Den animerade filmen är ett sätt för mig att kombinera mitt tecknande med ett filmiskt berättargrepp och på så sätt utvecklas ytterligare i mitt skapande och tänkande kring denna kulturform.

Jag har vid fyra tidigare tillfällen under utbildningens gång skapat animerad film, tre på egen hand och en i grupp. Dock har jag hela tiden känt att jag vill fortsätta utvecklas och kunna skapa mer levande animationer än vad som har blivit slutresultatet i tidigare försök. Det här examensarbetet är ett steg i den riktningen, och även om det inte blev ett jättekliv framåt (faktum är att det blev ett hopp bakåt, i och med att jag återgick till att använda en animationsteknik från en tidigare kurs), så har jag ändå utvecklats, både som animatör och som tänkare.

Vad är då själva syftet med min animation, titulerad "*Life Inside the Box*", som är skapad för det här ändamålet? Svaret är väldigt luddigt, för jag har nog egentligen inte haft något mer syfte än att fortsätta i mitt animationsspår, men en tanke har befunnit sig i mitt huvud under hela den här resan, nämligen **den stora tolkningsfrågan: "vad ser jag som andra inte ser i mitt verk, och vad ser de i sin tur som inte jag ser?"**

Att som skapare kunna få in publiken i en tankebanan gällande vad det faktiskt är de ser har

alltså varit genomgående under projektets gång, även om jag i början tänkte mig att arbeta i väldigt abstrakta banor, men mot slutet blev det ändå något mer greppbart, om än uppe för tolkning.

## Metod

En sak som hela tiden har varit klar är att jag skulle behålla det första som har dykt upp i mitt huvud och pressats ut på papperet via pennen. Jag har, skulle man kunna säga, arbetat på ett vis som skulle kunna klassas som "*stream of consciousness*", ett begrepp som jag kommer att gå igenom senare i min analys av mitt eget arbete. Mina idéer har formats under processens gång och därför har jag jobbat utan storyboard och istället låtit kreativiteten som uppstår när pennen möter pappret agera plattform för mitt skapande.

Dock har jag gjort flertalet skisser vid ett antal tillfällen, vilka jag kommer att visa längre fram i texten, så på sätt och vis har en del av det som sker i filmen planerats i förväg innan de fullt utvecklade figurerna hamnade på pappret, men för det mesta baseras handlingen på vad som har uppstått under teckningsprocessen.

Den här animationen har varit ett sätt för mig att utvecklas samtidigt som jag har, som jag nämnde tidigare i texten, hoppat ett steg bakåt genom att använda mig av en metod jag brukade i en tidigare animation och som jag fann framgångsrikare än den jag använde senast jag animerade. Användningen av teckningar skapade på papper med hjälp av kalligrafiska pennor får ett slags liv som jag anser vara svårt att skapa med dator teknik allena. Därför har jag tecknat alla scener för hand, med hjälp av ett ljusbord för att få mer flyt i rörelserna. Dessa bilder skannade jag därefter in för redigering i Photoshop där jag sammanfogade dem med naturfotografier som fick agera bakgrundsmiljö till karaktärerna.

## Arbetsprocess

Mina tankar innan examensarbetet började innefattade många olika idéer som rörde sig på flera olika plan. Skulle jag fortsätta med animation, då jag redan har sysslat med detta under flertalet tidigare kurser, eller istället prova på något nytt, och i sådana fall vad? Om jag gjorde en ny animation, på vilket sätt skulle den se ut, både innehållsmässigt och till utseendet, vad för sorts teknik skulle jag använda?

När kursen väl kom igång hade jag bestämt mig, jag ville fortsätta med animerandet, eftersom

det kändes som något givande för mig, då teckning är ett av mina största intressen. Dock var jag inte riktigt på det klara med vad jag ville göra för slags animation. Tankarna kretsade kring rotoscoping, där man tecknar ovanpå live action-material, för då skulle jag kunna få perfekt rörelse i min animation. Samtidigt kände jag att jag ville göra något verklighetsfrämmande, abstrakt, och då spelade egentligen inte själva animationstekniken någon roll, så därför släppte jag tankarna kring rotoscoping. Hur roligt det än hade varit att prova på den här tekniken så kände jag ändå att det var för osäker mark för mig att jobba på, för i min pessimistiska tankar presenterades en framtidsvision av de sista arbetsveckorna, där tårar av frustration över att arbetet hade blivit ett misslyckande skulle vara det mest närvarande. Därför beslöt jag mig att fortsätta med en för mig tidigare brukad teknik som varit förvånansvärt framgångsrik: Papper + kalligrafipenna + ljusbord, där jag tecknade i en slags lagerteknik. När en figur tecknats på pappret, lade jag ett annat ark över och med ljusbordets hjälp kunde jag kalkylera föregående teckning, men lägga till en pytteliten ändring, så att rörelse skapades på bästa tänkbara vis med de begränsade kunskaper jag innehar.

Det abstrakta var temat, det var vad jag hade bestämt mig för. Vad tolkar andra in i verket? Vad ser de i mina teckningar, vad för slutsatser drar de och vad kan de knyta an till sina egna erfarenheter, upplevelser? Först hade jag idén om att bara skapa ett virrvarr av mönster, ackompanjerat av en samling missljud, men på inrådan av min handledare Cecilia Parsberg så släppte jag tidigt den tanken, för det skulle mer vara ett sätt att distansera sig från åskådaren än att närma sig den. Att ge fingret åt diverse tolkningar var det minsta jag ville göra, så jag bestämde mig för att åtminstone ha utmejslade karaktärer med mänskliga egenskaper, kanske till och med en sorts handling, men en tolkningsbar sådan, inte så att tittaren skulle få allt förklarat för sig direkt, utan istället själv få pussla ihop de olika delarna och dra sina egna slutsatser utifrån det. En handling utan handling blev mitt nya motto.

Som jag tidigare har nämnt så arbetade jag utan storyboard, det som kom ut på papperet fick utvecklas vidare i mina tankar och en handling (icke-handling) började ta form för varje nytt pappersark. Nya scener dök upp och präntades ned, och så fortsatte det under den första tiden av arbetets gång, innan redigeringen påbörjades.

Dock hade jag tidigt lösa idéer gällande vad filmen skulle kunna kretsa kring och teman som isolering, dystopi, krig, död och politik dök upp i mitt huvud, varpå jag började skissa fram några få slumpartade bilder, varav en del kom att fortsätta formas under arbetsprocessen. Dessa skisser är de få undantag då jag inte jobbade helt utifrån vad som dök upp på pappret, men de

har en ytterst viktig funktion, då det visade sig att de skulle komma att bli grundpelarna i min animation, och som alla andra idéer kom att utvecklas ifrån.

Jag har i den medföljande bilagan bifogat dessa skisser, vilka jag nu ämnar att gå igenom.

Jag fick en tanke i huvudet som jag ville utveckla, om en ansiktsbeprydd låda som svävar omkring i rymden, omgiven av stjärnor.<sup>1</sup> Vad meningen med lådan var visste och vet jag fortfarande inte, och det är nog den abstraktaste delen av min animation. Dock kom dess utseende och roll att utvecklas (se skiss 2<sup>2</sup>).

Nu hade lådan fått ett mer simpelt utseende, då det bättre skulle kunna symbolisera min tanke om isolering, som är ett genomgående tema i animationen. Dessutom fick lådan funktionen som stjärnslukare, det vill säga, dess syfte var att åka omkring i rymden och äta upp stjärnor. Vad syftet med detta är lämnar jag dock över till åskådarna att bestämma, för själv har jag egentligen ingen bestämd uppfattning om dess funktion, men däremot kan nog många tolkningar komma fram vid en närmare granskning av denna låda.

Över till skiss nummer tre, som berör temat politik.<sup>3</sup> Tanken var att låta en hjärndöd politiker stå och mala på med sina åsikter inför en lika hjärndöd folkmassa. Denna idé kändes dock lite för trist och simpel så jag utvecklade tanken ytterligare, vilket resulterade i skiss nummer fyra.<sup>4</sup>

Nu handlade det inte längre om en hjärndöd politiker, även om babblandet fortfarande var intakt. Nu var figuren istället en maktlysten despot som arbetade utifrån en ideologi, vars verklighetsgrund säkerligen är ganska tydlig för den som ser animationen. Publikens hade även den förändrats, för den var nu inte längre bara en hjärndöd massa, utan även en indoktrinerad sådan, alla med samma blanka ansiktsuttryck.

Dock kan man säga att jag här frångår min idé om publikens tolkningsmöjligheter genom att leverera ett ganska tydligt scenario, men samtidigt så blir den här klara visionen en kontrast till lådan i rymden, och därför bli tolkningsfrågan större genom deras sammankoppling: vad har dessa och övriga scener gemensamt egentligen? Hur kan scenen med diktatorn kopplas ihop till den mer abstrakta lådan?

Med bilderna inskannade i datorn kunde jag påbörja redigeringsfasen med hjälp av Photoshop.

---

1 Skiss 1, se bilaga

2 Skiss 2, se bilaga

3 Skiss 3, se bilaga

4 Skiss 4, se bilaga

Här använde jag mig av fotografier som jag hade tagit under projektets gång, fotografier på områden i Skövde som skulle komma att bli bakgrundsbilder till mina karaktärer. De flesta bilderna ändrade jag bara färg och kontrast i, samt lade till olika slags lager. Dock gjorde jag ett montage i en av bilderna, då det fanns element i flertalet bilder som jag tyckte skulle passa bra ihop i en enda bild. En rå version av denna bild medföljer i bilagan.<sup>5</sup>

När bakgrunderna var fixade klippte jag in de inskannade figureerna och finputsade dem på mitt sätt, eftersom en viktig del i mitt arbete har varit att bevara den lite skissartade, svajiga teckningsstilen från ursprungsteckningarna. Därför har jag låtit bilderna behålla sitt ganska så oborstade utseende, men det ingår i mina planer, jag gillar när det inte är helt perfekta teckningar i helt perfekta miljöer utan jag vill gärna behålla den ruffiga känslan i ursprungsmaterialet.

Kärleken till den lite slarviga teckningsstilen är något som har vuxit fram hos mig de senaste åren, särskilt efter att jag kom i kontakt med den italienske tecknaren Hugo Pratts fantastiska seriealbum om sjöfararen Corto Maltese (se bifogad bild i bilagan<sup>6</sup>). Pratts välskrivna berättelser stod i skarp kontrast till hans enkla svartvita, nästan skissartade teckningar, och det är till viss del tack vare denne serieskapare som jag har vågat utveckla min teckningsstil, bli mer experimentell, gå utanför konventionella ramar. Är det någon jag nämner som influens så är det definitivt Hugo Pratt, även om han tecknar i en mer avancerad och realistisk stil än jag.

Avsaknaden av dialog i filmen var något jag bestämde mig tidigt för. Den enda gången någon säger någonting i filmen är när diktatorn håller sitt innehållslösa tal inför massan, vilket består av ett upprepande av frasen "blabla", inspelad med digital inspelningsutrustning. I övrigt är det en stum film vad gäller dialog, men ljudeffekter och miljöljud förekommer, även det inspelat av mig.

Anledningen till att jag valde en nästintill dialogfri film den här gången var att den förra animationen jag gjorde föll ganska så mycket på just det audiovisuella. Filmen jag gjorde före det innehöll däremot inga dialoger alls, utan endast ljudeffekter vilket kompletterade det animerade på ett bättre sätt.

## Analys

---

5 Montage till bakgrundsbild, se bilaga

6 Bild från Corto Maltese-albumet "*Una ballata del mare salato*" ("*Balladen om det salta havet*") av Hugo Pratt, 1967, se bilaga

Jag hade tänkt gå in djupare i mitt arbete utifrån två aspekter, varav den första gäller metoden jag valde att arbeta med och den andra rör själva tolkningsfrågan i min film och även andra verk.

### **Analys 1 - "Stream of consciousness"**

Min metod att arbeta har mestadels utgått ifrån ett improviserat tänkande; det som kommer upp i huvudet just här och nu och som direkt präntas ned på papperet så fort pennan nuddar arket, det ska användas.

*"The common drive of all my work is to express what's inside my head. Otherwise, if I didn't do that, I have a feeling my head might explode."*<sup>7</sup>

Det finns en psykologisk term som kallas "stream of consciousness" (ordagrant översatt "ström av medvetande") vilken förklarar det konstanta flödet av tankar, det vill säga vår inre monolog, i vårt medvetande psyke. Det vanligaste bruket av en inre monolog kan man förklara som en överläggning med sig själv, som en förberedelse av ett tal, där man går igenom fakta/argument/etc. med sig själv innan man presenterar det för någon annan.

Termen är även applicerbar på många sorters kulturformer, främst inom litteratur, där många författare låter oss få följa huvudkaraktären genom dennes inre monolog, ett berättargrepp som även exempelvis brukas inom film.

Men vad har då detta med min animerade film att göra?

Jo, jag snubblade, i min jakt på jämförande källor, över den australiensiske animatören (bland annat) Jack Feldsteins verk. Han jobbar med något som han kallar "neonizing", en teknik som han är pionjär inom, där man med hjälp av datorteknik renderar bilder att likna neonskyltar, något som har blivit ett signum i hans filmer. I sina animerade filmer återanvänder han gamla filmklipp och animationer för att sedan lägga denna effekt över dem, något som exempelvis är märkbart i hans verk "*The Ecstasy of Gary Green*".<sup>8</sup>

Men det viktigaste med hans verk, och som är relevant för min analys, är att han brukar en "stream of consciousness"-teknik där han hittar på handlingen allt efter vad som dyker upp i

---

7 Citat från Jack Feldstein, neonfilmsskapare, 2007-08-15, <http://www.cinema.nl/nps-new-arrivals/artikelen/2381232/webcam-interview-with-jack-feldstein>

8 Jack Feldstein, "*The Ecstasy of Gary Green*", 2006, <http://www.youtube.com/watch?v=hhjAONvNFbk>



hans huvud, oftast med en ironisk prägel. Vad jag då kom att tänka på var att min film kanske också är skapad på ett sådant vis, då jag har låtit det första som har bildats i mitt huvud forma handlingen.

Dock finns det en skillnad mellan oss, vilket sänker min jämförelse en aning, och det är att hans "stream of consciousness"-användning fokuserar mer på dialogen än på bildspråket, medan det i min film är det visuella som är improviserat. Men ändå, denna skillnad till trots, så påverkar båda våra val filmens narrativ (även om min handling är mer öppen för tolkning), vilket gör det till en relevant koppling. Handlingen kan nämligen improviseras fram både tack vare dialog och bildspråk, det är vår inre monolog som har talat i båda fall.

## **Analys 2 - Frågan om tolkning**

Som jag tidigare har påpekat i den här texten så var tolkningsfrågan en väldigt viktig del i hela projektet och det är ett intressant fenomen att analysera. Även om min film har vissa riktlinjer så finns där ingen som säger vad som är rätt eller fel och därför tror jag att min film kan ge uppskov till flera olika intressanta tolkningar från publiken.

*"It's better not to know so much about what things mean or how they might be interpreted or you'll be too afraid to let things keep happening. Psychology destroys the mystery, this kind of magic quality. It can be reduced to certain neuroses or certain things, and since it is now named and defined, it's lost its mystery and the potential for a vast, infinite experience."*<sup>9</sup>

Ovanstående citat från den välkände avantgarde-regissören David Lynch förklarar hans syn på tolkningar. Enligt honom så förstör det den magiska kvaliteten i det mystiska när man försöker sätta ord på vad det betyder på ett psykologiskt plan.

Jag kan på sätt och vis hålla med honom i det han säger. Vi människor försöker alltid hitta ett svar på det okända, av rädsla alternativt nyfikenhet över det som vi inte förstår, istället för att bara låta det vara vad det är, något okänt som vi kan uppslukas av.

Men samtidigt är detta beteende ändå något ytterst mänskligt, det är nästintill omöjligt att inte försöka sig på en tolkning av, exempelvis, Lynchs filmer. Det är ett sätt att kunna förstå, bilda sin egen uppfattning gällande vad det är man ser och det tycker jag att man ska bejaka, istället för att som Lynch säger, ignorera det. Jag anser nämligen att det kan komma upp så många olika intressanta tolkningar av en och samma film, ja, t.o.m. av en och samma scen, och på så sätt kan

---

<sup>9</sup> Citat från David Lynch, regissör, <http://www.elephantjournal.com/2008/12/lynch-a-voyeur-an-artist-a-transcendental-practitioner-david-lynch/>

man bilda en diskussion gällande det hela, ("Varför tänker du så?" "Hur ser du det?"), något som faktiskt inte alls förstör den mystiska känslan Lynch vill bevara utan istället stärker den, för vi alla vet ju att varje tolkning är unik och inget är rätt eller fel. Därför anser jag att alla dessa tolkningar kan samexistera utan att ta ifrån filmens dess ursprungskänsla.

En ingrediens som har varit viktig under arbetets gång och som jag nämnde tidigare i texten är att jag med min film ska kunna närma mig åskådarna och bjuda in dem för tolkning. Att skapa något för abstrakt skulle kanske, istället för att vara en utsträckt hand, avskräcka publiken, vilket vore ett enormt misslyckande från min sida.

Det är därför jag tror att många regissörer inom avantgarde-film endast har en liten skara hängivna beundrare, för de är så fast i sitt eget skapande att de helt glömmer bort publiken. Förvisso är det viktigt att man skapar för sig egen skull, men om där finns en vilja att nå ut till en publik så måste man för en stund släppa sitt väldigt interna tänkande och även tänka ur andras perspektiv.

David Lynchs kortfilm "*The Alphabet*"<sup>10</sup> är en sådan film där det abstrakta har fått stå i vägen för det tolkningsbara och en interpretation av vad det är vi ser är väldigt svår att göra, vilket säkerligen skrämmer åskådare. Dock ska vi inte glömma Lynchs citat ovan, han är en upphovsman hängiven sin konst och vill helst att mystiken ska bestå.

Jag hoppas därför att min egen film lyckas väcka många tankar efter att visningen har tagit slut. Dock står jag nog mer på den konventionella sidan än den abstrakta i mitt berättande, eftersom vissa riktmärken har lagts ut, men samtidigt innehåller filmen en del abstrakta moment som jag tror kan få folk att undra vad de har med de mer traditionella scenerna att göra.

## Sammanfattning

Jag har i den här rapporten gett en grundlig genomgång av mitt arbete, varför jag ville göra just en animerad film, hur arbetsprocessen gått till samt att jag har analyserat några av mina tankar. Något egentligt syfte med mitt projekt har inte funnits, mer än att utveckla mina animationskunskaper, men en del tankar gällande vad folk tolkar in i det de ser har funnits med hela tiden och det gav upphov till en del av min analys i den här rapporten. Jag hade egentligen kunnat diskutera varför vi människor tolkar saker olika, men det är i grund och botten en omöjlig fråga att besvara, eftersom det utgår ifrån ren subjektivitet, på grund av att alla vi människor är olika. Då fann jag det intressantare att analysera varför vi människor väljer att

---

10 David Lynch, "*The Alphabet*", 1968 [http://www.youtube.com/watch?v=jmMwKBMse\\_w](http://www.youtube.com/watch?v=jmMwKBMse_w)

tolka saker vi inte förstår, vilket jag fick fram några tankar kring.

Sedan har en annan sak varit intressant att fundera på, det här med “stream of consciousness” som jag anser att jag har brukat till viss mån.

Slutligen tänkte jag bedöma min egen insats under arbetsprocessen. Först och främst så känner jag att jag har utvecklats ytterligare som animatör (även om det ännu sker på amatörnivå) under processens gång.

Samtidigt valde jag en lite “fegare” väg att gå i och med mitt beslut att satsa på en teknik som jag har brukat tidigare, vilket kanske på sätt och vis har hämmat min utveckling då jag inte har vågat prova på något nytt. Dock kan detta nyttjande av en för mig välbekant teknik ha fått mig att utvecklas inom just den tekniken, vilket inte är helt fel.

Jag hoppas att publiken efter att ha sett min animerade kortfilm börjar reflektera över vad det är de har sett och vad de läser in i bilderna, då det har varit en huvudtanke genom hela projektfasen.

## Källförteckning

### Artiklar

Webcam interview with Jack Feldstein, Cinema.nl, 2007-08-15

<http://www.cinema.nl/nps-new-arrivals/artikelen/2381232/webcam-interview-with-jack-feldstein>

Anna Gilkerson, “*LYNCH’ a voyeur, an artist, a transcendental practitioner*”, Elephant Journal, 2008-12-12

<http://www.elephantjournal.com/2008/12/lynch-a-voyeur-an-artist-a-transcendental-practitioner-david-lynch/>

### Filmer

Jack Feldstein, “*The Ecstasy of Gary Green*”, 2006

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

David Lynch, “*The Alphabet*”, 1968

[http://www.youtube.com/watch?v=jmMwKBMse\\_w](http://www.youtube.com/watch?v=jmMwKBMse_w)

### Bilder

Bild ur Corto Maltese-albumet “*Una ballata del mare salato*” (“*Balladen om det salta havet*”) av Hugo Pratt, 1967

[http://www.frameonline.it/FotoArticoli/ArtN30\\_Romics2005\\_Necessit%C3%A0delfumetto\\_HugoPratt\\_Unaballatadelmaresalato\\_NaufragiodiCain\\_Intero.JPG](http://www.frameonline.it/FotoArticoli/ArtN30_Romics2005_Necessit%C3%A0delfumetto_HugoPratt_Unaballatadelmaresalato_NaufragiodiCain_Intero.JPG)

Samt fem egna bilder tagna från mitt projekt.