



YOUNGBLOODS

Anders Hellman

Högskolan för Design och Konsthantverk vid Göteborgs universitet

Examensprojekt 15 hp, Konstnärligt kandidatprogram i design 180 hp

Göteborg

Vårterminen 2009

ABSTRACT

The goal of this project was to create the music video for Swedish pop/rock band *Antennas'* single *Youngbloods*, from their album *Feeling Feline Tonight* (2009). The video was made through animation, collages, photography and illustration. The main focus for the video was to create an independent visual story and to implement an investigation of how different techniques for creating and documenting images and motion result in different interpretations of the content. The work was characterized by an active search for contrasts and contradictions.

My approach to the project was to work with a child's curiosity, but with the discipline of an adult. Through this I was hoping to reach a result that expressed a thoughtful and subtle narrative approach, as well as fiercely experimenting and lustily questioning. I also developed the use of objective associations as a tool to avoid preconceived notions, but with the feared risk that it would give rise to a straggly and too inconsistent result.

KEYWORDS

animation musikvideo visuell berättelse film illustration

FÖRORD

Stort tack till Emma Hanquist, Johnny Persson från *Antennas*, handledare Anna Persson och examinator Eva Dahlin.

INNEHÅLL

INLEDNING

Mål	5
Bakgrund	5
Syfte	5
Frågeställning	6
Avgränsningar	6

GENOMFÖRANDE

Inspirationskällor	7
Informationsinsamling och analys	7
Synopsis	9
Experiment	12
Karaktärer	16
3D-animering	17
Sammanställning	18

RESULTAT & SLUTSATSER

Format	19
Berättelse	19
Utvärdering	21
Reflektion över arbetsprocessen	21

KÄLLOR	23
---------------	-----------

INLEDNING

Mål

Målet var att göra en musikvideo till pop/rockbandet *Antennas* och deras låt *Youngbloods*. I fokus för arbetet låg framför allt berättandet.

Jag ville även undersöka vilka uttryck olika medel att generera och dokumentera bild och rörelse gav, och dessutom se hur de gemensamt eller individuellt gav upphov till olika tolkningsingångar.

Bakgrund

Youngbloods är den andra singeln från Antennas album *Feeling Feline Tonight*, som släpptes i slutet av januari 2009. Deras musik hämtar inspiration från många håll. "Indie rock", "dansant punk", "elektronisk disko", "80-talspopmelodier" och "ett gotländskt svar på *Scissor Sisters*" är ett urval av beskrivningar hämtade från recensioner av skivan.

Medan *Youngbloods* är en mer rockig låt, drar den första singeln *Lies* mer åt det dansanta och elektroniska hållet. I den videon är bandmedlemmarna filmade när de dansar bland färgstarka lysrör som hänger eller ligger på golvet i ett annars nedsläckt rum. Skivbolaget själva beskriver på Youtube videons stämning som att den matchar deras "new electronic, urban and a little darker sound".

Min egen inställning till musikvideor som företeelse hade relativt nyligen förändrats. På grund av avsaknad av MTV och Z-TV hade jag under uppväxten inte konsumerat videor i någon särskilt stor utsträckning. Ofta tyckte jag att de kändes som väldigt inställsamma reklamfilmer för bandet, uppenbart gjorda med en attityd som skulle tilltala en viss målgrupp. Ibland en målgrupp som jag själv kanske tillhörde, men ogärna ville identifiera mig med. I de fallen hade de rakt motsatta effekten än vad som var meningen. Men i flera andra fall hade musikvideor å andra sidan haft ett så högt konstnärligt eller estetiskt värde att de faktiskt fått mig att öppna upp ögonen för ny musik. Det var först i och med den mångfald kombinerat med möjligheten att själv välja, som internet förde med sig, som jag kom att uppskatta musikvideor. Nu som en genre med lite mer genomarbetade videor – men ändå en i mängden – bland alla olika sorters klipp som sprids på nätet.

Syfte

Utgångspunkten i mitt arbete med *Youngbloods*-videon var att *Antennas*, deras publik och skivbolaget *Novoton* skulle tycka att det var kul med någonting som särskiljde sig från den första videon. En animerad video skulle innebära ett annat uttryck och andra förutsättningar, men samtidigt kunna behålla och vidareutveckla den stämning som låtarna delar, och därför kunna vara rätt väg att gå.

Ur mitt perspektiv var syftet med videon att undersöka hur olika tekniker och bildelement påverkas och förändras när de verkar med eller mot varandra. Ett sökande efter motsättningar och kollisioner i en vidare mening skulle också präglade arbetsprocessen.

Berättelsen i videon skulle vara så självständig från låten att den i princip skulle kunna stå på egna ben. Samtidigt skulle den tydligt förstärkas av och förstärka Antennas musik och text. Förhoppningen var att lyckas åstadkomma en visuellt kittlande resa som kändes genomarbetad. Men också att undvika att skriva någon på näsan, och i stället erbjuda flera lösa trådar i berättelsen, öppna för olika tolkningsmöjligheter.

Mitt förhållningssätt till projektet var att jobba med ett barns nyfikenhet, men samtidigt en vuxens disciplin. Jag hoppades genom detta uppnå ett uttryck i resultatet som signalerade såväl genomtänkta och subtila narrativa grepp, som ett samtidigt ohämmat experimenterande och lustfyllt ifrågasättande.

Frågeställning

Ett påstående som jag ville pröva var det att den som utgår från sig själv oftare lyckas åstadkomma någonting av mer genuint och samtidigt universellt mänskligt intresse, medan den som börjar från andra hållet och i stället inriktar sig på en specifik målgrupp, lättare faller in i förutfattade meningar eller åstadkommer ett budskap som ger mottagaren känslan av att bli lurad. Därför bestämde jag mig för att undersöka om – och i så fall hur – jag genom att arbeta intuitivt med objektiva associationer kunde låta berättelsen växa fram under arbetets gång i stället för att utgå från ett förutbestämt manus.

Denna idé kom sig även av att jag vid upprepade tillfällen hade förundrats över den energi som jag tyckte mig se i mina egna projekts skissmaterial, medan det färdiga resultatet alltid tappat mer eller mindre av denna direktitet. En fråga jag tidigt ställde mig var om resultatet skulle komma att kännas tillräckligt genomarbetat och sammanhållet i slutändan, eller om mina infall och personliga associationer på vägen skulle leda till ett allt för spretigt resultat och ge upphov till en känsla av effektsökeri.

Avgränsningar

Antennas gav mig stort förtroende att utgå från min egna tolkning. Bandmedlemmarna skulle själva inte avbildas eller förekomma i videon. Handlingen skulle i stället kretsa kring en fristående berättelse och bildmaterialet skulle framställas av mig genom bland annat fotografi, teckning, kollage och animation. Resultatet skulle bli en färdigställd officiell video för *Antennas*.

GENOMFÖRANDE

Inspirationskällor

Från och med att det blev klart att mitt examensarbete skulle bli en musikvideo, bestämde jag mig för att undvika att se på andra sådana. I stället försökte jag minnas berättelser som jag tidigare hade fastnat för och att vara uppmärksam på intryck från andra håll under projektets gång. Här nedan följer några exempel på inspirationskällor.

- *Vem ska trösta knyttet?* är en berättelse som följt med mig sedan jag var liten, som verkligen har fastnat. Den handlar om verkliga och inbillade faror och om en resa in i det okända. *Tove Jansson* har även ett fint sätt att väva samman text och bild samt att fånga stora saker med små medel.
- Under våren råkade jag se en dokumentär på SVT om *Ladislav Starevich*, som under tidigt 1900-tal var en pionjär inom stop-motiontekniken. Det började med att han skulle spela in en dokumentärfilm med ekoxar som slogs, och när de inte visade någon aggression mot varandra kom han på att det var lättare att döda dem, klistra fast benen på ståltråd och sedan fotografera filmen stillbild efter stillbild medan han själv styrde insekterna som han ville. Hans arbete fascinerar mig mycket på grund av den stora uppfinningsrikedom, omsorg för detaljer och det tålmod som måste ha krävts. Men mest har jag fastnat för kombinationen av teknisk innovation och lekfullhet samt de tillfälligheter som lett fram till hans filmer.
- På Youtube finns mängder av vetenskapliga och pseudovetenskapliga videoklipp med allt ifrån kemiska reaktioner i extrem slow-motion och biologisk nedbrytning i snabbspolning till konstiga experiment med potatismjöl och udda söta djur. Dessa har fått upp mina ögon för dels oavsiktlig estetik och även för en mer utsvävande korsbefrukning mellan empiri, filosofiska resonemang och spektakulära effekter.

Här är min absoluta favorit filmen *Powers Of Ten* från 1977 där bilder och berättarröst tillsammans tar betraktaren på en resa ut genom universum och tillbaka igen med hjälp av en skala av tiopotenser. Naturvetenskap och avancerad animationsteknik möter här en nästan barnslig fascination för universums storhet i en extremt saklig, avskalad och stilren, men samtidigt uppslukande berättelse.

- *Karl Blossfeldt* fotograferade växter med macroobjektiv i slutet av 1800-talet. Hans estetiskt renodlade och monumentala uppförstoringar har sitt ursprung i ett noggrant systematiserande med främst dokumentära ambitioner.

Informationsinsamling och analys

Jag lyssnar oftast inte särskilt aktivt på låttexter. När jag fick höra *Youngbloods* första gången ett par veckor innan examensarbetets början, fokuserade jag därför på vilken stämning låten försatte mig i och vad jag associerade olika ljud till.

Det jag främst kom att fastna för var den fasta och lite monotona takt som låten började i och hur tempot varierades och ibland nästan exploderade. En annan sak var sångarens karaktäristiska röst, framför allt i början av refrängerna.

Vid andra lyssningen försökte jag uppfatta texten, vilket jag upplevde som ganska svårt, och direkt efteråt skrev jag ned de ord eller strofer jag kunde minnas. Det blev ungefär: *All you youngbloods hanging around town, liars once will find revenge tonight make sense tonight, you're on your own this time, we take you on, we won't be there to pick up the pieces, society has left you on your own, be a good boy, feeling feline tonight.*

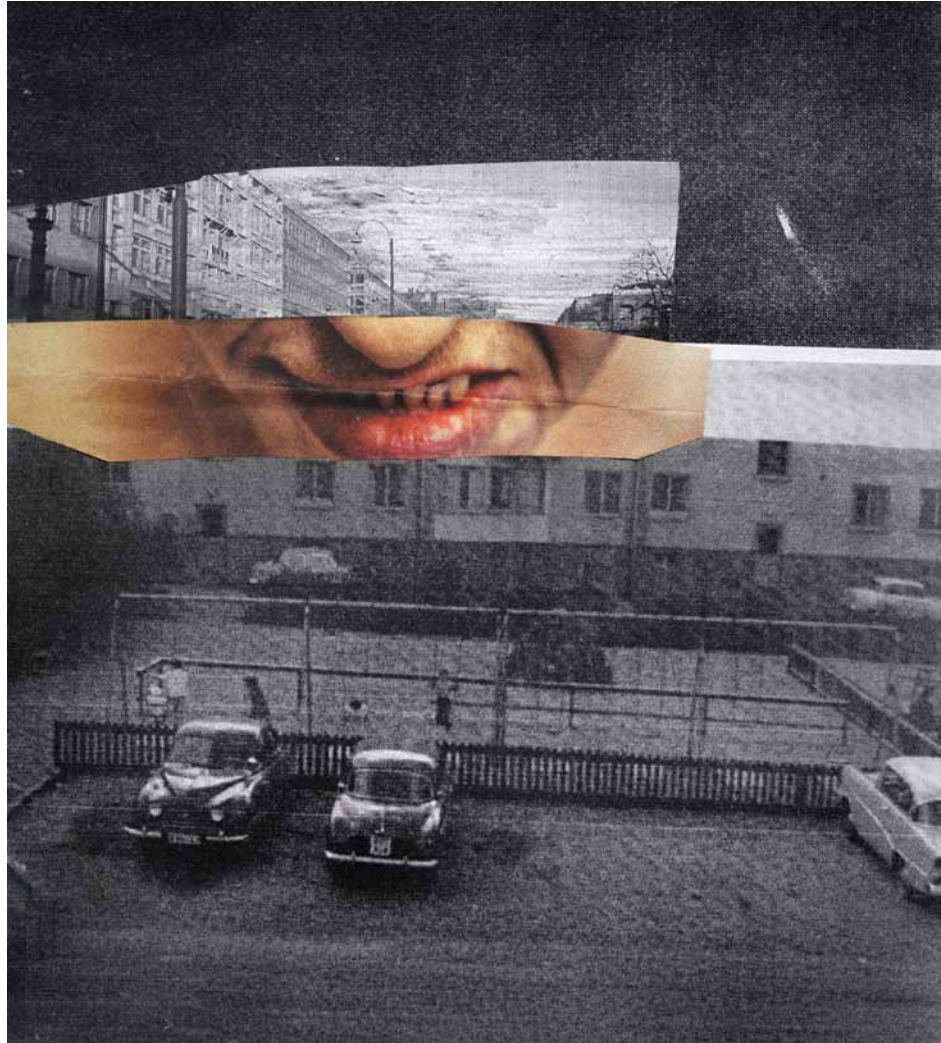
Texten upplevde jag som hotfull och som talande till de som kallas "youngbloods". De förmanas att vara på sin vakt, för hemska saker ska komma att hända snart. Det talas om hämnd, jag vet inte för vad, men saker och ting ska komma att få en förklaring i natt. Detta fick mig att associera till det ganska vanligt förekommande scenariot med ungdomar som faller för gruppträck och gör någonting hemskt som de sedan ska komma att få ångra för resten av sina liv. Jag försökte komma fram till vad det var dessa youngbloods hade gjort, varifrån hotet kom och vems rösten var som talade till dem.

På Youtube har jag lätt att fastna för videor som bärs upp av antingen en väldigt enkel och unik idé som särskiljer sig från mängden och som är relativt enkel att förklara i ord, eller av fascinationen för en extremt väl utförd gestaltning som bygger på ett komplext och tidskrävande hantverk.

Min första tanke med *Youngbloods* var att göra tvärt emot mina första associationer och spela på en dissonans genom en långsamt flytande och ljus video. Men ganska snart kom jag fram till att detta kändes som en lite väl motsträvig och förenklad ingång. I stället valde jag att inte försöka tvinga fram någon genial idé eller riskera att bli sittande med ett pilligt och tråkigt genomförande. *Youngbloods* har inte samma hit-faktor som *Antennas* första singel *Lies*, men den är inte heller något man tröttnar på så fort. Det dröjde ett bra tag för mig innan låten satte sig ordentligt i bakhuvudet. På samma sätt ville jag att videon skulle hålla för att ses många gånger.

Intressantare var att faktiskt gå vidare med att problematisera det första intrycket. Därför fortsatte jag att associera och plocka in flera och fler olika slags idéer och material i verket. Motiveringen låg också mycket i att jag i denna första video ville undersöka vad detta arbetssätt skulle leda till för material och att förhoppningsvis få ett resultat som senare skulle kunna leda vidare till flera andra mer sammanhållna verk i framtiden.

För att undvika de många schablonbilder som ryms inom tonåringar-som-halkar-snett-genren, men samtidigt kunna gå vidare med mina spontana associationer lät jag de tonåriga "youngbloods" jag först föreställt mig nu sjunka i ålder till någonstans mellan fem och tio år.



Synopsis

Veckan innan examensarbetet började gavs kursen synopsis på HDK, där uppgiften var att komma fram till och berätta om vad exjobbet skulle handla om genom handgjorda bilder. Jag gjorde då ett tjugotal mer eller mindre detaljerade kollage där jag försökte få fram en färgskala och en hotfull känsla med antydningar om vad som lurar i skuggorna.

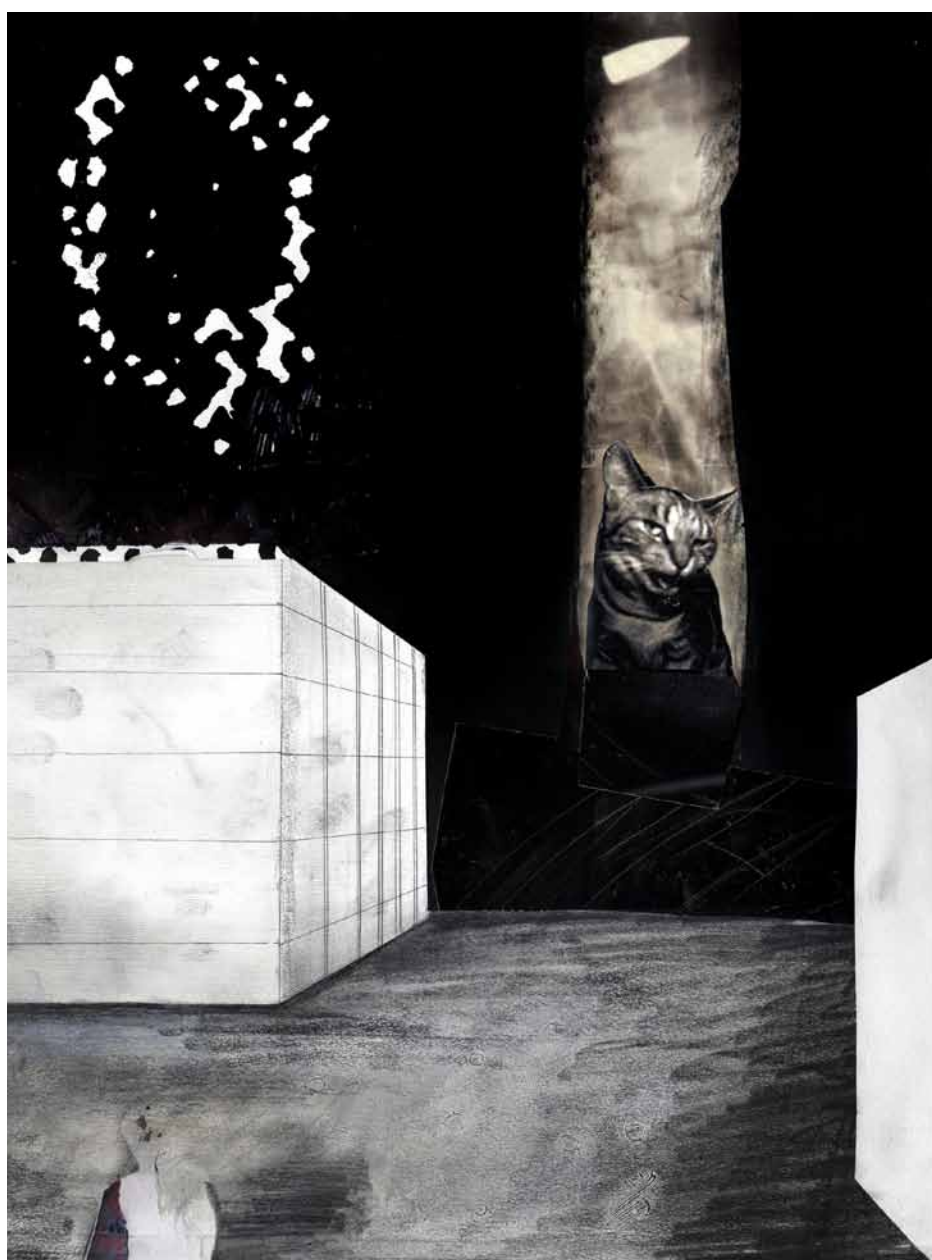
I ett foto ur ett familjealbum föreställande en lekplats i slutet av 60-talet hittade jag en plats att placera "youngbloodsen", som även kunde fungera som min utgångspunkt i berättelsen. Genom kollagen kom jag även fram till att de i början av berättelsen skulle sitta kisande i solen och på det viset inte riktigt kunna se vad som pågick i skuggorna.

Den första tanken på en fara i buskarna vid lekplatsen blev en "ful gubbe". Genom att utgå från att tolka sångaren i *Antennas* ganska särpräglade röst precis i upptakten till refrängen, där jag tyckte att det lät som att en effekt var pålagd, växte det fram en gestalt i ett kollage av tidiga datorrenderingar från 80-talet och en mun från en get. Detta ledde oväntat till den kraft, makt och



de läskiga association jag var ute efter. Denna karaktär kom sedan att passera oförändrad genom hela projektet och ser nästan exakt likadan ut i den färdiga videon som i den första skissen.

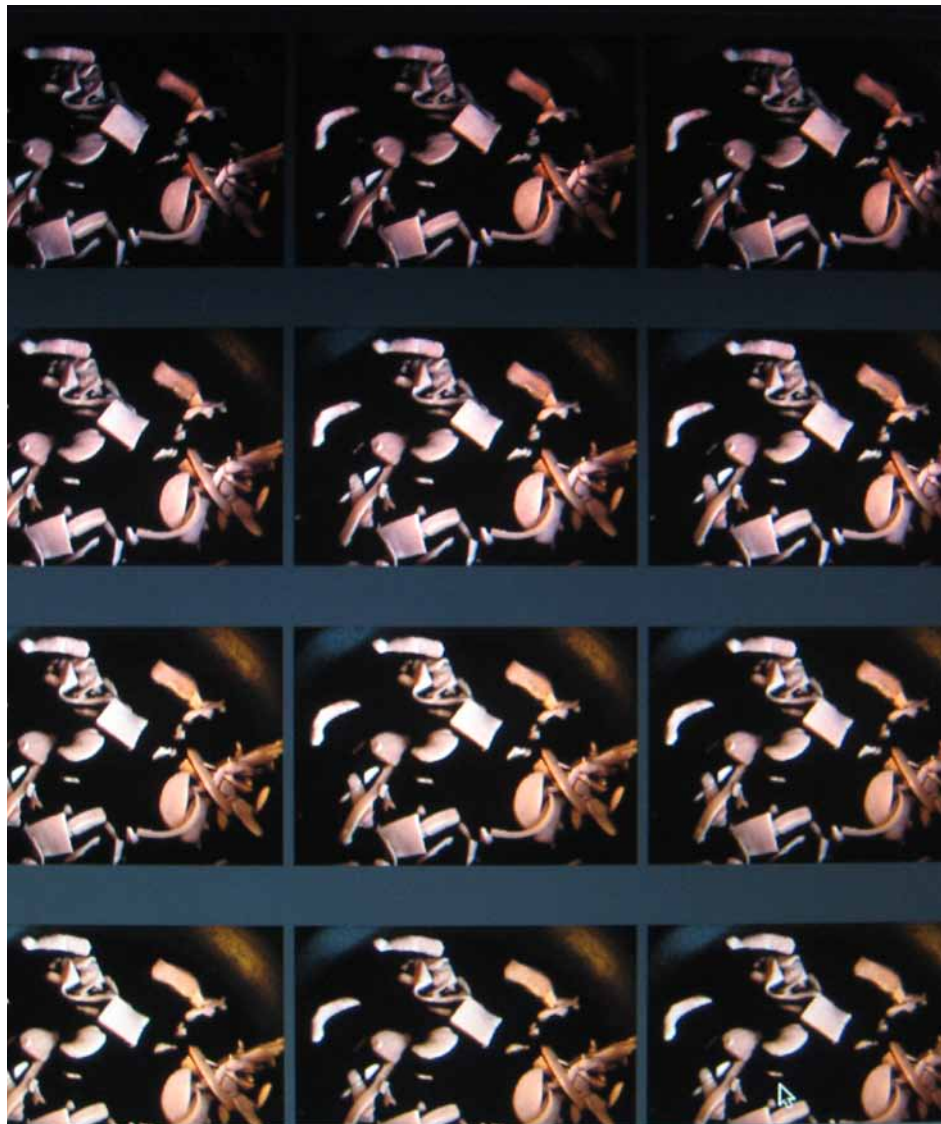
I ett eget gammalt fotografi av en katt hittade jag ytterligare en hotfull bild, som kändes mer vardagsnära. Jag bestämde mig för att denna skulle få fungera som en slags betraktare i berättelsen, som man inte riktigt visste var den stod. Detta ser jag nu i efterhand som en extremt lycklig slump, då jag ett par veckor senare fick förklarat för mig att ordet "feline" i skivans titel *Feeling Feline Tonight* faktiskt betydde ungefär "kattlik".

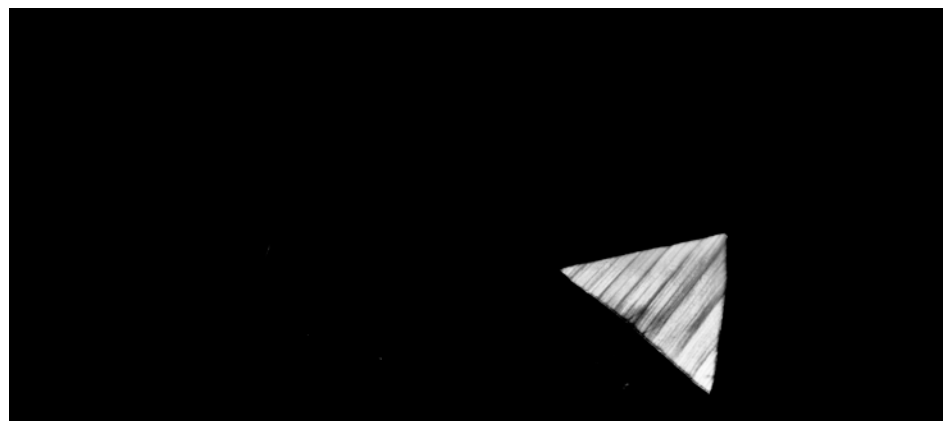
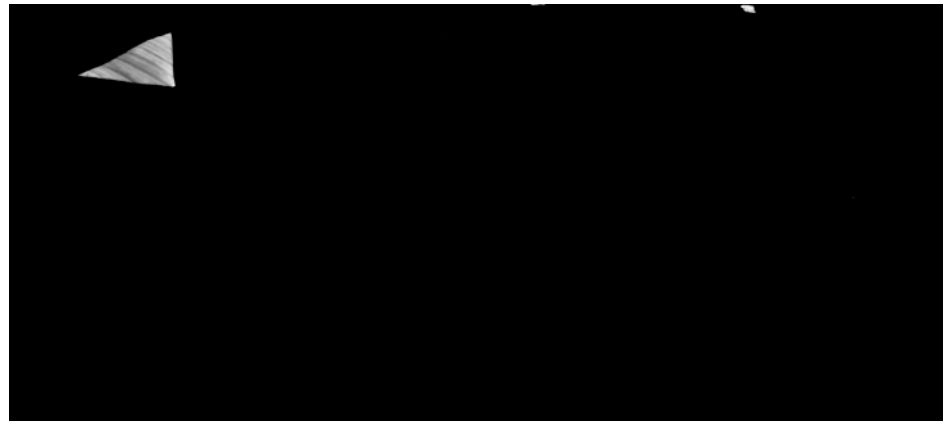
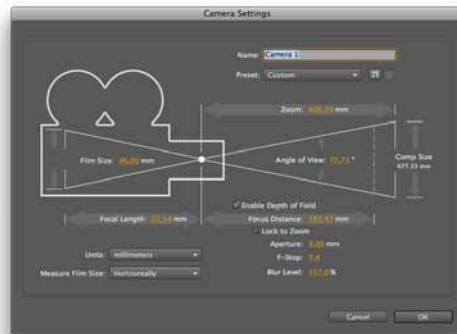


Experiment

Under examensarbetets första veckor ägnade jag mig åt helt förutsättningslösa experiment.

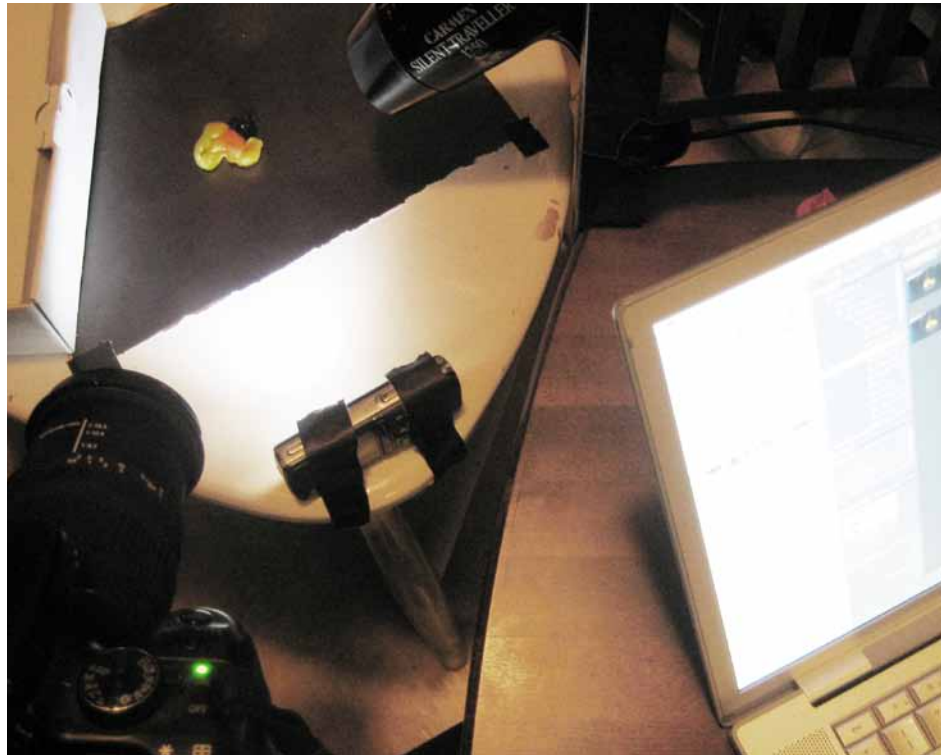
1) Sättet som falukorv sväller upp på och vrider sig i en stekpanna och hur man måste göra små snitt i dem innan för att de inte ska "korva sig" och börja bukta ut på mitten, fick mig att ställa upp en kamera på stativ framför spisen för att göra så kallade time-lapsesekvenser (bilder registreras med glesa mellanrum, men spelas sedan upp i snabbspolning). Jag prövade här olika hastigheter på kameran, varierade värmen och skar olika former av korven. I resultatet framgick korvens speciella rörelser mycket tydligare än i verkligheten och jag såg, speciellt på vissa bitar, hur mycket de påminde om en mask eller larv som slingrar sig. Detta fick mig att sammanfoga olika loopade korvsekvenser i datorn efter en sprattelgubbe-princip och därmed åstadkomma insektsinspirerade varelser med ett på många sätt naturtroget utseende och rörelsemönster.





2) I och med att jag nu precis hade börjat prova på datorprogrammet After Effects möjligheter till 3D-renderingar och dess artificiella kamera, väcktes lusten att experimentera med olika brännvidder och perspektiv på nya sätt även i verkligheten. Med kameran ställd på stativ och utrustad med vidvinkeloptik, flyttade jag på måfå runt en triangulärt formad purjolöksbit och fotograferade varje ny position. Därefter kompenserade jag för förflyttningarna i datorn, så att purjolökens ena spets hela tiden kom att stanna på exakt samma punkt, medan bakgrunden flyttades. Nu trädde i stället vidvinkelperspektivets förvrängningar fram på ett nytt sätt, och när videon ställdes om i gråskala med hög kontrast förvandlades purjolöken till ett stiliserat flygplan, medan skräp och märken på den grå kartong jag använt som underlag blev till en stjärnhimmel som roterade kring planet när det krängde fram och tillbaka. Detta klipp kom sedan att användas näst intill oförändrat och i sin helhet i den slutliga videon.

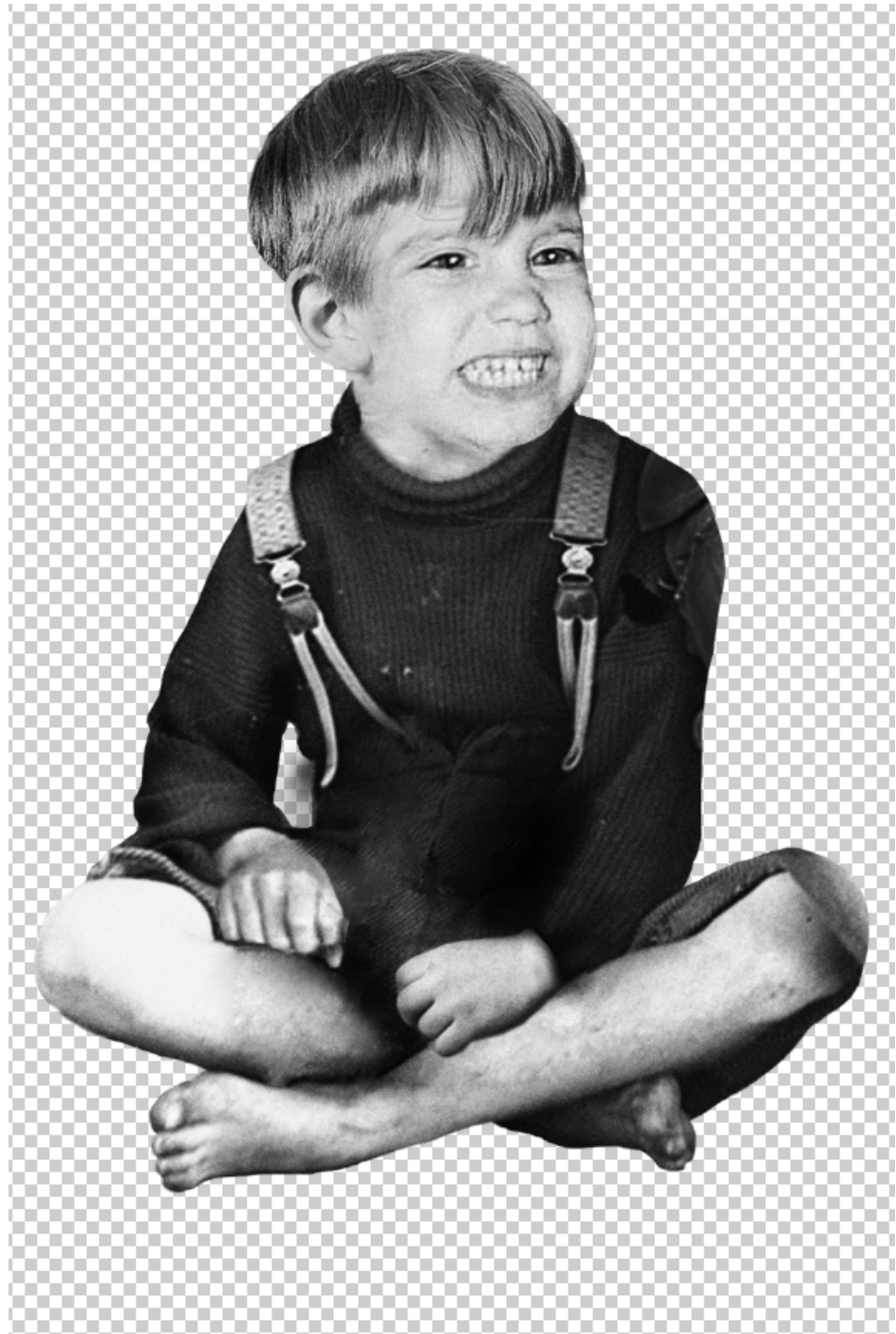
3) Jag time-lapsefotograferade även en torkande paprikadel (en sådan liten lös extrafrukt som man ibland hittar inuti den vanliga paprikan), som sedan kom att blir ett pulserande hjärta i den färdiga videon. Vid tidpunkten för fotograferandet visste jag dock inte vad varken korven, paprikan eller purjolöken skulle kunna användas till.





4) Att fotografera av datorskärmen var för mig ett sätt att undersöka hur brus och skrivbordslampas reflektioner påverkade annars väldigt ren vektor-grafik. Här fungerar ljuset och luften som finns mellan de två digitala enheterna som ett filter liknande dem som finns att välja mellan i bildbehandlingsprogrammen, men på riktigt. Solljusets skiftningar utanför fönstret skapar illusionen av en gammaldags projektor med svajande ljus, fast ändå lite annorlunda, och när jag av misstag råkar sparka till stativet hoppar bilden till.

Så, varför göra effekterna på riktigt, fastän det är otroligt omständligt och kräver enorm datorkraft (10 sekunder video innebär för mig 250 stycken 10 megapixelbilder i RAW-format som ska fotograferas, importeras, synkroniseras, konverteras, sekvenseras, renderas och sedan raderas) i jämförelse med att i stället simulera direkt i datorn. För mig ger vetskapen om tillvägagångssättet associationer till ett hyllande av mänsklig omsorg i skapandet som känns mindre flyktigt än datorfiltrets oändliga anpassningsmöjligheter, plus att experimenterandet med reflektionerna var stimulerande och kul. Att sedan radera vektorgrafiken och bara behålla sekvensen av fotografier skulle omöjliggöra alla senare ångringar och för mig ge animationen ett ännu större värde.

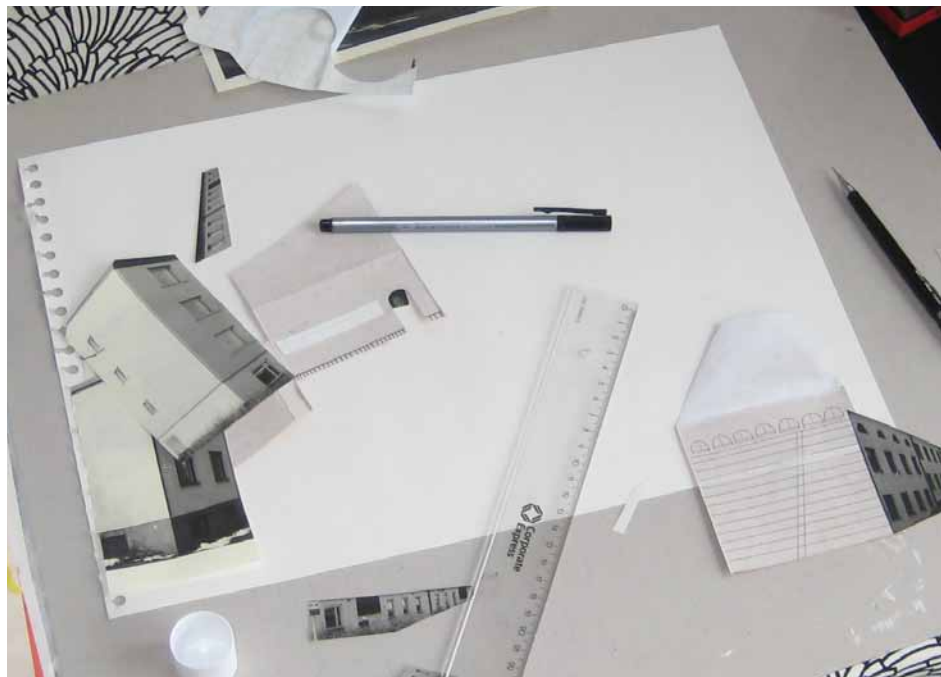
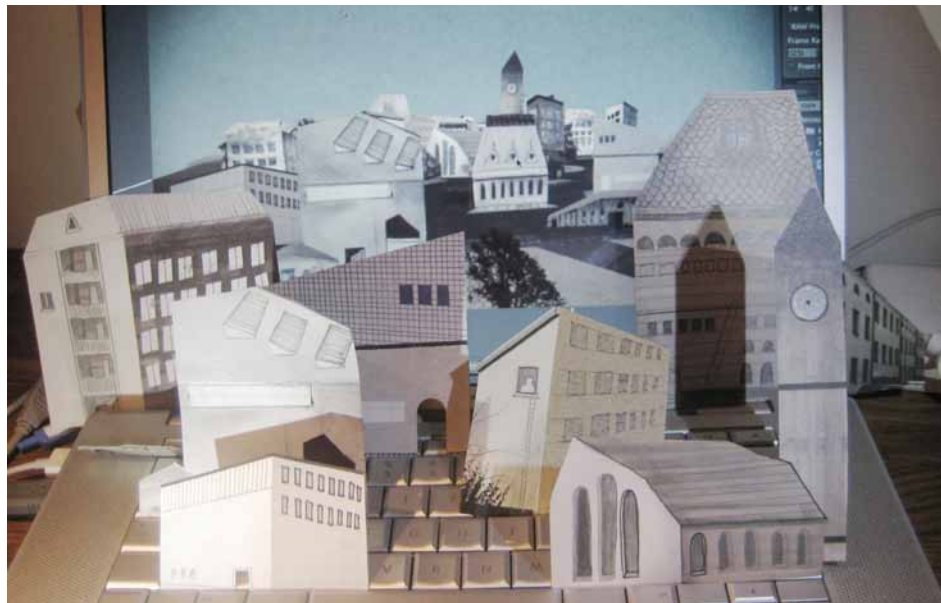


Karaktärer

"Youngbloodsen" genererades genom digitala fotokollage, där olika kroppsdelar och ansiktsdrag hämtades från olika äldre svartvita foton och sedan sammanfogades så gott som sömlöst på digital väg. Ändå ger helhetsbilden av pojkarnas uppenbarelse ett intryck av att någonting inte riktigt stämmer. Att ta fram dessa karaktärer blev det första momentet i examensarbetet där jag gick ifrån det helt fria associerandet och i stället jobbade mot ett mer definierat mål.

3D-animering

I den digitala virtuella världen är du diktator med absolut makt över varenda liten pixel. Alla perspektiv är perfekta och inga störningar eller fel förekommer så länge du själv inte lägger in dem. Att låta skeva och smutsiga teckningar göra entré i denna värld gav mig en aha-upplevelse. Ett kollage gjort på baksidan av en glödlampskartong med slarvig blyerts kunde här gå för en riktig liten fabrik. Den perfekta illusionen och mjuka rörelsen när datorns kamera svepte över min lilla uppbyggda kulisstad, gjorde att ögat och hjärnan inte längre tvekade på samma sätt. Både teckningarna och perspektiven blev plötsligt mycket verkligare än de varit innan.

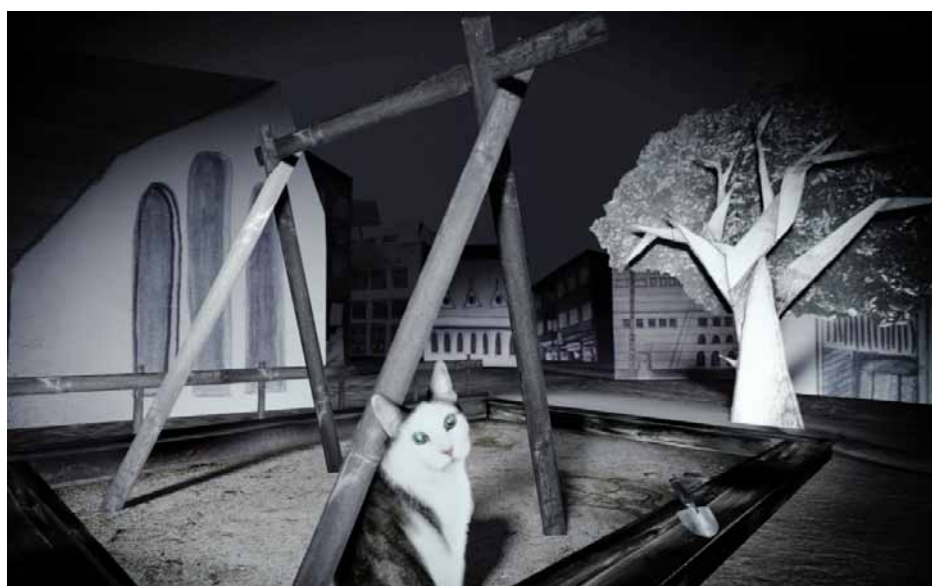


Sammanställning

Ju mer slutet närmade sig, desto mer blev jag tvungen att fokusera på helheten och försöka binda ihop olika händelser i videon med varandra och sortera dem kronologiskt. Detta var dock någonting som gick nästan av sig själv på ett förvånande enkelt sätt. Varje gång jag gav mig på att beskriva händelseförloppet för t.ex. handledare, märkte jag att bilden i mitt huvud var klarare än vad jag hade trott.

Min arbetsmetod i kombination med den digitala tekniken, där filmen består av en stor mängd sammanlänkade bilder och videofiler, möjliggjorde ett ständigt växelvis reviderande, animerande, testande, uppdaterande och finputsande som säkert skulle ha kunnat fortgå för evigt om det inte funnits en deadline som närmade sig. Tidsbrist blev här en positiv drivkraft som tvingade fram beslut i besvärliga moment.

När produktionen av dessa besvärligare moment och transportsträckor mellan videons hållpunkter tvingades igång, upptäckte jag hur denna mer problemlösande process gav upphov till många scener (t.ex. bilden ovan) som jag nu i efterhand ser som de mest lyckade. Jag tror att pressen och utmaningen i kombination med den långa tiden jag haft på mig att gå in i materialet gav väldigt bra förutsättningar.



Genom klippningen försökte jag att liksom i musiken växla mellan olika stämningar genom skillnader i klipptechniker, rörelser och ljussättning. Klipp som tidigare ratats för att jag inte tyckte att de tillförde något till berättelsen, fick i slutet komma tillbaka med motiveringen att de var bra visuella tolkningar av musikens rytm och energi.

RESULTAT & SLUTSATSER

Format

Resultatet blev en 3:17 minuter lång digital videofil i HD-format. Under hela arbetet jobbade jag i det större HD-formatet 1920×1080 pixlar (2 megapixel), men när detta i slutet blev för tungt att hantera fick jag krympa den slutliga klippningen till det mindre 1080×720 (0,78 megapixel). Detta räckte egentligen gott och väl och är också det format för HD som video-sidor som Youtube och Vimeo använder sig av. Det större formatet var dessutom så tungt att det inte ens gick att spela upp på min dator.



Berättelse

Videon börjar med en, inom film-intron ganska vanligt förekommande, kameraåkning över en stad. Staden består av analoga hus som byggts upp till en digitalt simulerad 3D-kuliss. Här ville jag åstadkomma en småstadsideyll som får betraktaren att till viss del invaggas i trygghet. Under åkningen går det att lägga märke till flera geometriska former och symboler i arkitekturens detaljer, som senare ska återkomma i videon.

Kameran stannar efter ett tag över en gård där tre pojkar sitter och leker i en sandlåda. En katt tassar ned för en stege från ett fönster i bakgrunden. Vi presenteras nu för den första pojken. Han har en trädgårdsspade i handen och sitter och hackar med den på ett nästan maniskt vis i sanden. Den stirrande blicken och det bländande leende antyder en viss galenskap. Samtidigt finns lugnet i småstadsideyllen kvar.

Pojke nummer två sitter bredvid med drömmande blick och ristar med en pinne i sanden. Katten tassar åter förbi i bakgrunden. Pojkens ristning i sanden har ett motiv i form av en förenklad katt.

En skalbagge kilar nu förbi i sanden. När den passerar pojke nummer ett hugger denne skalbaggen med sin spade. Skalbaggens bakben lossnar och den hasar sig iväg med frambenen. Vi ser hur de första två pojkarna sitter kvar som om ingenting har hänt och fortsätter hacka med spaden och rista i sanden.

Samtidigt förändras det varma bleka solljuset till en kall spotlight och kamerans intresse förflyttas till den tredje och sista pojken. Han sitter lite blygt gömd bakom gungställningen med nedböjt huvud. Nu lyfter han blicken och ser in i kameran med oroliga ögon. Här gör kameran en roterande åkning in mot pojkens pupill, som övergår från att vara cirkelformad till att bli en triangel. Kameran fortsätter färdas in i pupillens mörker.



Denna första del upptar en minut av videons dryga tre totala och fungerar som inramning och inkörsport till videons huvuddel, som är mindre sammanhållet och till större delen inte förankrat i ett tydligt rum. I några scener återkommer dock denna "verkliga" stad i nattliga version där katter och andra djur får oväntade egenskaper och proportioner. Pojkarnas oskyldiga lek med skalbaggen och senare andra insekter blir nu en länk till de falukorvshybrider som kom till under projektets inledande experimenterande.

I resan genom pupillens mörker möts betraktaren av abstrakta grafiska symboler som transformeras och förflyttar betraktaren in och ut ur pojkens huvud. Här är det oklart vad som egentligen sker och berättelsen bärs i stället fram av en transformation av former, symboler, mönster, ytor, material och betraktningvinklar.

I den sista scenen kopplas en simmande falukorvsinsekt åter till miljön i intro-scenen genom att den transformeras till den fotorealistiska skalbaggen som i början fick benen avhuggna. I samma ögonblick zoomar kameran ut och musiken tystnar. Skalbaggen ligger på rygg mitt i sandlådan och sprattlar,

medan pojkarna sitter kvar och leker som om ingenting hade hänt. Katten från den första scenen tassar nu upp för sin trappa och in genom fönstret medan bilden tonar ut till svart.

Den stundtals aningen psykadeliska huvuddelen av videon går att tolka som dröm, fantasi, vision, verklighet eller något annat. Förekomsten av djur brukar inom film användas som symboler för olika saker. Här står djuren för en symbolik som används för att skapa känslan av att det finns ett sammanhang och en förklaring som ligger dold. För mig har berättelsen mer och mer kommit att handla om empati och om att känna samvete för en handling som egentligen är någon annans, men som man ändå själv känner att man är delaktig i.

Utvärdering

I och med arbetsmetodens brist på överblick inledningsvis, har jag väldigt svårt att så här nära inpå kunna utvärdera resultatet. Bilden av hur allt material kom till och vad det betydde för mig vid de tidpunkterna, är starkare än mitt intryck av den färdiga videon. Men den absolut övervägande känslan är mycket positiv. Jag känner att mål och syften uppnåtts och *Antennas* har meddelat att de är mycket nöjda med videon.

I de flesta reaktioner jag har fått på videon är man imponerad av att 3D-åkningarna ser proffsiga ut och korvinsekterna ser så verkliga ut, och man undrar vad det är och hur det är gjort. På det sättet har jag på ett väldigt konkret sätt uppnått målet att material och teknik i sig ska bidra till berättelsen. På reaktionerna verkar det även som att många får en känsla av att det finns mer bakom verket än vad som syns vid första ögonkastet och att videon håller för att ses flera gånger innan den sjunker in.

Balansen mellan detaljrikedom och tempo fungerar, även om jag hade velat jobba mer med detta. De olika teknikerna med kollage, grafiska mönster och foton av kladdig mat känns tillräckligt sammanhållet och också tillräckligt spretigt.

Reflektion över arbetsprocessen

Examensarbetet har för mig inneburit en perfekt kombination av själv-initierat projekt och kommersiellt uppdrag. Jag har fått fria händer att gå in i mig själv och utnyttja allt jag kunnat inom fotografi, musik, illustration, matlagning och animation, men kan samtidigt presentera resultatet i ett sammanhang som är utåtriktat.

Under de sista två veckorna blev tiden knapp och jag var tvungen att arbeta efter ett schema som sträckte sig från timme till timme för att vara säker på att hinna färdigt. Jag kan i efterhand önska att jag hade skyndat på arbetet mer i mitten av projektet och kunnat lägga mer tid och energi på ett genomarbetat slutförande.

När deadline började närma sig blev jag medveten om den mängd avgörande beslut som jag ovetandes hade skjutit på till sista sekund. Jag blev även överraskad av de ofattbara tider som gick åt för att exportera 3D-renderingarna i hög kvalitet med full upplösning. Vid deadline blev jag tyvärr tvungen att lämna

ifrån mig en video som jag inte riktigt kände att jag hade haft tillräcklig kontroll över i slutet. Detta känns dock som problem som jag nästa gång kan förutse och bekomma.

Även om mycket hände på vägen, syns till min glädje de första kollagen från synopsiskursen ändå tydligt i resultatet. Det har varit spännande att se hur de till synes av sig själva har växt fram till en berättelse. Det känns som att jag har lyckats pressa ut många nya och oväntade saker ur mig själv och att jag kommer kunna ha nytta av dessa i framtida projekt.

Förhoppningen är att kunna använda erfarenheterna från detta arbete till att motivera ett liknande arbetssätt för framtida kunder. Nu vet jag att det fungerar åtminstone för mig och hur jag ska hantera processen för att ge utrymme för fritt skapande inledningsvis och ändå kunna garantera att ett resultat uppnås inom en förutbestämd tid.

Youngbloods finns att se på skivbolaget *Novotons* Youtube-kanal:
<http://www.youtube.com/watch?v=vWrVg7dDMXw&fmt=22> (2009-03-26)

KÄLLOR

- Jansson, Tove (2004). *Vem ska trösta knyttet?* Stockholm, Alfabet
- *Powers Of Ten*
<http://www.powersof10.com/> (2009-03-26)
<http://www.youtube.com/watch?v=A2cmlhfdxuY> (2009-03-26)
- *K special: Docketämjaren*. Sändt i SVT2 Fredag 23 jan 2009 kl 20.00
- *Antennas - Lies*
<http://www.youtube.com/watch?v=1o1wpenlXDQ> (2009-03-26)