
Kandidatarbete i medieteknik, Institutionen för teknik och estetik, vårtermin 2017

Den levande soptunnan - designfiktion, rörlig bild och återvinning



Författare: Viktorija Meinoryte

Handledare: Linda Paxling

Examinator: Pirjo Elovaara

Abstrakt

Det här kandidatarbetet handlar om rörlig bild med miljöförstöring som tema och hur designfiktion tillsammans med berättande kan användas för att skapa rörlig bild. För att undersöka hur berättande och val av gestaltningsmetod påverkar budskap har olika produktioner inom rörlig bild diskuterats. Utifrån undersökningen har designfiktion och stop motion gjorts som metodval i skapandet av gestaltningen. Som resultat diskuteras designfiktion som designmetod för skapande av framtida världar med miljöförstöring som tema samt berättandets påverkan av budskap.

Nyckelord: Miljöförstöring, designfiktion, rörlig bild, stop motion, tysta budskap.

Abstract

This bachelor's thesis is about motion pictures with pollution as a theme and how designfiction together with narrative can be used to create motion pictures. To research how narrative and choice of designmethod affects silent messages, a research about other motion graphics has been discussed. Based on the research, design fiction and stop motion has been chosen as a method of creating design. As result of the thesis, design fiction is discussed as a design method for the creation of future worlds with pollution as a theme and the narrative's influence on silent messages.

Keywords: Pollution, design fiction, motion picture, stop motion, silent messages.

Innehållsförteckning

Abstrakt	2
Abstract	2
1. Bakgrund	5
1:2 Frågeställning	7
1:3 Syfte	7
1:4 Aktuell och tidigare forskning	7
<i>1:4:1 Inledning</i>	7
<i>1:4:2 Ansvarsfull design</i>	8
<i>1:4:3 Bild och budskap</i>	9
<i>1:4:4 Dokumentärens påverkan</i>	10
<i>1:4:5 The first eco-disaster film?</i>	11
<i>1:4:6 Animerade filmer</i>	12
2. Metoder	16
<i>2:1 Inledning</i>	16
<i>2:2 Budskapet</i>	16
<i>2:3 Berättelsen</i>	17
<i>2:4 Stop motion</i>	17
<i>2:5 Storyboard</i>	18
<i>2:6 Designfiktion</i>	18
3. Slutsats och diskussion	20
<i>3:1 Inledning</i>	20
<i>3:2 Gestaltning</i>	20
<i>3:3 Ge det icke-levande liv</i>	21
<i>3:4 Berättelsen</i>	22
<i>3:5 Ansvar</i>	24
<i>3:6 Rörlig bild</i>	25
<i>3:7 Miljöförstöring som tema</i>	25
<i>3:8 Framtida världar</i>	26
<i>3:9 Arbetsprocessen</i>	26
<i>3:10 Avslutning</i>	28
4. Referenser	29

<i>4:1 Litteratur</i>	29
<i>4:2 Bild och film</i>	30
<i>4:3 Programvara</i>	30
5. Ordlista	31
6. Teknisk bilaga	31

1. Bakgrund

På grund av mitt intresse för film och hur filmer förmedlar budskap, har jag valt att i detta kandidatarbete undersöka just budskap i rörlig bild. Jag har valt miljöförstöring som tema för undersökningen inom rörlig bild då jag själv mer eller mindre känner mig berörd av frågan i sig.

Det görs allt mellan animerade filmer, dokumentärer, nyhetsinslag, reklam och så vidare, som informerar oss om bland annat miljöförstöringen. Det intressanta här är: Hur mycket får detta oss att agera egentligen? Vilken påverkan av vårt agerande kring miljöfrågor har dessa medel? Jag förstår mycket väl om att den globala uppvärmningen är aktuell men den upplevs på något sätt så extremt stor, att jag inte ens vet hur jag ska handskas med problemet. Det är lätt att sätta sig ner och kolla på en dokumentär som handlar om vår överkonsumtion av plast som sedan förs ut till haven och bildar stora öar. Men fortfarande så köper jag en plastpåse när jag står i kassan i en butik. Jag behöver trots allt ha någonting att bära hem varorna i samtidigt som jag är medveten om våra återvinningsmöjligheter.

I Sverige är vi duktiga på att källsortera och återvinna till skillnad från andra länder i världen. Enligt Statistiska Centralbyrån (SCB, 2014) slänger vi i Sverige ca 4.2 miljoner ton avfall per år vilket motsvarar ca 420 kilo per person. Detta innebär i sin tur att det antingen behöver återvinnas, återanvändas eller exporteras vidare. I genomsnitt återvinns över 60 % till nytt material utifrån vårt skräp, vilket jag kan tycka är otroligt bra till skillnad från andra länder som inte har dessa resurser.

I en rapport från Avfallsverige

(<http://www.avfallsverige.se/nyhetsarkiv/nyhetsvisning/artikel/maanga-eu-laender-naar-inte-upp-till-aatervinningsmaalet/>) skrivs det bland annat att Grekland, Cypern och Bulgarien återvinner inte ens upp till 50 % av allt skräp. Det är en ungefär 10 % mindre än återvinningen i Sverige.

I dagens samhälle möts vi konstant av olika informationsflöden via våra telefoner, datorer, människor och andra tekniker. Varför tar vi som skapar de visuella uttrycken då inte nytta av dessa tekniska medel för att ytterligare påminna oss om den globala miljöförstöringen? Rörlig bild är en stor del av vardagen där jag bland annat syftar på film, serier, nyheter, reklamfilmer i fönster till butiker, tåg bussar etc. Här möts vi av information, upplysningar, säljande och lärande på olika plan. Vi påverkas mer eller mindre konstant av denna information och här har jag som bildproducent en möjlighet till att använda mig utav tillgångarna.

Det är intressant kring hur bland annat film kan påverka oss, få oss att tänka och eventuellt agera utan att vi kanske ens tänker på det. Jag finner just tysta budskap inom rörlig bild spännande då det både är ett lekfullt sätt att presentera på men även informativt på ett så kallat, undermedvetet sätt hos oss. Ett bra exempel på detta är Disney. Dess lekfulla och färgfyllda filmer som tar barnen med på en resa genom filmen samtidigt som världsproblem tas upp. Vad vill till exempel filmen *Wall-E* egentligen berätta? Och hur berättar Disney detta?

Disneys animerade filmer är något jag länge har funnit väldigt intressant då jag själv har vuxit upp tillsammans med den världen. Dessa enkla, söta och roliga animerade filmer som av mig upplevs lekfulla men ändå berör på ett djupt plan. Ett exempel är filmen *Lejonkungen* (Hahn, 1994). Detta är en film som fick mig att fälla många tårar då och berör mig även än idag. Den här styrkan av att lyckas fånga publiken på en resa samtidigt som filmen innefattar tysta budskap om vänskap, kärlek, relationer och andra världsproblem är underbart. Är det så att lekfullheten drar oss in i den animerade filmen där den lyckas fånga oss och samtidigt förmedla ett budskap för att väcka tankar?

Jag som media-student har valt att arbeta med rörlig bild tillsammans med miljöförstöring som tema. Några funderingar jag har i åtanke kring produktionen är: Hur väcker vi känslor med rörlig bild? Eller är det så att vi bara har dåliga vanor som vi inte kommer ifrån? Hur kan jag tillsammans med rörlig bild, skapa något visuellt att beröra med miljöförstöring som tema? Vad behövs för att gestalta en känsla av att något behöver förändras? I arbetet kommer

jag att undersöka hur miljöförstörelingen har gestaltats via rörlig bild genom tiderna och hur det ser ut nu. Hur gestaltas miljöförstöreling egentligen och vad är det som får oss att agera? För att försöka besvara dessa frågor, kommer jag att gå in på olika produktioner inom rörlig bild som berättar om budskap kring miljöförstöreling.

1:2 Frågeställning

Hur kan miljöproblem gestaltas med hjälp av berättande och designfiktion i rörlig bild?

1:3 Syfte

Syftet med mitt arbete är att lyfta fram anledningar till att använda sig utav designfiktion som metod i skapande av rörlig bild med miljöförstöreling som tema. Med hjälp av andras undersökningar kommer jag att undersöka olika sätt att berätta på med rörlig bild. Syftet med undersökningarna är att ge en bild av hur miljöförstörelingen gestaltas i olika produktioner som innefattar rörlig bild och berättande. Utifrån undersökningen kommer jag att använda mig utav designfiktion som designmetod för att skapa en kortfilm med miljöförstöreling som tema.

1:4 Aktuell och tidigare forskning

1:4:1 Inledning

I detta kapitel tar jag upp forskning kring hur andra har undersökt olika produktioner inom rörlig bild med miljöförstöreling som tema. De olika produktionerna som tas upp har gestaltats som dokumentär, animerad barnfilm och en kortfilm. Dessa undersökningar ligger till grunden för val av min metod för fortsatt arbete mot gestaltningen.

För att skapa egen design behöver jag använda mig utav andras material som inspiration. Vad har dem gjort och varför har dem gjort så? På vilket sätt väcker dessa gestaltningar tankar och

frågor och vad vill de förmedla? Då jag behöver ta reda på dessa frågor har jag valt ut några vetenskapliga artiklar som omfattar bland annat dokumentären, den animerade filmen och vad som sägs vara den äldsta miljöförstörelse-filmen. Vad de alla har gemensamt är att de använder sig utav miljöförstörelse som tema. Där skillnaden kommer in är olikheterna i berättande och skapande av gestaltningar då de syftar sig till olika målgrupper. Först och främst har jag valt att nämna ansvarfull design som en första punkt och inledning till undersökandet.

1:4:2 Ansvarfull design

För att ta mig an produktionen behövdes ett ansvar för vad jag vill att publiken ska se och förstå, samt vad jag vill berätta med min design och gestaltning. Till hjälp har jag valt att använda mig utav forskarna Ilpo Koskine och Peter Gall Krogh som har skrivit artikeln *Design Accountability: When Design Research Entangles Theory and Practice* (2015).

De menar att designern inte enbart är ansvarig för sig själv, utan även för andra parter utanför konstområdet som kan röra sig mellan förvaltnings-, marknadsförings-, och finansieringsföretag som är nuvarande användare, samt den kommande generationen där alla kan ta nytta av resultaten från designen. De menar alltså att design ska gripa sig an och ansvara för en mängd olika publikgrupper som har en påverkan av framtiden bland annat ekonomiskt och marknadsföringsmässigt.

Vidare menar Koskine och Krogh (2015) att dem som håller sig ansvariga för sin design låter sig i sin tur att få forskningen tagen seriöst och respektfullt. Dem menar på att designen i sig kan vara bra trots att varken konstformen eller tekniken är bra. På det sättet måste den konstruktiva designen lära sig något om själva designen trots att konstformen och tekniken inte är bra. Design är som en världsskapande disciplin som med tiden utvecklas genom föreställningar av att bygga nya världar istället för att beskriva saker som redan existerar.

1:4:3 Bild och budskap

För att förstå bildens tysta budskap och vad det riktar sig mot, har jag valt att använda mig utav boken "*Bildens tysta budskap*" skriven av forskaren Yvonne Eriksson (2009) som även bedrivit Institutionen för konst och bildvetenskap vid Göteborgs universitet. Denna bok diskuterar främst bildmeddelanden som även är en del av min metod i gestaltningen.

Som Eriksson (2009) nämner, har bilder oftast en berättelse eller ett budskap de vill förmedla där olika typer av bilder ger olika effekter hos en betraktare. Då vi betraktar en händelse lägger vi till störst del märke till det som vi känner oss bekanta med men även med nya fenomen såsom dramatiska händelser där vi ändå håller oss till det som på något sätt berör oss. Det vill säga genom att se en film som utspelar en dramatisk händelse och trots att själva inte ha upplevt scenariot, kunna bli berörda med det som känns aktuellt för oss just då. Eriksson (2009) fortsätter med att diskutera om hur vi uppfattar illustrationer i livet beroende på våra tidigare erfarenheter. Det är även så att bilden inte talar med oss direkt om vi inte är beredda på att lyssna på den då den innehåller olika skikt som inte blir uppenbara direkt om vi inte väljer att sätta allt fokus på den. Det vill säga, för att kunna förstå budskapet, behöver vi även försöka förstå de olika skikten i produktionen. Hur kan jag då skapa en produktion som väcker ett intresse?

I boken *Bild & Budskap* (2014) skriver författaren Bo Bergström om budskap som förbinder sändare och mottagare. Kortfattat kan det beskrivas som att jag vill att någon ska tycka något, veta något eller känna något. I detta fall vill jag att den som tittar på min gestaltning ska förstå miljöförstöringen och känna känslan av att vilja förändra sina vanor och agera i frågan kring miljöförstöring.

För att ta detta ett steg längre kommer jag att nämna bland annat *Wall-E* och *Oil wells Baku: Close view* som har skapats i syfte till att gestalta miljöförstöringen. På vilket sätt når filmen oss och vad är det som får oss att uppleva någonting egentligen?

Först kommer jag att diskutera kring dokumentärens påverkan tillsammans med miljöförstöringen. På vilket sätt kan dokumentären nå ut till oss och hur riktas den egentligen? Visst är vi medvetna om att den globala uppvärmningen är aktuell och att den är skadlig men kan dokumentären få oss att tänka ännu ett steg längre? Är det bara dokumentären som upplyser och informerar eller kan även ett annat sätt, som animering eller bara en kortfilm få oss att agera?

1:4:4 Dokumentärens påverkan

I artikeln *“Does viewing documentary films affect environmental perceptions and behaviors?”* studerar Henry L. Janpol & Rachel Dilts (2016) kring dokumentärens påverkan på oss människor. De undersöker om dokumentären utövar en märkbar påverkan på människors uppfattningar kring miljön och beteenden, eller om de faktiskt inte fyller någon funktion förutom att vara informativt.

Janpol och Dilts (2016) menar att faktorer och erfarenheter kan påverka människans motivation och beteenden, där dokumentären kan vara ett bidragande medel för förändringen. De människor som gör dokumentärfilmer om bland annat naturen antar att deras produktioner kommer ha en påverkan i människans handlingar i världen samt dess attityder. Ibland kan människor få en känsla av att denne direkt vill förändra och ta ställningen efter att ha sett en dokumentär men i slutändan kan denna känsla avta och känslan av att det inte är nödvändigt att agera kan uppstå (Janpol & Dilts, 2016). Kan det då vara så att vi som är publik till dokumentären sugas in i dokumentärens information och dess handling för att sedan återkomma till den så kallade “verkligheten” och snabbt glömma bort de känslorna vi hade under tiden?

Visst har vi nytta av dokumentärer som informerar oss om olika samhällsproblem men vi måste även vilja se dessa dokumentärer och vara beredda på att ta in informationen. Som Eriksson (2009) nämner så blir vi lättare berörda av det som känns bekant. Frågan här är då: Berörs vi mycket av dokumentärer som varken utspelar sig nära oss eller visar på händelser

som vi aldrig har fått uppleva? Eller känner vi bara att det som sker är hemskt men påverkar inte oss på plats och i nuet?

1:4:5 The first eco-disaster film?

I artikeln *The first eco-disaster film?* (2006) har forskarna Robin L. Murray och Joseph K. Heumann vid Kaliforniens universitet skrivit om den så kallade första miljöförstörelse-filmen *Oil wells Baku: Close view* som gjordes av Lumiere Brothers år 1896. Den här filmen skulle mena på att visa hur miljöfarligt just oljeborrning är, men fick sig plötsligt en helt annan mening. Filmen som kom att bli 36 sekunder lång spelades in med en stationär kamera där syftet var att få med de enorma flammorna tillsammans med den svarta röken som bara strömmade från oljekällorna. Det upplevdes väldigt mäktigt samtidigt som de trodde att det var ett exempel på att visa hur mycket farliga utsläpp som faktiskt når ut i vår miljö, men så blev inte fallet. Istället för att uppmärksamma miljöförstörelsen blev filmen ett stort skådespel som inte enbart fångade kameramannen utan även hela publiken.

Detta skådespel kom till att synas som en katastrof men började även väcka intressanta frågor (Murray & Heumann, 2006). Röken och elden kom till synes att se ut som otroligt förstörande för människan och dess miljö samtidigt som det visade på en våldsam förstöring av naturen i människans egen vinning i form av olja som sedan ledde vidare till pengar (Murray & Heumann, 2006). Här syns tydligt hur hela så kallade skådespeleriet egentligen inte blev någon vidare miljöförstörelse-film, utan mer en film som visade på ett mäktigt skådespel om hur människan förstör naturen för sin egen vinning. Vilket absolut kan ses som ett problem i sig dock utan någon speciell lösning på problemet.

Här skapar Lumiere Brothers en produktion som ska få oss att tänka till, men ger det snabbt en vändning mot ekonomi och människans vinning. På det sättet kan Lumiere Brothers tappat sin ursprungliga mening i filmen.

1:4:6 Animerade filmer

Till skillnad från Lumiere Brothers kortfilm väljer bland annat Disney och Dreamworks att gestalta miljöförstöringen i form av animation och en mängd av karaktärer i en framtidsvärld. Det finns en undersökning gjord av Ellen Elizabeth Moore som föreläser kring kultur, konst och kommunikation vid University of Washington som har gjorts kring hur Hollywoodfilmer med hjälp av tysta budskap vill visa upp de miljöproblem som råder i vår värld med hjälp av att rikta in sig på barn för att väcka dessa frågor, då de är vår framtid.

Moore (2016) har undersökt hur olika budskap placeras i animerade Hollywoodfilmer för barn. Denna studie undersöker budskap i bland annat filmen *Wall-E* och *Ice Age 2* kring miljöförstöring. Filmen *Wall-E* introducerar snabbt publiken till den märkbara miljöförstöringen på planeten. Höga berg med skräp som inte verkar ha något slut, massiva dammoln som flyger omkring utan någon som helst mänsklighet i närheten då planeten inte längre kan stödja människor.

Några få skapelser överlever i denna miljö och en av dem är den lilla roboten Wall-E (se bild 1) som har i uppdrag att rensa planeten från skräp medan människan bor på ett rymdskepp. I filmen behåller Wall-E den sista levande organismen som existerar på planeten, en kackerlacka som husdjur. I hans ensamhet blir han desperat och beroende av att samla in allt skräp. Filmen introducerar sedan människornas ytliga liv i rymdskeppet där dem är överviktiga i brist på fysisk aktivitet i samband med konstant kontakt med datorskärmar och besatthet av överkonsumtion. Lösningen på problemen som finns på planeten kommer här inte från människan, utan i form av en robot vid namnet Eve-A. Wall-E blir förälskad i Eve-A och följer hennes spår och agerande.



Bild 1. (JJSlash04, 2008)

Eve-A är den som bevisar att planeten är möjlig att bo på igen genom att få bort bovarna och hjälpa en grupp människor som har lärt sig läxan om miljöförstöring, tillbaka till jorden. Här märks tydligt hur filmen visar på att genom att förstå vårt problem kring förstöringen av vår miljö, kan vi även förändra och förbättra miljön.

Moore (2016) nämner sedan filmen *Ice-age 2* som visar på den smältande isen. Denna film visar på den globala uppvärmningen och hur vi måste göra någonting åt det innan det är försent. Filmen riktar sig direkt mot barnen som målgrupp i form av djur som lever i denna miljö med dessa smältande isberg. För att få fram budskapet till barnen har de använt sig utav en ekorre som påskyndar förloppen genom en komisk jakt på en nöt (se bild 2).



Bild 2. (Thitcho_Thitcay, 2015)

Hon diskuterar sedan kring sex olika punkter som hon menar på stödjer de tysta budskapen i rörlig bild.

1. **Vad är det för problem som ska gestaltas?**
2. **Hur definieras detta problem?**
3. **Vad är orsaken till problemet?**
4. **Vem är det som är ansvarig för problemet?**
5. **Potentiell påverkan och konsekvenser av problemet.**
6. **Vilka tillgängliga lösningar finns?**

Dessa punkter ifrågasätter bland annat problemet som ska gestaltas, vad orsaken är till att det uppstod samt vilka lösningar som är möjliga. I filmen *Wall-E* syns det tydligt hur dessa punkter återkommer i form av att punkterna gestaltas visuellt i animation. Problemet som ska gestaltas är vår överkonsumtion som skapats av oss själva och som kan lösas i form av att människor själv får upp ögonen för det. Tillsammans med dessa punkter har en berättelse skapats.

I sin slutsats förklarar Moore (2016) hur Disney har valt att presentera de pågående miljöproblemen som råder i vår värld med hjälp av tysta budskap. Barnen tycker om att titta på dessa animerade filmer samtidigt som dessa tysta budskap sätter sig i deras omedvetna. Samtidigt är detta pågående i vårt samhälle, miljöproblemen är någonting som fortsätter att växa där industrin fortsätter att lägga fokus på vår miljö med hjälp av att lägga in tysta budskap i filmerna som riktar sig för barn.

Till skillnad från filmen *Oil Wells of Baku - Close View* har *Wall-E* och *Ice Age* tydligare budskap som är tysta. I *Wall-E* har Disney även valt att använda sig utav en linjär berättelse där publiken tas från punkt A till punkt B som avslutar med punkt C. Budskapet här är väldigt genomtänkt utifrån Moores (2016) sex punkter. De nämnda Hollywoodfilmerna gestaltar inte lika självklart på miljöförstörelsen i form av enbart fallande träd, översvämningar och liknande scenarion som Lumiere Brothers filmen, utan dem bjuder mer in åskådaren på en resa genom filmen som för oss visar på miljöförstörelsen på ett undermedvetet sätt med hjälp av dessa tysta budskapen samtidigt som filmen blir lekfull och anpassad för barn. *Oil Wells of Baku - Close View* riktar sig mer mot att visa på hela spektaklet av flammande eld och massvis med rök som ska se förödande ut men tappar lite sitt budskap då det plötsligt väcker andra tankar och funderingar där ekonomin blandas in och frågor kring vår ekonomi och egen vinning uppstår.

Jämförs då dokumentären med *Wall-E* och *Ice Age* så presenterar dem miljöförstörelsen på två olika sätt. Dokumentären är mer informativ, konkret och är riktad till att nå ut till en specifik målgrupp. Disneyfilmen når ut till en bredare publik som både vuxna och barn då de presenterar ett problem på ett mer lekfullt vis. I Disneyfilmen framkommer även designfiktion där det skapas en möjlig framtida värld med en robot som karaktär i form av vårt egna fel att värna på fel sätt om miljön. Detta är svårare att få fram i en dokumentärfilm då den oftast visar på fakta och information kring verkligheten. Med animation blir möjligheterna större för att skapa möjliga framtidsscenarion samtidigt som det blir ett lekfullt sätt att gestalta på.

2. Metoder

2:1 Inledning

I detta kapitel tar jag upp mina val av metoder för gestaltningen. Undersökningen riktar sig till att skapa en rörlig bildproduktion som har miljöförstöring som tema. För att kunna ta mig an miljöförstörelsen behövde jag först välja ut någonting riktat mot temat t.ex. återvinning, överkonsumtion, nedskräpning eller koldioxidutsläpp. I mitt fall valde jag att arbeta med återvinning och återanvändning. I min gestaltning har jag valt att inte skapa en dokumentär som är konkret och i stället vill jag skapa möjliga framtidsscenario i form av hur vi förstör miljön samt dess konsekvenser mot framtiden. Här har jag valt att använda mig av designfiktion som designmetod i produktionen.

Det finns en mängd sätt att skapa rörlig bild på i form av animation, dokumentär, nyhetsinslag, stop motion och spelfilm. Jag har valt att använda mig av stop motion i min produktion som gestaltungsmetod för här har jag möjligheten att skapa möjliga framtidsscenario tillsammans med designfiktion som designmetod. Stop motion ger mig även möjlighet att levandegöra det icke-levande.

2:2 Budskapet

Först och främst började processen med att jag behövde skapa en berättelse. Denna berättelse skulle komma att spegla min film i slutproduktionen. Som hjälp använde jag mig utav Erikssons (2009) bok "*Bildens tysta budskap*". Till störst del lägger vi märke till det som vi känner oss bekanta med och det som berör oss. I detta fall har jag valt att använda mig utav återvinningen som tema i själva gestaltningen. Eftersom att Sverige är duktiga med återvinning så tyckte jag att det skulle bli spännande att just ifrågasätta denna teknik med:
Vad händer om?

2:3 Berättelsen

I nästa steg behövde jag bestämma på vilket sätt jag ska berätta min berättelse. Ska den vara linjär eller icke-linjär? I boken *“Prepare to Board! Creating story and characters for animation features and shorts”* (2007) skriver läraren, författaren och karaktär designern Nancy Beiman om linjärt och icke-linjärt berättande. Det linjära berättandet tar publiken från punkt A till punkt C där A är början, B är mitten och C är slutet. Till skillnad från det linjära berättandet, är det icke-linjära berättandet tvärtom. Här tas inte publiken på en berättelse från start till slut, utan här blir effekter och stämningar mer centrala (Beiman, 2007). Jag valde att använda mig utav det linjära berättandet för att underlätta berättandet för publiken och göra budskapet så tydligt som möjligt.

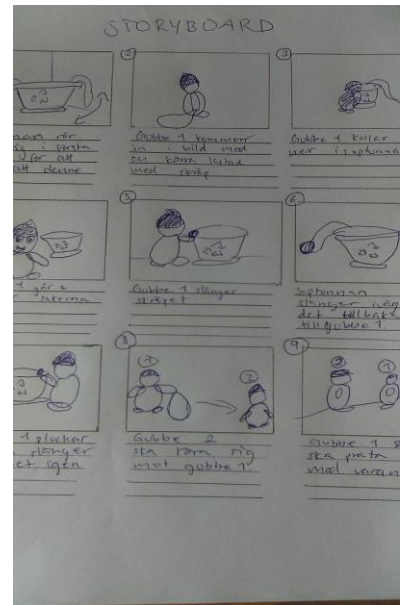
2:4 Stop motion

För att kunna skapa en lekfull produktion inom rörlig bild valde jag att använda mig utav stop motion som gestaltningsmetod. Stop motion gav mig möjligheterna att ge det icke-levande liv och göra det överkliga verkligt tillsammans med designfiktion. Frilansaren och animatören Barry C Purves har skrivit boken *Stop Motion - Passion, Process and Performance* (2012) där han diskuterar animatörens roll som magiker i animationen.

Animatören kan ge liv åt någonting som inte lever och utifrån det skapa en berättelse. Det är alltså möjligt att skapa en möjlig framtid med icke-levande material som i animationen rör på sig, har känslor och kan uttrycka sig. Purves (2012) menar att magik har en suddig linje som skiljer sig från stop motion. Publiken är medveten om att hela skådespelet är ett trick men går ändå med på skådespelet. Skulle magikern gå för långt, ja då riskerar hen att bryta själva kontraktet med publiken där själva tricket går förlorat. Är magin då, som i detta fall ett icke-levande ting som helt plötsligt får liv, rör på sig och är realistisk, skapar detta då en njutning hos publiken eftersom att något icke-levande helt plötsligt får liv och upplevs realistiskt. I mn produktioner valde jag att ge liv åt en soptunna som har möjligheten att bestämma vad som får slängas och vad som är möjligt att återanvända.

2:5 Storyboard

För att spara tid i produktionen har jag använt mig utav en storyboard. En storyboard skapas som hjälp för att underlätta processen i skapandet av filmen. Storyboarden är ett bildmanus där olika scener och tagningar skissas upp inför hela filmningen. Här innefattar olika vinklar i tagningarna samt händelseförloppet. Detta underlättar även vid redigering då upplägget redan är klart vid planeringen. (Voodooofilm, 2012)



2:6 Designfiktion

I artikeln *Design Fiction - Anticipating Adoption (2017)* skriver forskarna Paul Coulton och Joseph Lindley på Lancaster University en artikel om ett spel de skapade, där de undersökte potentiell användning av drönare för medborgare. I deras sammanfattande artikel är syftet dubbelt, de ska inte enbart finna den potentiella användningen av drönare utav även utveckla just designfiktion som en metod för skapande av en produktion. I detta spel använde de sig utav designfiktion som metod där den hjälper oss att flytta blicken fram i tiden och sedan tillbaka till vår tid igen. De menar på att genom vetenskapen om möjliga framtider kan vi vara mer beredda på samhällsliga konsekvenser. Vidare menar dem på att det inte är någon mening med att förutsäga framtiden, utan mer att försöka ge ett sätt för att utforska diverse nyanser av möjlig framtid där det resulterar i att vi kan förstå vår nutid bättre. De ser designfiktion som övning för skapande av framtidsvärldar. Att ge framtiden ett liv skapas prototyper för olika fiktiva världar.

I artikeln *Operationalising Design Fiction for Ethical Computing (2015)* skriver doktoranderna Joseph Lindley och Dhruv Sharma vid Lancaster University om designfiktion som en spekulativ design. De nämner designfiktion vid ett begrepp som används som bland annat prototypverktyg, forskningsmetod samt som kommunikationsverktyg.

Designfiktion menar dem tenderar att utveckla möjliga koncept som en bana för förändring av

framtiden. För att kunna utforska möjliga scenarier behövs det att ifrågasätta med frågor som: Vad händer om? Dessa frågor öppnar upp för ett möjligt scenario i framtiden då det kan ifrågasätta materialets mening och användning samt vad de kan skapa för konsekvenser i framtiden.

Julian Bleecker skriver i essän *Design Fiction A short essay on design, science, fact and fiction* (2009) kring designfiktion som metod. Metoden är i sig ifrågasättande och reflekterande. Han ser design som ett kreativt och fantasifullt prövande för att beskriva ideer som letar efter en plats att gro på. Ett designat objekt kan kopplas samman till en ide och starta en berättelse. Detta inleder i sin tur en konversation med tingen som hjälper att spekulera, reflektera kring och föreställa ideer. Tillsammans med både levande människor och icke-levande ting kan diskussioner startas och detta hjälper till med att skapa andra världar och upplevelser. Julian Bleecker (2009) diskuterar science fiction som ett sätt att skapa andra världar, upplevelser och kontext med material. Han menar vidare på att science fiction likt designfiktion skapar fantasifulla konversationer om möjliga framtidsvärldar. Designfiktion i sin mening spekulerar alltså kring framtiden och nuet. Resan från nu och in i framtiden. Designfiktion kastar en kritisk blick mot nuvarande objekt samt dess interaktion som både tillåter och förbjuder.

Med fokus på miljöförstörelsen valde jag att inleda en diskussion kring återvinningsprocessen. Mekaniken som finns för att återvinna bland annat plast, metall, glas och papper är en trygghet i vårt samhälle. Tillsammans med den tekniken slipper vi höga berg av skräp på gator och på våra stränder. Istället återvinns materialet för att skapa någonting annat och vara brukbart igen. Hur skulle det då se ut om soptunnorna levde? Denna fråga har jag valt att gestalta i form av en stop motion film med designfiktion som metod.

3. Slutsats och diskussion

3:1 Inledning

Syftet med mitt arbete har varit att lyfta fram anledningar till att använda sig utav designfiktions som designmetod för att gestalta inom miljöförstöring som tema. Tillsammans med undersökning av andras forskning kring gestaltande av miljöförstöring som tema i rörlig bild, har jag skapat en egen rörlig bildproduktion. Detta har jag skapat med hjälp av designfiktions som designmetod och stopmotion som gestaltungsmetod.

Jag ville komma åt de tysta budskapen som finns i bland annat de nämnda filmerna *Wall-E* och *Ice Age* för att kunna beröra och nå ut till publiken. Detta ville jag i sin tur skulle väcka vårt tänkande och agerande kring miljöförstörelsen idag. För att ta mig an miljöförstörelsen valde jag designfiktions som designmetod för att kunna skapa min berättelse och gestaltning med. Jag ville visa på vikten av designfiktions i skapandet av rörlig bild med miljöförstörelsen som tema. Tillsammans med designfiktions finns möjligheterna till att kritisera samt reflektera över befintliga tekniker där möjliga framtidsvärldar kan skapas. Med hjälp av designfiktions har jag ifrågasatt vikten av återvinning och återanvändning i framtiden. Enligt Statistiska centralbyrån (2014) är vi i Sverige bra på att återvinna material på grund av resurserna och tekniken som vi har.

Vad händer om återvinning helt plötsligt inte är möjlig längre och den enda räddningen är att vi själva slutar konsumera i de mängder vi gör idag? Här har jag vidare skapat en gestaltning av en prototyp på en soptunna som kan avgöra om tinget är sönder eller potentiellt för återanvändning.

3:2 Gestaltning

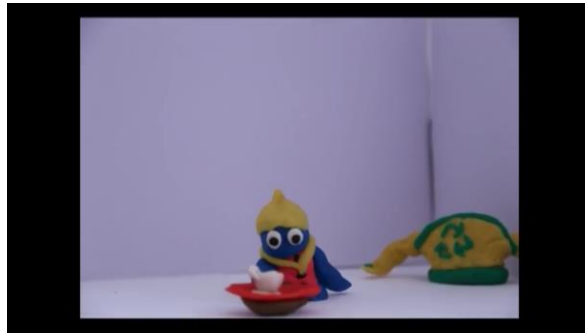
Hur skulle det då se ut om soptunnor levde? Denna fråga har jag haft i åtanke när jag skapat min produktion. I min stop motion film har jag givit liv åt en soptunna som har möjligheten att slänga tillbaka tingen som fortfarande är i bra skick och användbara.

Hur förhåller sig designfiktion och berättande till gestaltande av miljöförstöring i min undersökning? För att skapa en berättelse om miljöförstöring behövdes först ett problem och ifrågasättande. I mitt fall valde jag återvinningsproceduren. Här ifrågasätter jag återvinningsproceduren med hjälp av designfiktion. Denna metod hjälpte mig att skapa en tanke kring att ge liv åt återvinningen. Där soptunnan har möjlighet att ta emot skräpet eller skicka tillbaka det för återanvändning. För att göra detta möjligt till att gestalta och berätta om, kom stop motion som gestaltungsmetod in. Stop motion gav mig möjlighet att visuellt skapa en bild av hur det skulle kunna se ut i framtiden om tekniken inte lät oss att slänga det vi ville och bad oss att återanvända det.

3:3 Ge det icke-levande liv

Jag valde att använda mig utav stop motion som gestaltungsmetod för att som jag tidigare nämnde i metod-delen, kunna ge rörelse och liv till icke-levande material. Att kunna ge liv till det icke-levande materialet hjälper mig som designer att berätta och få fram mitt budskap på ett tydligare sätt. Här kan jag låta icke-levande materialet agera och leva med ett tänkande. I mitt fall har jag tillsammans med designfiktion gett liv åt en soptunna som har möjligheten att välja bort skräpet, istället för att bara låta skräpet ligga där för att sedan tas vidare till en återvinningscentral. Här har soptunnan även möjlighet att kasta tillbaka det som är möjligt att återanvända. För tänk om soptunnorna kunde analysera tingen direkt i samband med att vi slänger det och slängde i sin tur tillbaka det som vi faktiskt kunde återanvända själva? Detta tror jag i sin tur skulle leda till att vi människor inte hade möjlighet att slänga allting hur som helst, utan kanske istället började handla mellan varandra. Gå mot behov före det vi faktiskt vill ha.

Stop motion som gestaltungsmetod ger min produktion en lekfullhet i sig av att jag kan ge liv åt det icke-levande med hjälp av vilket i princip material som helst, bland annat papper, lera, plast, glas och metall. För att skapa en mjukare och levande känsla har jag valt att använda mig utav lera som material. Detta material blir enklare för mig att arbeta med och skapar en större känsla av verklighet och dimension än papper. (se bild 3,4,5)



(Bild 3)



(Bild 4)



(Bild 5)

3:4 Berättelsen

För att ta mig an stop motion och kunna göra det till en produktion behövde jag först skapa en berättelse. Många frågor och tankar väcktes kring vad som berör oss och vad som ska få oss att vilja ändra på vanor. Miljöförstörelsen är någonting som är väldigt starkt och stort som ofta gestaltas mäktigt. I Lumiere Brothers *Oil wells Baku: Close view* har dem valt att visa på stora rökmoln som är massiva och väcker känslor. Likaså i Disneys *Wall-E* med massiva berg

av skräp. Här gestaltas miljöförstörelsen som någonting hemskt och påverkande på miljön.

I första skedet ville jag också skapa någonting som väckte känslor och berörde starkt men sedan började jag att tänka ifrån det och istället försökte fundera kring att skapa någonting med en positiv känsla och riktat mot framtida tekniker. Varför inte göra någonting som är positivt istället och kan väcka kreativitet? Här kom jag in på designfiktion som designmetod. Jag behövde ha någonting att basera min berättelse på och började här tänka kring hela återvinningsproceduren i Sverige. Tillsammans med återvinningsproceduren valde jag att börja spekulera kring just tekniken i det tillsammans med Bleeckers (2009) artikel. Vad är egentligen återvinningsproceduren och vad gör den för oss? Förlitar vi oss helt på denna teknik och på att den alltid kommer att hjälpa oss? Jag började sedan att fundera kring Lindley och Sharmas (2016) spekulativa design och frågan: *Vad händer om?*

Om det nu är så att vi helt förlitar oss på tekniken som hjälper oss att återvinna, vad händer då om den här tekniken slutar fungera? Vad händer om vi plötsligt inte kan återvinna allting längre? Eller att det blir så mycket skräp att vi inte hinner återvinna allting? Här kom jag in på tänkandet kring en lösning på just det problemet. Om det nu är så att återvinningsproceduren kollapsar, vad kan jag göra då? Första tanken som kom upp var att återanvända det befintliga materialet. Istället för att slänga skräpet så försöker jag att se potentialen i att återanvända det istället. För vad händer om källsorteringen plötsligt inte tog emot allting som vi ville slänga på grund av att det fortfarande var brukbart? En tanke jag hade under skapandet av berättelsen var; Hur kan jag då skapa någonting som gestaltar proceduren i sig i samband med att den ger upp samtidigt som vi själva inte har möjligheten att påverka vad som ska slängas?

Efter många om och men, vad och varför, kom jag fram till att tillsammans med stop motion kan jag ge det icke-levande liv och i mitt fall valde jag att ge en soptunna liv för att hålla mig till återvinningsproceduren. Vi slänger trots allt vårt skräp i soptunnor som sedan tas vidare till återvinningscentralen. I detta fall kan redan valet av vad som får slängas och vad som är möjligt att återanvända ske i stadiet av att vi bestämmer oss för att slänga någonting.

3:5 Ansvar

Jag som designer bär ett ansvar i min produktion för vad publiken kommer att ta del av. Då jag valde att inte skapa någonting mäktigt och skrämmande, valde jag istället att skapa någonting som ska få oss att skapa och vara kreativa med det befintliga som vi redan har. Detta för mig är någonting som är mer relaterbart och lättare att ta sig an. Lättare än att se på de förödande händelserna runt om i världen, för jag vet redan att det inte är bra eller vackert. För att publiken ska kunna förstå mitt budskap valde jag att använda mig utav lekfullhet och ge det icke-levande liv. Detta hjälper mig att styrka mitt budskap och det jag vill få fram för publiken. Jag har burit med mig ansvar till att skapa en berättelse där publiken på något sätt ändå måste förstå vad jag vill berätta med min produktion. I detta fall har jag valt att ge liv till en papperskorg som genom analysering av skicket på materialet, börjar kasta tillbaka skräpet till människan. Här har människan då behovet av att själv göra någonting åt problemet och här har jag valt att låta människan återanvända materialet istället för att slänga detta. Detta ska i sin tur underlätta för återvinningen. I detta fall ska människorna själva inte ha möjlighet till att bestämma om vad denne ska slänga, utan här styr tekniken och väljer om tinget som blivit slängt är sönder eller om det fortfarande kan användas.

För att återkoppla till forskarna Koskines och Kroghs (2015) om vad de nämner som ansvarsfull design så har jag självklart gjort val samtidigt som jag har valt bort mycket i min produktion. Här ser jag förändringen från att skapa någonting som är laddat och kanske inte riktigt relaterbart på grund av omständigheter till att skapa någonting som ska bidra till ökad kreativitet och återanvändning av material istället för någonting som redan är för långt gånget och förstört. Kanske skapar jag en rädsla av att vi själva inte har möjligheten att slänga det vi vill? Eller en tankeställare på om tinget är värt att slänga eller inte?

Här vill jag även väcka tankar kring framtiden och tekniken som utvecklas konstant. I mitt fall blir min produktion ett koncept till att använda rörlig bild och designfiktion som metod för att skapa möjliga framtidsvärldar och möjliga lösningar på detta.

Återkopplat till Erikssons (2009) artikel där hon menar att bilder i sig oftast har en berättelse

eller budskap som ska förmedlas så har jag i detta fall också behovet av ett budskap i min produktion. Budskapet som jag ville få fram i min undersökning gick ut på att gestalta en möjlig framtid med återvinningen tillsammans med den utvecklande tekniken.

3:6 Rörlig bild

Jag valde att ta med olika gestaltningar på miljöproblem i rörlig bild för att se hur de olika sätten att gestalta på skiljer sig. För att skapa egen gestaltning behövde jag få grepp om hur andra personer har gestaltat och analyserat verken. De diskuterade verkens, *Ice Age*, *Wall-E* och *Oil wells Baku: Close view* likheter är att alla har miljöförstöring centralt som tema. Det som jag blir fascinerad av är att alla dessa verk vill berätta samma sak men gör det på så olika vis. Dokumentären använder sig av det konkreta och visar *så här är det nu* medan de animerade filmerna visar *så här kommer det se ut när vi inte gör någonting åt problemet*. Ser jag sedan på Lumiere Brothers *Oil wells Baku: Close view* gestaltning så skiljer sig denna helt från de tidigare nämnda gestaltningarna *Wall-E* och *Ice Age*. Här vill Lumiere Brothers först skapa ett budskap av miljöförstöringen men ger istället publiken ett häftigt skådespel med tankar som växer kring människans egen vinning.

3:7 Miljöförstöring som tema

Ämnet miljöförstöring var i sig oerhört svårt att ta sig an för en produktion med rörlig bild då det kan röra sig om allt mellan himmel och jord. Miljöförstöringen kan röra sig mellan problemet med att många människor kör bil för mycket, till att det finns länder i världen som inte har så bra återvinningsmöjligheter som vi i Sverige har, till att många djur dör av att det flyter skräp i haven. Då miljöförstöringen är ett brett tema, blir designfiktion en bra metod att kunna smalna ner med. I mitt fall har designfiktionen fått mig att enbart ifrågasätta återvinningsproceduren som en hel enhet, trots att det i sig innefattar många steg och val. Jag behövde smalna ner miljöförstöringen och göra någonting som känns mer nära mig och lokalt.

Sättet bland annat *Wall-E* återspeglar miljöförstöringen på, är för mig ett bra sätt att gestalta problemet men frågan är hur pass mycket alla berörs av höga skräpberg utan liv på jorden?

Dessa problem är absolut relevanta att gestalta med en möjlig lösning på problemet. Som Eriksson (2009) nämner lägger vi störst märke till händelser som känns bekanta och som vi kan relatera till. Frågan här kring just Disneys berömda *Wall-E* är hur pass mycket vi i Sverige berörs av detta som enskilda individer? Vi ser trots allt inga skräpberg med tanke på att det både källsorteras här, återvinns och städas väldigt flitigt. Däremot har de animerade *Wall-E* och *Ice Age* lyckats fånga blandade målgrupper tillsammans med sina budskap och lekfullheten i animationen. Animationen enligt mig blir till stor betydelse en anledning till att vilja kolla på just Disney.

3:8 Framtida världar

I *Wall-E* och *Ice Age* har producenterna skapat möjliga framtidsvärldar där miljöförstörelsen och nedskräpningen har vuxit fram oerhört och där människor plötsligt inte är en del längre. I *Wall-E* är det endast robotar som finns kvar på jorden med tanke på vår höga överkonsumtion och lathet. Här kan jag se designfiktionens potential. Som Lindley och Sharma (2016) nämner, har designfiktion tendenser till att utveckla möjliga koncept som banor till förändringar och här har Disney precis skapat en iscensättning av framtiden om vi inte gör någonting åt överkonsumtionen. Disney skapar därmed budskapet om att vi måste förändra våra vanor för att inte ha den framtidsvärlden som *Wall-E* gestaltar. Designfiktion är därmed bra för att skapa framtidsvärldar och en bild kring framtiden. Det finns här möjligheter till att påverka, förändra och skapa våra egna idéer.

Designfiktionen i *Wall-E* är en tankeväckande metod kring just vår överkonsumtion och vad vi borde göra åt den. Samtidigt har Disney lyckats skapa designfiktion på ett otroligt lekfullt sätt med hjälp av animationen. *Wall-E* som har känslor, tänkande och vetande blir i sig en spännande karaktär att följa.

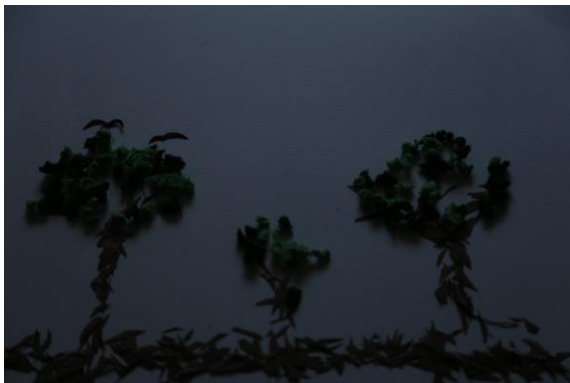
3:9 Arbetsprocessen

Till att börja med använde jag mig utav papper som material till min stopmotion (se bild 6 & 7). Jag insåg hur svårt det var att använda sig utav papper som material för att levandegöra då

jag upplevde det stelt och tråkigt. Pappret hindrade i sig min gestaltning då jag inte kunde få fram mitt budskap tydligt på grund av svårigheterna med materialet.



(Bild 6)



(Bild 7)

När jag sedan hade valt lera började materialet vara mer personligt för mig. Jag kunde lättare ge rörelse åt materialet och skapa den levande upplevelsen åt det icke-levande materialet. Valet av lera medförde en trygghet i min produktion då jag själv kände mig tryggare med materialet och kunde få fram budskapet tydligare än med papper.

Vidare var min tanke att först skapa en icke-linjär berättelse som inte skulle vara beroende av linjärt berättande. Det jag insåg först av att välja det icke-linjära berättande var att mitt budskap inte kom fram tydligt. Det blev oerhört rörigt och därav bestämde jag mig för att använda det linjära berättandet. Det linjära berättandet och leran som material gav mig möjligheterna att visuellt skapa mina tankar kring den levande soptunnan på det sätt jag önskade.

3:10 Avslutning

Världen är under konstant utveckling tillsammans med alla tekniker som vi har tillgång till. Det förändras inte enbart. Det skapas, förstörs, lagas och utvecklas. Vi har alla möjligheter här i världen till att skapa material med syfte att vilja förändra och påverka. I mitt fall har designfiktion öppnat mina ögon för en ny värld av skapande och utvecklande. Möjligheterna med att kunna skapa egna världar och förverkliga fantasier om framtiden är magiskt. Det finns egentligen inga riktiga gränser för att ifrågasätta med designfiktion som metod vilket i sin tur gör det omöjliga möjligt. Tillsammans med animation kan jag som bildproducent skapa dessa framtida världar till att väcka tankar och reaktioner med. Med detta sagt, så tror jag att designfiktion tillsammans med berättande är en viktig metod för att hjälpa mot miljöförstöringen.

4. Referenser

4:1 Litteratur

Beiman, N. (2007). *Prepare to board! Creating story and characters for animation features and shorts* (1st Ed.) Taylor and Francis.

Bergström, B. (2014) *Bild & Budskap - Ett triangeldrama om bildkommunikation*. Bo Bergström och Carlsson Bokförlag

Bleecker, J. (2009). *Design Fiction* (pp. 1–49). Near Future Laboratory

Coulton, P., & Lindley, J. (2017). Design fiction: Anticipating adoption. *IEEE Pervasive Computing*, 16(1), 43-47. doi:10.1109/MPRV.2017.5

Eriksson, Yvonne. 2009. *Bildens tysta budskap. Interaktion mellan bild och text*. Nordstedts Akademiska förlag.

Janpol, H. L., & Dilts, R. (2016). Does viewing documentary films affect environmental perceptions and behaviors? *Applied Environmental Education & Communication*, 15(1), 90-98. doi:10:180/1533015X.2016.1142197

Koskinen, I., & Krogh, P. G. (2015). Design accountability: When design research entangles theory and practice. *International Journal of Design*, 9(1), 121-127.

Lindley, J., & Sharma, D. (2016). Operationalising design fiction for ethical computing. *ACM*

SIGCAS Computers and Society, 45(3), 79-83. doi:10.1145/2874239.2874251

Moore, E. E. (2016). Green screen or smokescreen? Hollywoods message about nature and the environment. *Environmental Communication*, 10(5), 539-555.
doi:10.1080/17524032.2015. 1014391.

Murray, R. L., & Heumann, J.K. (2006). The first eco-disaster film? *Film Quarterly*, 59(3), 44-51. doi:10.1525/fq.2006.59.3.44

Purves, B. J. C. (2008;2012;). *Stop motion: Passion, process and performance* (1st ed.). Kidlington: Focal Press - M.U.A. doi:10.4324/9780080555799

4:2 Bild och film

JJSlash04. (2008). Wall-E. Hämtad från
<https://www.flickr.com/photos/joshjoseph/2615249584> (CC BY 4.0)
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Thitcho_Thitcay. (2015) Ice-Age. Hämtad från
<https://www.flickr.com/photos/121707315@N05/16228722319> (CC BY 4.0)
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Hahn, D., & Allers, R., Minkoff, R. (1994) *The Lion King*. United States, Walt Disney Pictures. Hämtad från https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lion_King

4:3 Programvara

Adobe Systems. (1982) Adobe Premiere Pro (2015.3)[Videoredigering]Hämtad från
https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Premiere_Pro

4:4 Webbssidor

Avfall Sverige. (2012). *Många EU-länder når inte upp till återvinningsmålet*. Hämtad från

<http://www.avfallsverige.se/nyhetsarkiv/nyhetsvisning/artikel/maanga-eu-laender-naar-inte-upp-till-aatervinningsmaalet/>

Peter Dahlgren./Voodooofilm. (2002). Så ritas du en storyboard för film. Hämtad 2017-04-21 från <http://www.voodooofilm.org/>

Statistiska centralbyrån. (2014) *Avfall, Sopor, skräp – det som blir över*. Hämtad från <http://www.scb.se/hitta-statistik/sverige-i-siffror/miljo/avfall/>

5. Ordlista

Budskap: Meddelande av någonting som vill förmedlas till publik.

Designfiktion: Begrepp och metod för att ifrågasätta och reflektera över befintlig teknik.

Miljöförstöring: Mänsklig verksamhet som skadar eller förstör miljön, t.ex. genom att skräpa ner samt avgaser från bilar.

Rörlig bild: Begrepp för bland annat film, reklamfilm, dokumentär, även inspelning av befintliga samt konstgjorda föremål.

Stop motion: Enbilda-tagningar av figurer och miljöer som flyttas mellan tagningar med kameran.

6. Teknisk bilaga

Adobe Premiere Pro: Denna programvara har använts för att sätta samman alla tagna stillbilder samt till redigering av allt material.

Canon 6D: Denna kamera har använts för att ta alla stillbilder till stop motion.