



# THE LAKE

Terese Thulin  
Högskolan för Design & Konsthantverk, Göteborgs Universitet  
Vårterminen 2013  
Göteborg  
Examensprojekt 15 hp  
Konstnärligt kandidatprogram i Design 180 hp

## **Tack till**

Matti Huhtala och Kenny Gustavsson för lokalutlåning samt ert stora tålamod gentemot mig och mina tusen frågor och önskemål, Marianne Davidsson för att jag fick låna tyger, Södra vägens Glasmästeri för er generositet, Derrick Bozich för musiken och diskussionen, Arild Hanssen och Emanuel Cederqvist för er tekniska vägledning, Elinor Gustafsson och Jorma Huttu för tips på möjliga sponsorer, Ann Thulin för hjälp med transport av rekvisita, Mirjana Vukoja för handledning och pepp, Eva Dahlin för synopsiskursen som gjorde det så lätt att börja arbeta, Mattias Larsson vaktmästeriet Valand för svar på diverse frågor och Linda Thorén för makeup och hår. Till slut tack till Victoria Hendeberg och Oscar Andersson för era skådespelarinsatser.

## **Abstract**

The purpose of “The Lake” was to create an experience with music and visuals working with no budget.

A personal purpose was that I wanted to explore new areas in design, like scenography, and combine them with my previous knowledge and skills. My method was to keep my hands busy at all times and use new materials. I also wanted to work with other creators and learn from their methods. Together with a musician I created the music and the concept for the project. I then added a make up artist and two models to make it all happen.

The idea that a song contains a world by itself, a parallel universe, kickstarted the whole project. We imagined a lake within us, in our soul and subconsciousness, where your persona and your self could meet.

Another theme that we carried with us in our process was the thought of depth in the shallow and darkness in the light.

The result of the project is an installation where the video is projected upon several walls while the music is streaming from speakers.

Keywords: dreams, kaleidoscope, video, installation, music, underwater, glass, mirror

## Innehåll

Abstract .....	3
<b>Inledning</b>	
Mål och syfte.....	5
Bakgrund.....	6
Frågeställningar.....	6
Avgränsningar.....	7
<b>Genomförande</b>	
Metod.....	8
Uppstart.....	9
Story.....	10
Gestaltningen.....	11
Filmningen.....	15
Klippningen.....	16
<b>Resultat och slutsatser</b>	
Resultat & slutsatser.....	17

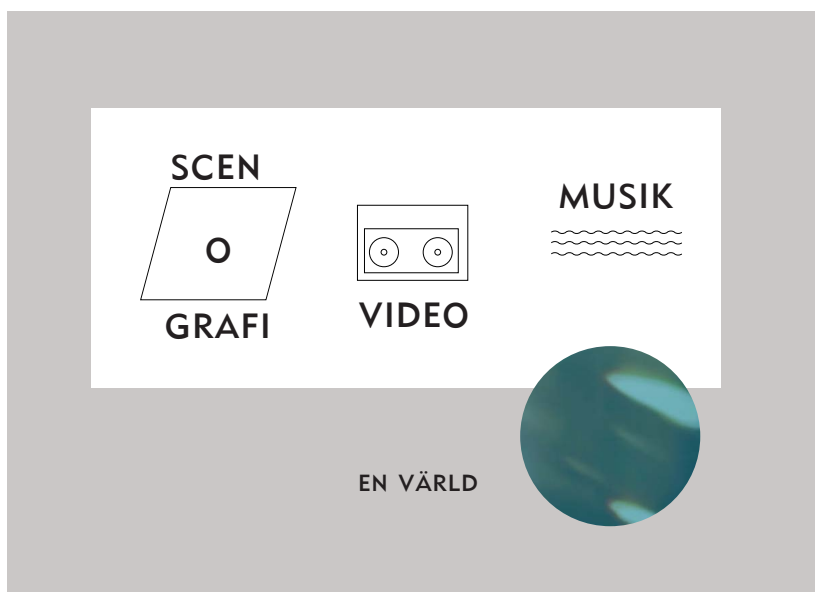
# Inledning

## Mål och syfte

Med noll kronor i budget ville jag skapa en upplevelse med hjälp av musik, video och scenografi.

Syftet var att lyfta fram musiken med hjälp av video och att förstärka videon med hjälp av scenografi. Ett personligt syfte var att jag ville våga arbeta med berättarmetoder jag inte hade tidigare erfarenhet av, som scenografi.

Syftet var även att samarbeta med kreatörer inom andra fält för att blanda kunskaper och erfarenheter, lära av varandras metoder och infallsvinklar och tillsammans skapa en upplevelse. En upplevelse både som i ett resultat men också som i en process, ty att arbeta med andra är en upplevelse.



## Bakgrund

Under mina år på HDK har jag mestadels arbetat med illustration, mönster och grafisk design. När jag var på utbyte i höstas läste jag illustration, måleri samt video och jag började starkt känna en längtan efter andra sätt att berätta på.

Som turist i det nya landet bar jag ständigt med mig min kamera och fotade/filmade dagligen. Sakta tog det intresset över och min latent kärlek till musik fick även den blomma ut när jag började umgås med en lokal musiker i Denver. Tillsammans såg vi många band och vi började spela in vår egna musik.

En av de låtar som vi gjorde var "Alka Dream". Derrick skrev och spelade musiken, jag gjorde melodin och texten och sjöng in.

Detta var låten som sparkade igång mitt examensprojekt. Tanken på hur en låt innehåller en hel värld, ett parallellt universum, fick mig att vilja berätta om världen i "Alka Dream" med video och scenografi.

## Frågeställningar

Ämnena som jag och Derrick samtalande mycket om var balansgången mellan ljus/mörker, manligt/kvinnligt, yta/djup, medvetet/undermedvetet och gott/ont. På grund av personliga händelser runtomkring oss i vår vardag blev det aktuellt att tala om dessa ting. När vi gjorde "Alka Dream" fanns allt detta närvarande inom oss. Jag ville undersöka det i videon. Frågor som jag tänkte på var: "Varför är det svårt att se djupet i något som glänser och glittrar?" och "Kan man gestalta själen genom att använda sig av ytliga ting som skönhet, ljusa färger, glitter, transparens, speglar?". Även "Hur hittar man mörkret i det ljusa och djupet i det grunda?"

## Avgränsningar

Jag hade tre avgränsningar att förhålla mig till:

1. *Ingen budget.* Jag kunde endast använda mig av material jag hittade i soprum, fick lånat eller ägde sedan tidigare.
2. *Inga förkunskaper* om scenografi. Jag kunde inte på förhand lägga upp scheman/ritningar och bara följa dem och lita på min erfarenhet, utan istället blev min metod att testa att se genom filmkameran för varje gång som jag lade till något i scenografin.
3. *Ont om tid.* Rummet där scenografin skulle byggas upp hade jag bara tillgång till i drygt en veckas tid och en stor del av tiden där gick åt till att forsla material, tömma lokalen, leta efter tyger att täcka för lysrör och whiteboardtavla med samt häfta fast alla tyger. Dessutom skadade jag min axel vilket gjorde att två hela dagar gick bort och de följande dagarna fick jag se till att inte överbelasta axeln när jag arbetade.

# Genomförande

## Metod

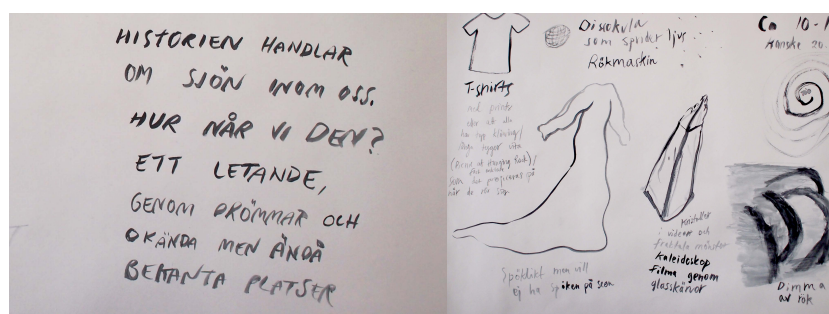
Min metod genom projektet var att hela tiden låta händerna arbeta. Det innebär att jag skissade och antecknade mycket för att tidigt visualisera mina idéer. Detta arbetssätt hjälpte mig att behålla mitt flow genom att ständigt vara aktiv.

Jag bestämde mig även för att inte rädas att ta mig an material eller verktyg som jag saknade kunskap i. Om idén krävde det, fick jag ge mig på att gestalta det i den form som passade bäst för idén och inte efter vad som var mest bekvämt för mig på grund av okunskap.





## Uppstart



Jag lyssnade om och om igen på “Alka Dream” och förde anteckningar om de inre bilder jag såg framför mig, vilken stämning jag tyckte fanns och vilka färger som gav sig tillkänna. Mina samtal med Derrick om yta/djup och medvetet/undermedvetet fortsatte via Skype och de fick mig att tänka på en sjö och dess vattenyta samt djup. Tänk om man kunde se människans själ och undermedvetna som en inre sjö? Hur skulle den se ut? Idén om “The Lake” föddes.

Jag lånade böcker på biblioteket om koraller, snäckor, scenografi och Hollywoods guldålder. Från dem kopierade jag bilder och pusslade ihop till en moodboard. Det blev mycket ljusa och bleka färger som turkost och rosa. Turkost för en antydning om havet och en drömsk känsla, rosa för laddningen i det ytliga men även det “kvinnliga”.

Från filmens värld hämtade jag inspiration från aktrisernas klänningar under 1930-, 1940-, och 1950-talet. Släp, glitter och transparens. Det ledde mig till känslan av en skolbal med glitterdraperier på väggarna och par som dansar under diskokulan. Ungefär som i Robert Zemeckis “Tillbaka till framtiden” där Michael J Fox går på en skolbal som heter “Enchantment Under the Sea”, eller som i “the Virgin Suicides” av Sofia Coppola där Kirsten Dunst med sina systrar får tillåtelse från sina föräldrar att för en kväll roa sig som vanliga ungdomar gör. Michael J Foxs karaktär visste att han var på en plats där han inte riktigt hörde hemma, detsamma gällde för Lisbonsystrarna (Kirsten Dunst med flera). För den ena var tiden det som avskilde honom, för den andra var det strängt religiösa föräldrar som isolerade henne. För oss vanliga människor idag, vad är det som hindrar oss att nå till vår sjö? Att nå till vårt innersta där våra egna drömmar skapas.

Vattenytan på sjön ledde oss till en lång kedja av inspiration: spegling - speglar - glas - kaleidoskop - fraktaler - evighet - loopar - meta - "Shephard's tone". Det sista är en nedåtstigande ton som aldrig tycks sluta falla, även fast den är loopad. Detta tog vi med oss in i gestaltungsarbetet.

Jag bad Derrick att skriva en introlåt till "Alka Dream" för att kunna visualisera övergången mellan medvetande - det undermedvetna, där introlåten skulle tjäna som en förnimmelse av vad som komma skall.

Derrick gjorde ett tiotal låtförslag som jag lyssnade in mig på. Efter diskussioner kom vi gemensamt fram till beslutet att låten "Diamonds" passade bäst då det gick att göra en mjuk övergång till "Alka Dream" med den.

## Story

Temat för berättelsen är tanken om en inre sjö inom oss. "Sjön" innehåller allt vad vi är: minnen, drömmar, tankar, impulser.

Handlingen kretsar kring en tjej som faller in i en drömvärld / sitt undermedvetna. Hennes drömvärld påminner om Ariels gömställe i "Den lilla sjöjungfrun" där hon har sin samling med saker från människor som har sjunkit till havets botten. Genom att hon får kontakt med sitt undermedvetna lär hon sig mer om sig själv.

Den andra karaktären är killen som dyker upp när "Alka Dream" har börjat att spelas. Han är en del av henne själv, en skuggbild av henne. Hon är det medvetna jaget och han är hennes förtryckta jag.

I Sjön möts de två, de dansar och sedan försvinner han. Tanken är att de gradvis, vid fler möten i Sjön under livets gång, kommer att sammansmälta med varandra. Men eftersom detta är första gången de upptäcker varandras existens blir det en chock när han tar av sig solglasögonen och deras blickar möts. De ser varandra.

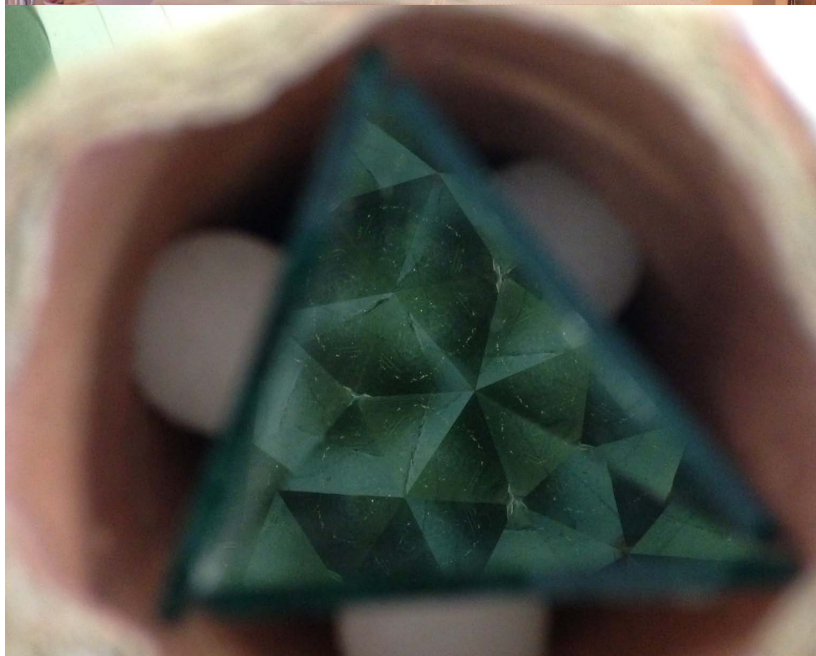
Det handlar även om tingen i rummet; obetydliga saker som ges stort värde eftersom omvärlden skapar behov och ideal som vi människor vill leva upp till. Ytligheternas avföring.

När jag skrev min projektbeskrivning trodde jag att jag skulle skriva manus / rita storyboard redan andra veckan i projektet. Väl där kom jag till insikt om att jag behövde mer tid på mig att undersöka och utforska vad berättelsen handlade om genom att arbeta med det hittade materialet och scenografin.

Efter hand hamnade jag nästan i en slags "hönan eller ägget"-situation och det blev tydligt att jag behövde konkretisera storyn för att kunna jobba vidare med den visuella gestaltningen. Jag skrev ned alla bilder jag såg framför mig på varsin post-itlapp som jag flyttade omkring tills jag fann en ordning som jag kände berättade historien väl. Sedan ritade jag upp storyboarden.

## Gestaltningen

Jag såg framför mig hur en videoprojektion med grafiska och abstrakta element kunde bli som en symbol för en portal mellan det medvetna/undermedvetna i scenografin. Med ett kaleidoskop filmade jag min moodboard och sedan klippte jag ihop det filmade materialet till en loop.

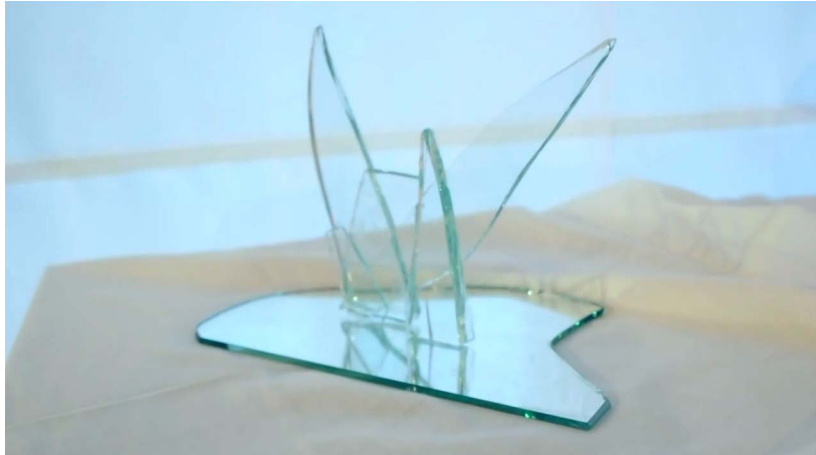




Jag fick tag i ett tomt rum på Akademin Valand där jag ifred kunde bygga upp scenografin och filma. I salen hängde en whiteboardtavla och lysrör i taket som jag behövde täcka för. Jag fick jaga för att hitta tillräckligt många ljusa tyger för att täcka tak, två väggar och ett golv. Efter otaliga telefonsamtal, email och förfrågningar till institutioner i staden fick jag napp hos Marianne Davidsson på textilen på HDK.

Som byggnadsmaterial skaffade jag mig silkespapper och wellpapp och bubbelplast från HDKs soprum, lånade podier från vaktmästeriet på HDK samt hämtade spillglas från ett glasmästeri.

Första prioritet var att täcka väggar, golv och tak med tyger. Det blev grunden som jag kunde experimentera på och testa mig fram genom att placera podier, bubbelplast och rekvisita i rummet. För varje gång jag hängde upp något eller flyttade omkring det provade jag att se det genom kamerans lins. På så vis kunde jag snabbt se om det skulle te sig bra i videon.



Jag ville skapa korall- och sjögräsliknande former utav det material jag hade, så jag experimenterade med spillglaset jag hade hämtat från glasmästeriet och gjorde två glasskulpturer i olika storlekar.



Jag byggde även två överdimensionerade koraller av wellpapp som jag täckte med silkespapper och sedan spraymålade.

Tyvärr tog de över och blockerade för mycket av projektionen och den övriga scenografin när jag tittade genom kameran så de kom aldrig med i videon.





Jag ville rama in projektionen eftersom den är portalen / ingången till hennes undermedvetna och därför har en viktig roll.

Podierna täckte jag med silkespapper och placerade framför projektionen. Detta skapade en altarkänsla som passar in då samtal om själen ofta förknippas med religion. Ljusen i scenografin refererar till medeltida målningar där ett tänd/utblåst ljus symboliserar själens närvaro/sorti.



De övriga podierna i rummet ställde jag ut för att skapa en sorts förgrund.

## Filmningen

Till projektet fick jag två modeller och en makeup-artist att ställa upp på att ge liv åt berättelsen och det visuella. Vi hade en dag på oss att filma.

Alla inblandade hade fått min storyboard och berättelsen skickade till sig innan filmningsdagen. De kunde på så sätt vara förberedda på sin del. Makeup-artisten utgick från min storyboard och kontakten via mejl och skapade på så sätt uttrycket för sminkningen och håret.

Regisserandet var en väldigt lärorik erfarenhet. Det gällde att vara klar med vad jag ville ha, vad jag var ute efter så att jag kunde uttrycka det verbalt och ge direktiv till de andra så att de levererade det jag var ute efter.

Jag sa till Victoria att hennes karaktär skulle känna sig förvirrad och osäker, men ändå som att hon var på en bekant plats. Oscar bad jag vara tvärtom mot Victoria, nämligen självsäker. För varje scen gick jag igenom hur de skulle röra sig och vad som skulle hända.

Jag filmade allting själv för att direkt kunna välja vinklar och utsnitt som passade in med det drömska uttrycket jag ville ha. Därför använde jag mig även av gamla Holga-filter med dubblerings- och trippleffekter. Med dem kunde jag få fram upprepningar och speglingar analogt under tiden som jag filmade. De förstärkte även känslan av att förflyttas mellan medvetande / undermedvetande.



## Klippningen

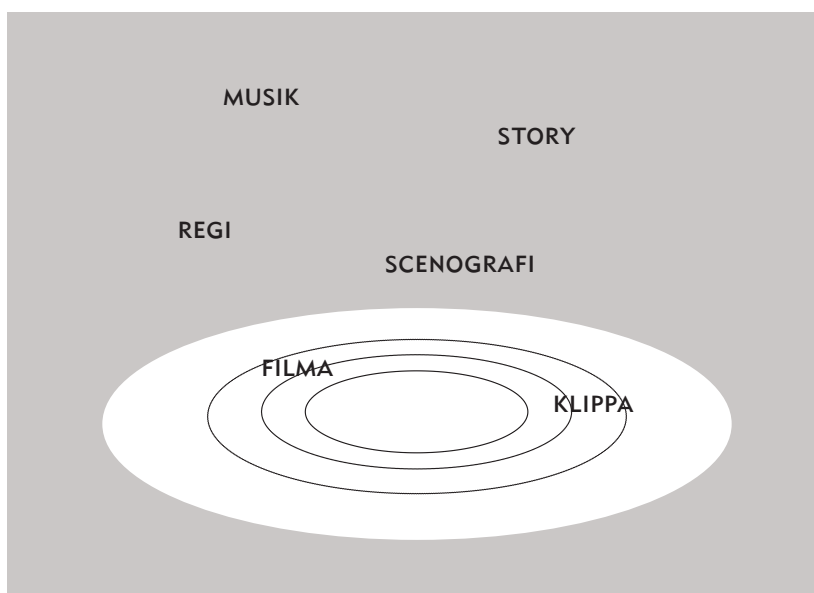


Efter detta följde perioden av klippning av allt filmat material. Först tittade jag igenom det och sorterade in i bra/dåligt och kategoriserade det så att arbetet skulle gå snabbare sedan. När det var gjort kunde jag med hjälp av storyboarden lägga bitarna på plats. Jag upptäckte dock att vissa scener i manuset var överflödiga och att en del extramaterial som jag hade filmat passade bättre in i berättelsen. Men det hjälpte otroligt mycket att ha en storyboard att gå efter både när jag filmade och sedan när jag klippte, även fast den ändrades.

Storbyn jag först hade skrivit visade sig vara för linjär och inte särskilt dynamisk. För att ändra på det lade jag till fler parallella linjära element, som inzoomningar på ting och kaleidoskopeffekter. Det knöt samman bättre med projektionen som loopades i scenografin, för den bestod ju av material filmat genom ett kaleidoskop.



## Resultat & slutsatser



Jag har i samarbete med en musiker, en makeup-artist och två modeller gjort musik, en scenografi och en video. För att dessa tre komponenter ska kunna skapa en upplevelse för åskådaren att bokstavligen kliva in i, tänker jag projicera videon över flera väggar på utställningen och strömma musiken ur högtalare. Till detta kommer jag att behöva ett eget rum så att man som besökare verkligen kan bli omsluten av musiken och det visuella.

Jag har insett att det är viktigt att våga göra nya saker som designer. Det är lätt att odla sin nisch och köra på inom den, men personligen ser jag kvaliteter med att ge sig på nya områden. Jag kan ta med mig metoden att arbeta fysiskt med händerna in i andra projekt, som jag gjorde i scenografiuppbyggandet. Materialitet och taktilitet är viktiga element även för en grafisk formgivare eller en illustratör.

Att arbeta med tredimensionella element har även fått mig att vidga mitt bildseende. Min fantasi har fått lekrum tack vare att jag inte hade någon budget och blev tvungen att skapa utan att köpa.

Jag tycker även att det har varit otroligt roligt att arbeta tillsammans med andra i ett projekt. Att kunna plocka in folk från olika områden för att lösa problem och gestalta idéer är något jag bär med mig. Tidigare har jag

mestadels arbetat själv och gjort allting själv. Jag gjorde fortfarande väldigt många saker själv i det här projektet och jag hade kunnat ta mer hjälp utifrån. Till exempel, första gången jag vågade titta igenom materialet tyckte jag att det såg väldigt bra ut. Efter att jag hade sett materialet ett par gånger såg jag ställen där jag skulle ha behövt ljussätta bättre för att undvika skuggor och underbelysta partier.

Avslutningsvis vill jag säga att det är upp till åskådaren att välja att se speglingen i vattenpölen eller grundheten på pölen.

Fortfarande kan musiken och det visuella ge en upplevelse i sig. Men jag hoppas såklart att verket väcker till eftertanke hos någon och att det i sin tur ger ringar på vattnet!