



BLEKINGE TEKNISKA HÖGSKOLA

BTH

Kandidatarbete i medieteknik, Institutionen för teknik och estetik, vårtermin 2020

Spekulativ Spelfilm

Fredrick Björkman | Martin Dinh

Handledare: Annika Olofsdotter, Minnamari Helmisaari

Examinator: Peter Giger

Abstrakt

Spekulativ fabulation är ett designperspektiv som möjliggör kombinationen av fakta och historia med fantasi. Det förespråkar fablernas användning utav fiction i en faktabaserad miljö. Vi har i detta kandidatarbetet undersökt hur vi kan med hjälp av spekulativ fabulation skapa nya perspektiv kring en historisk händelse. Detta genom att tillämpa designperspektivet i vår designprocess för att skapa en spelfilm som undersöker mötet som uppstår.

Vi kommer att gå igenom de designmetoder som vi använt oss som möjliggjorde för vår iterativa arbetsprocess, samt argumentera kring de design valen som gjordes för att uppnå det resultat som vi fick. Vi går sedan in på det resultatet som vi fick, samt lite mer djupgående in på diskussion. Där vi förklarar hur man kan undvika några av de problemen som vi fick och hur man kan fortsätta undersöka spekulativ fabulation film för framtida undersökningar.

Nyckelord: Design, Fiktion, Film, Historia, Perspektiv, Spekulativ fabulation, 2D

Abstract

Speculative fabulation is a design perspective that enables the combination of facts and history with imagination. It advocates for fables' use of fiction within a fact-based environment. In this dissertation we have explored how we can create different perspectives of a historical event with the help of speculative fabulation. This is done by applying speculative fabulation to our design process to create a feature film that examines the encounter which occurs.

We will go through the design methods that were used and that made it possible for our iterative work process, as well as argue for the design choices that were made in order to achieve the end results. Then we explore the results we received. We will also go a little more in-depth into the process in the discussion section. The discussion section explains how to avoid some of the problems we encountered and how to continue investigating speculative fabulation films for future investigations.

Keywords: Design, Fiction, Film, History, Perspective, Speculative fabulation, 2D

Innehållsförteckning

Abstrakt	2
Abstract	2
Samskrivande	4
1. Bakgrund	4
1.1. Frågeställning	5
1.2. Syfte	5
2. Tidigare och aktuell forskning	6
2.1 Spekulativt tänkande	6
2.2 Design Fiktion	9
2.3 Sammanfattning	11
3. Metoder	11
3.1 Designperspektiv	12
3.3 Projektmetoder	18
3.4 Sammanfattning	19
4. Designprocess	20
4.2 Produktion	22
4.4 Sammanfattning	29
5. Resultat av undersökningen	29
6. Diskussion	31
Källförteckning	35

Samskrivande

Texten är skriven utav Fredrick Björkman och Martin Dinh. Vi har valt att samskriva allt i texten då vi jobbat nära varandra och kan få bäst flöde i texten på så sätt. Att vi valt att samkriva nästan allt har gjort så vi båda har full kontroll på vad texten innehåller och helheten av texten. Det har gjort så vi kunnat ha en aktiv och öppen diskussion genom hela skrivandet för en så klar text som möjligt. De delar som vi valt att separera skrivandet på är under rubriken 2D samt Film. Främst då vi arbetat individuellt inom de två områdena.

1. Bakgrund

Intresset för historia och fantasi har alltid varit en central del för oss. Som designers inom medieteknik så återblickar vi oftast tillbaka till det förflutna för att hämta inspiration, utveckla och förbättra. Speciellt vi som medietekniker, som hela tiden bemöter nya tekniker och metoder när vi skapar. Vi anser att det oftast dras en linje mellan begreppen historia och fantasi, och som medietekniker så vill vi alltid testa att skapa och experimentera utifrån nya perspektiv.

En inspiration till undersökningen var det som Kangestad, M. (2007) skriver i artikeln ”Aningslös historieskildring” från Blekinge Läns Tidning om hur SVT valt att ta fram en mer nationalistisk syn på förhållandet mellan snapphanarna och svenskarna. Kangestad, M. (2007) säger själv i artikeln *“Jag menar att SVT med sin dramaframställning och dokumentär bidragit till att just etnifiera och nationalisera 1600-talets konflikter”*. Detta främst då SVT valt att vinkla och skapa en bild av svenskens brutalitet mot till synes helt vanligt folk, men väljer sedan att utesluta det faktum att byn var ett stort centrum för kruttillverkning och annan liknande militär angelägenhet. Kangestad tar upp det som kan hända om man inte tänker på alla konsekvenser: *“Rörelserna för ett skånsk Skåne, en starkare Öresundsregion eller ett svensk Sverige arbetar alla i olika omfattning med samma "verktygslåda". Verktyg som kultur, historia och språk används för att exkludera och inkludera människor i en tänkt och konstruerad gemenskap.”*. Vår historia kan uppfattas annorlunda gentemot danskarnas, och det väckte tankar kring hur historia framställs och hur vi som svenska medborgare uppfattar vår egen historia. Därefter blev vi inspirerade till att utforska mer kring hur historia framställs

inom film och medier.

Då dokumentärfilmer, speciellt om historia, generellt inte väljer att blanda in fantasielement beror på att trovärdigheten måste vara hög. Eftersom historiska dokumentärer oftast försöker hålla sig så historiskt korrekt som möjligt. Vi ser hur exempelvis alla dokumentärfilmer följer ett perspektiv för att få fram den informationen och berättelsen som de vill säga. Därför blev vi intresserade av att utforska det området och experimentera med hur det blir om vi tar fakta som grund och sedan bygger på det med egen fantasi kring en händelse.

I litteraturen ”*SF: Science Fiction, Speculative Fabulation, String Figures, So Far*” av Haraway, D.J. (2011) så diskuterar och argumenterar Haraway om designperspektivet spekulativ fabulation. Något som fängade vårt intresse var Haraways sätt att beskriva fabler med fakta men ändå ha det inslaget av fantasi, som möjliggör nya intressanta perspektiv på berättandet. Vad händer med faktan, designen och den allmänna uppfattningen av dåtidens händelser när vi skapar alternativa världar utifrån spekulativ fabulation perspektivet? Det är väldigt intressanta frågor som uppstår, och det är en av de anledningarna till att vi har valt att ge oss in i det ämnet. Vi ansåg därför att det designperspektivet skulle vara väldigt relevant i vår undersökning. Med denna undersökningen så vill vi ta reda på ifall designperspektivet spekulativ fabulation kan skapa nya perspektiv på en historisk händelse.

1.1. Frågeställning

Hur kan vi använda speculative fabulation i en spelfilm för att få fram nya oväntade perspektiv kring en historisk händelse?

1.2. Syfte

Denna undersökning syftar till att experimentera med designperspektivet spekulativ fabulation och historisk spelfilm. Detta för att få en ny förståelse för hur spekulativ fabulation kan användas tillsammans med film, och dess påverkan på hur slutresultatet blir. Detta undersöks genom en gestaltning som blir en spelfilm.

2. Tidigare och aktuell forskning

I detta avsnittet så kommer vi att presentera och diskutera de vetenskapliga forskningskällorna som står till grund för vår undersökning. Här förklarar vi de olika begreppen genom design som stod till grund för vår undersökning.

2.1 Spekulativt tänkande

I litteraturen "*Speculative Everything, Design fiction, and social dreaming*" av Dunne, A. & Raby, F. (2013) så diskuteras design i dagens samhälle och hur det förhåller sig till det spekulativa tänkandet. Dunne och Raby menar att när människor tänker på design så förknippas det oftast med att lösa problem. Även de mer uttrycksfulla formerna av design handlar om att lösa de estetiska problemen. De hävdar att med dagens utveckling av överpopulation, vattenbrist och klimatpåverkan så har design blivit att lösa och förbättra de existerande problemen. Design har ärvt en optimism vilket inte lämnar någon plats för alternativ. Flera av de problemen går inte att fixa, utan det enda sättet är att ändra på våra värderingar, attityder och beteende. Den optimismen inom design som Dunne och Raby hänvisar till, kan lätt försvåra saker och ting. Problemen som designer står inför kan vara mer komplicerat än vad det egentligen är. De menar att fokuset ligger på att ändra världen, istället för våra idéer och attityder kring hur design kan forma världen.

Ett annat sätt som Dunne och Raby föreslår är att använda design som ett sätt att spekulera kring hur saker och ting skulle kunna vara. Den spekulativa designen är en form av design som utnyttjar fantasin och strävar efter att skapa nya perspektiv och diskussioner samt låter designers fantasi sväva fritt. Spekulativ design är ett sätt att omvärdera designers relation med verkligheten menar Dunne och Raby. Genom att spekulera och utforska alternativa scenarier så blir verkligheten mer formbar och den nära framtiden mer angelägen.

Så fort designer lämnar den industriella designen så kommer vi in på det överkliga, fiktiva, och det som Dunne och Raby väljer att kalla för, konceptuella designen och design om idéer. I denna relativt nya formen av design räknas bland annat spekulativ design, kritisk design, och design fiktion in. Dess korta men rika historia har förmågan att sammankoppla och utveckla design har skapat nya möjligheter för design i sig. Med detta menar Dunne och Raby

möjligheten för nya estetiska möjligheter för teknologi, socialt och kulturellt samt etiska implikationer för vetenskap och tekniska undersökningen i framtiden.

Dunne och Raby hävdar att konceptuell design tar upp det överkliga och hur saker och ting skulle kunna vara. Konceptuell design är inte konceptuell på grund av att de inte är fastställda idéer ännu. Fördelen med det är att man arbetar medvetet med att de ska utvecklas utifrån det överkliga och utifrån det skapa idéer. Konceptet och idéer är olika menar Dunne och Raby. Då koncept innebär en riktning inom design medan en idé är mer en del eller komponent. I design så kämpar människor med att komma bortom konceptet för att engagera sig i idéerna. Det är på idénivån som den konceptuella designen sker. Där idéer konstrueras och hittas, utvärderas samt kombineras och inbäddas i designen.

Spekulativ design är baserat på ens egen fantasi och förmåga att skapa andra världar och alternativ. Lubomír Doležel skriver i litteraturen *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*, "*our actual world is surrounded by an infinity of other possible worlds.*" (s. 70) med det menar han att vår riktiga värld är omgiven av oändligt många alternativa världar. Och så fort vi lämnar det nuvarande eller existerande så kommer vi till en sfär av oändliga världar. Oändliga möjligheter till att skapa och fabulera nya möjliga världar och berättelser. Det är en plats fylld med underhållning, reflektion, kritik, provokationer samt inspirationer. Istället för att fokusera på arkitekturerna, produkterna eller miljön i en värld så möjliggör spekulativ design till att bygga kring lagar, etnicitet, politiska system, sociala normer och värderingar i en värld. Där det icke materialistiska kan uttrycka sig och tillföra till skapandet av världar. Fiktiva världar är inte bara är en persons påhitt i sin fantasi, utan att de existerar oberoende av oss och kan tas fram, nås och utforska. Tekniskt sett så är fiktiva världar omöjliga och ofullständiga, men en möjlig värld måste vara trolig och gränsen för det är de vetenskapliga möjligheterna som fysik och biologi. Allt annat som etik, värderingar och psykologin i världen kan sträckas ut och utvecklas på i en större bredd.

Dunne och Raby hänvisar till författaren Margaret Atwoods novell *Oryx and Crake* som handlar om en postapokalyptisk värld befolkad av transgena djur och varelser som har utvecklats för och av ett samhälle som utnyttjar livet kommersiellt. I novellen föds exempelvis grisar upp för att odla mänskliga organ. Livet har fått ett kommersiellt värde, och läsaren får följa konsekvenserna av det och hur det påverkar världen. Novellen är ett tydligt exempel på hur ett spekulativt designprojekt kan byggas upp. Alla idéer härstammar från

riktig forskning som sedan fantiseras och drar liknelser med dagens samhälle som faktisk inte är långt ifrån hur det ser ut i dagens samhälle. Atwoods värld är baserad på blandningen av bioteknik och ett fri marknadssystem som drivs av den mänskliga lusten och behovet. Atwood är mer intresserad av det sociala, etiska inom forskning och vetenskap samt det kulturella än själva teknologierna i hennes värld. Dunne och Raby menar att Margaret Atwoods verk är som en standard för spekulativa arbeten baserat på verklig vetenskap.

Rekvisita som används inom designspekulation är funktionella, skickligt designade och stödjer fantasikapandet. Spekulativ rekvisita hjälper designern att konstruera olika världar med hjälp av våra sinnen. Dunne och Raby hänvisar till filosofen Kendall L. Walton som säger att spekulativ rekvisita kan beskrivas som objekt som föreskriver fantasi, eller genererar fiktiva sanningar. De hjälper oss att tänka på alternativa möjligheter som utmanar våra ideal och värderingar i vårt samhälle som vi kan reflektera kring och underhållas av. Dunne och Raby drar liknelsen med hur ett barn använder en låda som rekvisita för ett hus eller en sten som en utomjording. Spekulativ design rekvisita är inte menade att efterlikna verkligheten, utan de möjliggör för oss att fantisera och hitta nya idéer, tankar och möjligheter för alternativa världar. Rekvisitan tillhör sin egen fiktiva värld, men är en expansion av vår egen fantasi och tillför nya perspektiv. Leksaksdockor såsom låtsasvapen låter barn att delta i den verkliga världen fast med förbestämda regler. Barnen kan själv fantisera, leka och leva i deras egen fantasivärld. Spekulativ design rekvisita är därför inte en ersättning av det verkliga objektet, de är fysiska fiktioner utan snarare en utgångspunkt för fantasin. De var aldrig tänkta att betraktas som verkliga objekt eller för att reflektera verkligheten.

Spekulativa designrekvisita är delar som representerar en helhet. De väcker spekulatation hos betraktaren kring den världen som objektet tillhör. Precis som att gå på museum så formar tittaren sin egen tanke kring den historiska artefakten. Tittaren först till en plats där de själv kan reflektera och skapa deras egna tolkningar kring den existerande rekvisitan. Det krävs att tittaren kreativt engagerar sig i rekvisitan och gör dem till sin egen.

Spekulativ design överlappar med flera andra designperspektiv, och den närmsta skulle förmodligen vara design fiktion då termerna ofta används omväxlande. Båda designperspektiven samspelar mellan det spekulativa, fiktiva och imaginära inom design. Trots deras likheter så finns det viktiga skillnader. Dunne och Raby hänvisar till science fiction författaren Bruce Sterling som hävdar att design fiktion kan definieras som "*the*

deliberate use of diegetic prototypes to suspend disbelief about change,” eller *“artifacts from the future.”* (s.100) . Dunne och Raby menar att design fiktion är en smalare genre, då den vuxit fram ur teknikindustrin eftersom fiktion delen hänvisar till science fiction snarare än allmän fiktion och lägger en stark betoning på den teknologiska framtiden än det fiktiva skapandet. En annan beskrivning på design fiktion är professor Brian David Johnsons idé om sci-fi prototyper, vilket är en mer tillämpad version som fokuserar på att använda fiktion för att snabbt utforska och tillämpa nya teknologier.

2.2 Design Fiktion

Vi blev inspirerade av Bleeker, J. (2009) och hans sätt att tolka design. Bleeker hävdar i sin litteratur *”Design Fiction, A short essay on design, science, facts and fiction:”* att *“Design fiction works in the space between the arrogance of science fact, and the seriously playful imaginary of science fiction, making things that are both real and fake,...”* (2009, s.8)

Design fiktion är något som Bleeker förklarar som ett mellanrum av science fiction och science fact. Det är något som tar ifrån den existerande faktan och väljer att böja på den för att få en alternativ framtid/värld. Bleeker tar upp science fiction som ett sätt att skapa berättelser och prototyper kring andra världar, erfarenheter och historier. Precis som science fiction så kan design fiktion beskrivas på liknande sätt. Design fiktion beskrivs som en samling av flera olika delar och artefakter från andra världar. Bleeker beskriver det som ett sätt att studera och undersöka dessa artefakter för att skapa nya intressanta och unika erfarenheter. Design Fiktion samspekar mellan den spekulativa fantasivärlden samtidigt som den utforskar hur framtiden kan se ut. Bleeker menar att design fiktion handlar om att skapa provokationer, ifrågasätta och utforska. Det är ett sätt att skapa nya berättelser genom att spekulera kring nya möjliga världar, precis som Dunne, A. & Raby, F. (2013) syn på spekulativ design. Det är en blandning av science fact och science fiction vilket gör att möjligheterna för att skapa unika berättelser, som varken är sanna eller falska, blir möjliga.

Design Fiktion, precis som Dunne och Raby tar upp med spekulativ designrekvesita, skapar berättelserna genom objekten och artefakterna. De existerar som rekvisita i berättelserna för att driva den vidare. Bleeker hävdar att designfiktionens roll i berättandet är att genom objekten, hjälpa att skapa mer trovärdighet, konsistens och ett sammanhängande för att skapa

nya möjliga världar. Bleeker tar upp ett exempel och hänvisar till filmskaparen Michael Horns kortfilm *"Death Star over San Francisco"*. I filmen så illustrerar Michael Horn en värld där Star Wars objekt har manifesterat sig i vårt vardagliga liv. Vi ser individer jogga vid sidan av massiva robotar, och flygande farkoster över städer. Därmed har filmen inte valt att ha med överdrivna effekter, utan låtit artefakterna vara en del av miljön. Bleeker menar att den fantasifulla spekuleringen av kortfilmen *"Death Star over San Francisco"* skapar en kontext och en visuell spekulering som väcker frågor och skapar konversationer kring framtida världar.

Det är först i sammanvävningen av begreppet design och fiktion som något intressant kan hända. Därav är det även viktigt att ha en förståelse vad begreppet design kan innebära. För att förstå ordet design och främst vad design kan ha för påverkan på slutresultatet samt betraktaren använde vi oss utav Liedman, Sven-Erik (2006) och hans text *Stenarna i själen: Form och materia från antiken till idag*. Han tar upp några förklarande ståndpunkter och tankesätt som vi fastnade för och använde oss utav.

"Men designen handlar också om människans makt över människan, den mäktiges makt över den maktlöse och den designade människan över den odesignade." (2006, s.388.)

Liedman drar många referenser mellan Gud och designern. Det intressanta vi vill undersöka i kandidatarbetet är bland annat den kopplingen som dras. Hur man som designer kan designa något för alltid vinkla och få betraktaren att uppfatta en viss information på olika sätt.

"Designern påverkar miljö, landskap, stadsrum." (2006, s. 388.)

Här menar Liedman att allt material, även människor, kan designas både på utsidan men även på insidan utav de allra skickligaste designers. Han påpekar även hur designern är makt över allt, naturen och människan. Vilket vi anser är trovärdigt då de flesta inte tänker på hur allt i ens vardagliga liv kanske är designat för att få ut just en viss tanke eller handling utav dig. Det går lite in på var designers accountability. Hur man som designer har ett visst ansvar för det som man gör och hur det påverkar samhället och betraktaren.

Vi anser att det kan ge oss intressanta perspektiv på projektet, eftersom vi har vår uppfattning av den historiska händelsen, men samtidigt finns det oerhört många ingångar att förstå det på. Därför tror vi att det är viktigt att ta hänsyn till hur vi gestaltar vår vision för projektet och hur accountability hänger ihop med det vi vill undersöka. Hur exempelvis accountability kan

påverka vårt perspektiv när vi med utgångspunkt ifrån speculative fabulation.

2.3 Sammanfattning

Design är något som kan uppfattas olika av människor men det som är gemensamt för är att design finns överallt och styr samhället omedvetet. En riktning som vi valt att fokusera på är inom det spekulativa tänkandet och den fiktion som uppstår när man tänker fritt. Anthony Dunne och Fiona Raby (2013) diskuterar design i dagens samhälle och hur det förhåller sig till det spekulativa tänkandet. Problemen som designer står inför kan vara mer komplicerat än vad det egentligen är. De menar att fokuset ligger på att ändra världen, istället för våra idéer och attityder kring hur design kan forma världen.

Det tas upp begrepp såsom spekulativ design och konceptuell design, samt hur spekulativ design överlappar med flera andra designperspektiv, och den närmsta skulle förmodligen vara design fiktion som Bleeker, J. (2009) förespråkar. Han tar upp design fiktion och förklarar det som ett mellanrum av science fiction och science fact. Det är något som tar ifrån den existerande faktan och väljer att böja på den för att få en alternativ framtid/värld.

Vi tar även upp hur design kan tolkas med hjälp av Liedman, Sven-Erik (2006).

“Men designen handlar också om människans makt över människan, den mäktiges makt över den maktlösa och den designade människan över den odesignade.” (2006, s.388.)

Liedman drar många referenser mellan Gud och designern. Det intressanta vi vill undersöka i kandidatarbetet är bland annat den kopplingen som dras. Hur man som designer kan designa något för alltid vinkla och få betraktaren att uppfatta en viss information på olika sätt.

3. Metoder

I detta avsnittet så kommer vi att motivera de metoder som vi använt oss utav för att kunna skapa vår gestaltning och undersökning. Första delen beskriver det designperspektiv som var det centrala i undersökningen och vad vi fokuserat på. Den andra delen tar sedan upp de designmetoder vi använt under designprocessen. Den tredje kommer att beskriva mer kring dem projektmetoderna som vi har använt under undersökningens gång.

3.1 Designperspektiv

Speculative Fabulation

Speculative Fabulation, eller som från början är översatt från franskans speculative narration, är det designperspektivet som vi har valt att basera vår undersökning på. Därför har vi valt att använda oss utav Haraway, D.J. (2011) och hennes litteratur ”*SF: Science Fiction, Speculative Fabulation, String Figures, So Far*”. Enligt Haraway är spekulativ fabulation fabulerandet, eller skapandet, som från franskan kan översättas till skapandet av fabler. Och det är något som Haraway beskriver som skapandet av världar, fantasier genom att kombinera det faktuelle och fiktionella för att fabulera berättelser. Berättandet i detta fallet, eller som Haraway beskriver som “worlding” är skapandets fält där kunskap och fantasi samspekar med varandra för att skapa berättelser. Haraway tar upp ett exempel kring världsskapandet och beskriver en skapade världen vid namnet ”*Terrapolis*” som en av de möjliga världarna som skapats utifrån spekulativ fabulation. Haraway beskriver Terrapolis som en rik, posthumanistisk värld, rik av berättelser kring utomjordiska varelser att spekulera kring. Det är inte människor som vi känner till idag som lever där, utan av ett folk inspirerat av uråldriga civilisationer som talar ett okänt språk. Det är en fabulerad värld som har hämtat inspiration ifrån oss människor och våra erfarenheter och kunskaper. Det är världskapandet som ligger i fokus, där det är dem som lever i världen som skapar berättelserna och historierna.

Haraway beskriver det spekulativa fabulations skapande som en snörlek, där alla trådar är sammankopplade. Terrapolis existerar i det spekulativa fabulerandets värld och alla dem kopplingarna till varandra. Precis som en snörlek, så är spekulativ fabulation beroende av att skapa olika mönster, där det hela tiden ändras, förflyttas och kombineras för att skapa nya snören och knutar. Spekulativ fabulation skapar världar genom att kombinera, tillföra olika idéer i sig själv, och det som skapas, skapar i sin följd omedvetet fler historier och berättelser.

Haraway hänvisar till det indianska språket Navajo, där snörleken kallas för na’atl’o’. Haraway beskriver som en form av en kontinuerlig vävning, där snörleken är en del av tänkandet, men också skapandet. Haraway menar att många Navajoindianer beskriver snörleken som en slags mönstring, eller process för att återställa balans och harmoni i relation till människan och världen, men även relationen med det onaturliga och andliga. Haraway hävdar därför att Navajos snörlek, na’al’o’, är som en analogi för spekulativ fabulations

världsskapande.

“The worlds of SF are not containers; they are patternings, risky co-makings, speculative fabulations” (s.15)

I en intervju av Fabbula Magazine. (2016) beskriver Haraway spekulativ fabulation som något där man vågar berätta historier som dels baserar sig på fakta, och att det dels vågar sväva utanför ramarna med hjälp av spekulativ fantasi. Haraway drar paralleller med icke existerande djur och barnväsen i fabler som skapas av ens egna fantasier, och att det samtidigt samspelar mellan det mer seriösa och behåller historien på en realistisk nivå med fakta som grund. Haraway menar att spekulativ fabulation är alltid situerad, och intrasslad med det förflutna och framtida. Därför valde vi att även utgå ifrån Haraways litteratur *“Situated knowledges: the science question in feminism and the privilege of partial perspective” (1988)*. Haraway tar även upp objektivismen i sin text och argumenterar för att kunskapsproduktionen, oavsett hur långsiktig och djupgående den kan vara, alltid har en källa. Källan i detta fallet måste vara våra egna kunskaper och erfarenheter på det befintliga. Det är vad Haraway kallar för *“Situated knowledge”*. Haraway menar att kunskap lever och skapas i specifika kulturella och historiska omständigheter, och att allt vi designar har sin mening och bakgrund.

Suchman, L. (2002) skriver i *“Located accountabilities in technology production”* om accountability som ett ansvarsområde där alla designers på ett eller annat sätt måste tänka på och ta hänsyn till. Man kan förklara accountability som självinsikten om vart ens idéer och tankar uppstår ifrån under designprocessen, och ansvaret som medföljer de handlingar som görs. Man måste förstå den tekniken som man använder samt dess begränsningar ” *Acknowledging and accepting the limited power of any actors or artifacts to control technology production/use” (s.101)*. Ens egna uppfattning stämmer exempelvis inte överens med omvärldens perspektiv på saken. För att nå det bästa slutresultatet gäller det att samla så många olika åsikter och tankar från så olika personer, samhällen och uppväxter som möjligt. Därav har alla människor olika situerade kunskaper, vilket i sin tur ger olika perspektiv på objekt. Suchman hävdar att det enda sättet att uppnå objektivitet är om man har en gemensam förståelse för hur situationen är uppbyggt samt sin egen vision av det. Det gäller att man skapar en bra grund för hur något ska utformas med hjälp av individers ansvarighet och erfarenheter.

3.2 Designmetoder

Prototyping

För att pröva och se hur en gestaltning kan fungera och vilka problem som medföljer, kan prototyping vara ett bra sätt för att snabbt gå steg för steg mot en mer välpolerad slutprodukt. Det finns två olika typer utav prototyping och det är Lo-Fi och Hi-Fi prototyper. Skillnaden på dessa två är hur mycket arbete och hur tydliga de är till en slutgiltig produkt. Lo-Fi syftar på att framföra en lågupplöst prototyp. Fördelar med att arbeta med en Lo-Fi prototyp är att det är enkelt, billigt och snabbt att göra. Exempel på detta kan vara skisser och tidiga storyboards. Lo-Fi prototyper arbetar oftast mer kreativt än Hi-Fi, då Lo-Fi oftast fokuserar på att idégenerera och hitta nya lösningar. Det är även ett väldigt demokratiskt arbetssätt så att alla deltagare är delaktiga och man kan lätt få användarfeedback. Nackdelar är att det kan bli svårare att upptäcka fel samt att användartester även blir svårare. Prototyping är även ett sätt att följa designprocessen och de olika beslut som tas för att nå slutresultatet. Något som vi har haft till stor nytta då vi arbetade väldigt iterativt och gick därmed hela tiden tillbaka till våra tidigare tester för att se hur vi kan förbättra och utveckla vår idé. Det tar Coughlan, P., Suri, J. F., & Canales, K. (2007) upp i deras artikel *“Prototypes as (Design) Tools for Behavioral and Organizational Change: A Design-Based Approach to Help Organizations Change Work Behaviors”* vad det innebär att arbeta med prototyping. Något som vi har haft stor nytta av under den tidiga fasen av designprocessen.

Hi-Fi prototypen däremot, syftar till att pröva det mer ytliga och högupplösta hos prototypen. Fördelar med att arbeta med Hi-Fi prototyper är att man får en väldigt polerad prototyp som kan representera ens idéer på ett tydligare sätt. En Hi-Fi prototyp är nära en färdig produkt, och här kan exempelvis utseende och funktionalitet definieras tydligare. I vårt fall så var exempelvis ljudsättningen i filmen och de färdigställda illustrationerna vår Hi-Fi prototyp, där vi kunde visa tydliga gränssnitt mellan film och 2D i vår designprocess. Nackdelar, med en Hi-Fi prototyp är att den kan ta lång tid att skapa, personer som ger feedback tenderar att fokusera på ytliga aspekter, gestaltare ändrar ogärna något de jobbat med länge, kan skapa för stora förväntningar, och ett enda fel kan förstöra ett helt användbarhetstest. Det finns för och nackdelar med båda sätten vilket gör att det blir bäst om man kombinerar dessa och gör båda

två. Vi använde oss av exempelvis konstruktiv feedback, med ständig kommunikation och tydliga milstolpar under hela designprocessen vilket hjälpte väldigt mycket med de besluten som gjordes under prototypfasen. I artikeln *"Lo-Fi vs. Hi-Fi Prototyping: how real does the real thing have to be?"* av Egger, F.N (2000) beskrivs fördelarna med att arbeta med prototyping. Artikeln benämner fördelar och nackdelar med både Lo-Fi och Hi-Fi prototyper, och hur man kan tillämpa dem i projekt. Egger hävdar att Lo-Fi prototypernas fördelar är många, och att alla borde arbeta utifrån Lo-Fi prototypens billiga, lättillgängliga arbetssätt istället för att gå för mer högupplöst prototyp i början. Det är något som vi har tagit hänsyn till och arbetat utifrån i vårt projekt.

Moodboard

En moodboard är väldigt bra för att framställa en idé och en första designriktning. Moodboard används främst för att få fram den känsla som gestaltningen ska ha. För att se hur saker fungerar ihop och sedan komplettera och komma på nya aspekter av projektet som man annars inte hade tänkt på. Man använder sig utav olika collage för att pussla ihop ett scenario, känsla, energi, estetik. Detta för att ha en förståelse för produkten eller kunden, som man sen även kan redovisa med andra och se om alla är på samma sida med samma vision. Det är även något som man ska använda som referens till sin design. Kuznetsov, G. (2020) diskuterar i artikel *"Mood boards for Product Designers"* om fördelarna med att arbeta med moodboards. Här hävdar Kuznetsov att moodboards kan användas som referenser för skaparen. Det är ett sätt att förmedla idéer och känslor på ett tydligt sätt samt skapa en stark grund för den framtida designen. För oss så blev moodboards en tidig utgångspunkt för oss att utveckla våra idéer och skapa en generell känsla för vad vi ville åstadkomma med vårt projekt.



Bild 1, Moodboard 2 som visar våra inspirationer under idégenereringen. Källa: Ur eget arkiv

Storyboard

Storyboard är en användbar metod för att kommunicera idéer och få alla i projektgruppen på samma sida så att designvisionen stämmer överens för alla deltagare. Det ger också en bra bas och guide till hur skapandet/gestaltandet ska utföras och hur slutprodukten kommer att se ut. Storyboard skapas genom att samla de viktigaste momenten av berättelsen och sen på ett visuellt sätt enkelt rita upp scenerna. Det ritas i olika rutor på exempelvis ett A4 papper för att lätt kunna separera scener. Detta för att färdigställa allt från miljön, kameravinkel, och antalet skådespelare, till att göra handlingen och den allmänna visionen av projektet på samma nivå för alla delaktiga. Man kan även komplettera med undertext till var ruta för att göra det extra tydligt och minimera risken för missförstånd. Storyboard är även en säker metod för att förhindra antalet misstag som kan uppstå genom att göra allt så tydligt som möjligt.

För att påbörja en storyboard så var vi tvungna att ha en fastställd idé och en godkänd moodboard. I vårt fall så krävdes även ett färdigt manus då vår storyboard skulle illustrera de olika nyckelbildrutorna som skulle stödja filmandet. Storyboard ger en möjlighet till att veta riktningen av gestaltningen och vilken handling som ska ske. Man ska tänka på vad handlingen är och vad man vill framföra för att sedan börja rita eller skriva en väldigt förenklad version.

Våra storyboards omfattade så lite detaljer som möjligt för att bara fokuserar på meddelandet som vi ville framföra. Det var viktigt att det skulle vara lättförstått för både skaparen men även betraktaren. Därför att betraktarens feedback gav oss en större förståelse för vad som behövdes förbättra och ifall vår berättelse var begriplig från ett objektvt perspektiv. Friis Dam, R. & Yu Siang, T. (2019) tar upp i sin artikel *”Introduction to the Essential Ideation Techniques which are the Heart of Design Thinking”* om storyboards olika aspekter. Här benämner de att storyboard är ett väldigt starkt medium när det kommer till att kommunicera den visuella berättelsen. Genom storyboards så kan designern väcka känslor, spänning och olika scenarios i berättelserna.

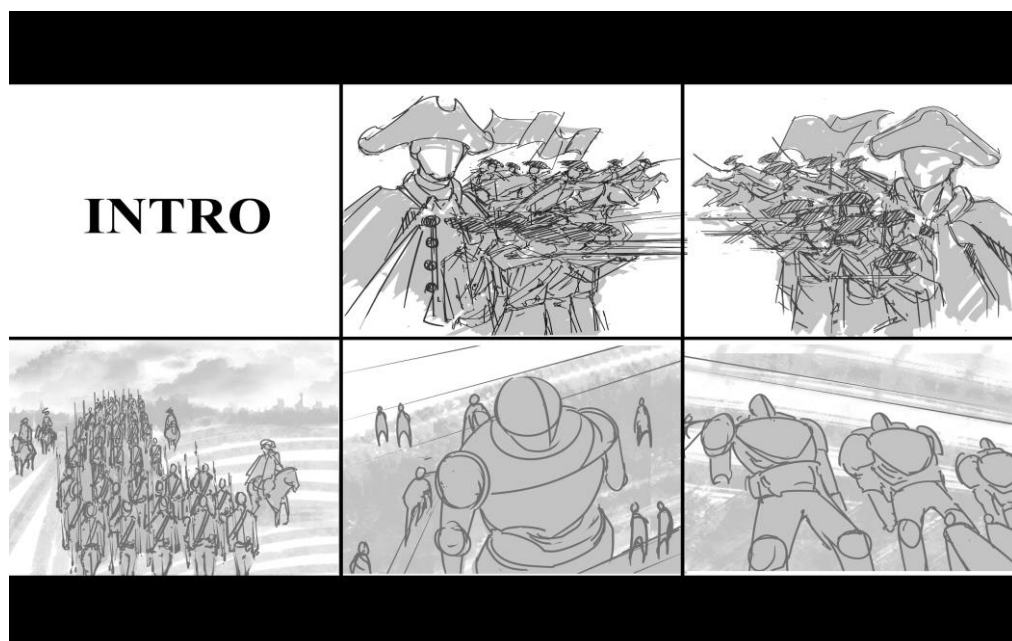


Bild 2, Storyboard 1. Källa: Ur eget arkiv

Location Scout

Location scouting är en etnografisk designmetod där man åker till en vald plats för att få en så bra förplanering till ens projekt som möjligt. Fisher, B. (2014) nämner i artikeln *“11 Tips for Location Scouting”* olika steg för att på ett så effektivt sätt som möjligt så ut så mycket man kan utav en plats. Några av stegen vi tog i åtanke extra mycket var *Know your script* och *Examine the elements*. Know your script var grundläggande när vi var ute på plats för att få en realistisk bild på hur man kunde illustrera spekulativ fabulation i vår historiska berättelse. Examine the elements var också viktigt för att se oss omkring hur miljön faktiskt ser ut och hur den kunnat vara. Det var extra viktigt för kombinationen av film och 2D så de hade

samma stämning och kunde övergå utan en stor avvikelse. Vi använde oss utav location scouting för att få en ide om var, när och hur vår gestaltning skulle förhålla sig till ämnet, skånska kriget, men även vår designmetod speculative fabulation. Det gav oss en bra bakgrund till hur olika scenarion kunnat se ut och hur vårt kan bli. Location scouting var även en stor grundpelare i vårt arbete med Lo-Fi prototypen. För att på så sätt få den att utvecklas mer och mer till den slutgiltiga Hi-Fi prototypen vi nu har.

3.3 Projektmetoder

Kanban

Under kursens gång så har vi valt att arbeta utifrån projektmetoden kanban. Kanban som projektmetod handlar om att visualisera arbetet och minimera work in progress för att sedan maximera på det effektiva flödet i arbetsprocessen. Rehkopf, M. (2019) tar upp i sin artikel ” *What is Kanban board?* ” fördelarna med att arbeta med projektmetoden kanban i projekt. Rehkopf tar upp hur flexibelt det är med exempelvis arbetsuppgifter och tidsutrymmen. Till skillnad från projektmetodiken scrum, som arbetar mellan olika små och korta intervaller under hela processen, så har kanban en kontinuerlig leverans. Det har gjort så vi uppehållit ett konstant arbetsflöde samt en sammanhållning inom projektet. En annan anledning till att vi inte arbetade med scrum var för att det skulle krävas specifika roller inom projektgruppen. Därför ansåg vi att kanban skulle passa oss bäst eftersom vi arbetar i en mindre arbetsgrupp.

Att arbeta iterativt var en stor grundsten som vi redan hade bestämt från början. Detta för att få experimentera så mycket som möjligt för att komma fram till det bästa slutresultatet. Det kunde vi genomföra då vi använde oss utav det agila arbetssättet som kanban gav oss, samt möjligheten att ha ett kontinuerligt utflöde av prototyper istället för det sprint baserade som exempelvis projektmetodiken Scrum använder sig utav. Eftersom vi skulle skapa en film så var det väsentligt att vi hela tiden gick tillbaka till storyboarden för att iterera in nya idéer och lösningar. Med hjälp av att arbeta utifrån ett kanbanflöde så kunde vi ta den tiden som krävdes för att slutföra uppgifterna utan att vara oroliga över tidsintervallet. Det skulle även vara svårare att göra de iterativa ändringarna som vi gjorde ifall vi arbetade med scrum. Inom kanban så kan man lättare gå tillbaka och göra de ändringar som krävs utan att förhindra hela flödet.

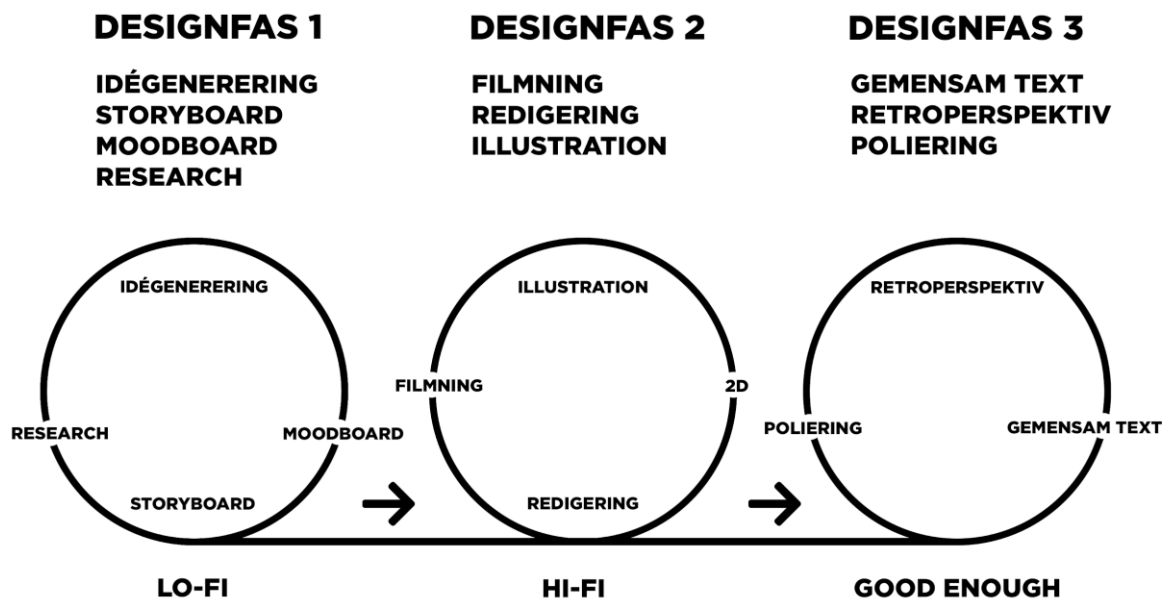


Bild 3, Illustration på de olika faserna inom arbetsprocessen. Källa: Ur eget arkiv

Vi använde oss av det agila projektledningsverktyget Trello under projektets gång. Det gav oss möjligheten att ständigt uppdatera vår arbetsprocess med tydliga målsättningar. En viktig del under vår undersökning har varit hur vi strukturerat upp arbetet. Det lyckades vi göra genom Trello, som är en version av kanbanflow. Det är ett workflow där man genom olika kort flyttar fram och tilldelar arbetet genom olika stadier. Därmed kunde vi lätt se vad som skulle göras, vad som var tillräckligt bra och hur vi kunde gå vidare.

3.4 Sammanfattning

Med hjälp utav kombinationen av metoderna så har vi fått ett brett och konkret arbetssätt som möjliggjort vår slutgiltiga gestaltning. Spekulativ fabulation gav oss den kreativa friheten som gör en öppen och fri design möjlig. Prototyping var en viktig grundsten i undersökningen som även sammankopplas mycket väl med spekulativ fabulation. Då vi med prototyping kunde se hur designen förändrats med stora men även små förändringar och gav oss ett ställe att pröva våra ideer på. Med storyboards och moodboards så har vi kunnat få en välgjord grund och

gemensam vision för vårt projekt. Kanban gav oss en struktur som påverkade vårt arbete och vår arbetsprocess positivt. Genom ett väl upplagt arbete och undersökning så gjorde det att vi kunde nå det slutresultatet som vi önskade.

4. Designprocess

I detta avsnittet så går vi igenom vår designprocess och motivera samt diskutera våra designval, tekniker och metoder som vi använt oss utav under projektets gång. Här beskriver vi vår designprocess från början till slut. Den första indelade fasen kommer vi att beskriva våra tankegångar kring kopplingen mellan projektet och undersökningen. Därefter kommer vi att gå mer djupgående in på produktionen av filmen. Slutligen beskriver vi vår slutgiltiga gestaltning och film.

4.1 Undersökning

Vi hade tidigare diskuterat att kombinera våra individuella kunskaper inom bildproduktion för att göra ett större arbete. Vi började med att läsa kring olika designperspektiv som vi ville tillämpa i vår undersökning, och kom fram till att arbeta utifrån designperspektivet spekulativ fabulation. Spekulativ Fabulation var ett nytt ämne för oss och det öppnade upp för att spekulera och skapa med hjälp av vår egen fantasi. Det var kopplingen mellan mediet film, historia och spekulativ fabulation som vi ansåg skulle kunna väcka nya perspektiv kring inte bara mediet utan också den historiska händelsen. Den kopplingen skulle exempelvis vara fabulerandet av historier, att fakta från det förflutna inte nödvändigtvis behöver vara korrekt. Det är även vad Haraway menar med det narrativa berättandet inom spekulativ fabulation. Det skulle skapa intressanta perspektiv och idéer för oss som designers men även för betraktaren. Därför blev historia vår centrala inriktning när vi undersökte och kom på med idéer i början av designprocessen.

I vår undersökning passar fabel väldigt bra då det har med historia och berättade att göra, men som samtidigt behåller den livliga fantasin som vi vill kunna utnyttja i filmskapandet. Vi anser att det skulle skapa nya perspektiv kring en historisk händelse med hjälp av speculative

fabulation. Det är ett väldigt unikt perspektiv att arbeta utifrån, och speciell i vårt fall som vi arbetar med att skapa nya berättelser och oväntade perspektiv kring en historisk händelse. Hur exempelvis vårt perspektiv på den historiska konflikten kan skapa ytterligare nya perspektiv som sedan svävar ut till den snörlek som Haraway tar upp.

Vi undersökte olika idéer och medium att arbeta med, framför allt film och animation. Vi blev fascinerade av mediet dokumentär då vi tittat på flera exempel av det. Vi gillade hur man kan berätta och utmana mediet genom att vända och vrida på det. Att dokumentärer inte nödvändigtvis behöver handla om historia, utan det kan handla om vad som helst. Att man kan upplysa människor och fånga intresse genom flera olika sätt som exempelvis en hög kvalitet eller en intressant design. Många dokumentärer som vi tog inspiration ifrån och analyserade var med hög budget och produktions kvalite. Eller så hade de mindre budget men ändå lyckades med att förstå dess begränsningar och valde att inkorporera mer designelement för att göra upp för den produktions kvaliteten som går till förlust tack vare budgeten. Vi visste att vi ville arbeta med film, men tog beslutet att ta bort begreppet dokumentärfilm med spelfilm då begreppet dokumentär medförde olika problem och krav som strypte vår gestaltning och undersökning. Vi ansåg att det begreppet skulle vara mer passande för vårt projekt och mer begripligt för betraktaren. där vi fokuserade mer på en kort berättelse som lämnar tittaren till egna tankar istället för den ren faktabaserade dokumentär genren som oftast besvarar frågor istället för att väcka de. Spelfilm är baserat på ett manuskript och kan översättas som den engelska termen *"live-action"*. Som genrer kan det delas in i flera filmgenrer som exempelvis actionfilm, dramafilm och komedifilm.

Många av de närliggande historiska händelser som har påverkat vårt samhälle inte är lika välkända för oss. Därför började vi diskutera de svenska och närliggande historiska händelser som vi ansåg skulle vara intressanta att lyfta upp i vårt projekt. Eftersom vi studerade på Blekinges Tekniska Högskola, där skolan har en nära kontakt med det omgivande näringslivet så började vi gå in mer på den lokala historien. Det skånska kriget utspelade sig i södra Sverige mellan år 1675–1679, och var det avgörande kriget där Sverige återtog landskapen Skåne, Halland och Blekinge. Det var en stor och viktig händelse som utspelade sig i närheten där vi kunde filma samt hämta inspiration ifrån. Därför bestämde vi oss att forska kring den händelsen och se hur vi kunde med hjälp av design, inom både berättandet samt det visuella aspekterna som illustrationer och filmformatet, spekulera kring alternativa perspektiv och versioner av den händelsen. Vi valde just det skånska kriget då det både är en historisk

händelse som är lokal men även ett där det kan uppstå spännande möten om man utmanar det med hjälp av olika designperspektiv, så som design fiktion och spekulativ fabulation. Det var även en konflikt som vi båda tyckte var spännande och kunde väcka intresse hos tittaren relativt snabbt genom snabb och intressant action då det handlar om ett krig. Till skillnad från om vi skulle använt oss utav ett annat tema så som natur, vilket vanligtvis är mer lugnt och långsamt. Litteratur ”*Skånska Kriget*” av Claes-Görans Isacssons (2000) var till stor hjälp då den gav den korrekta historiska fakta kring konflikten. Det gav oss kunskap och förståelse för händelsen vilket gav en grund för skapandet.

Vi diskuterade mycket om själva miljön där filmen ska utspela sig och vilka inspirations genrer som ska definiera filmen. Vi kom in på olika science fiction-genrer i samband med designperspektivet design fiktion. Vi anser att design fiktion kan ge oss nya perspektiv på hur man kan kombinera fakta och fiktion. I vårt fall så valde vi att arbeta utifrån en historisk händelse där fakta redan finns, men att vi kan använda oss av design fiktion för att ifrågasätta det befintliga och provocera den existerande bilden av historia för att skapa oväntade perspektiv. Frågan blir då hur vi kan använda oss av design fiktion genom att böja och anpassa det efter vår undersökning. Kan vi exempelvis införa nya tekniker, artefakter i vårt berättande för att sedan fantisera eller fabulera kring nya världar. Det är intressanta frågor som uppstår, därför valde vi att ha med design fiktion för att se hur vi kan testa, kombinera och tillämpa de olika designperspektiven tillsammans. Det var då vi fick idén om att fantisera ihop en ny teknologi, och det var så vi började spekulera kring en alternativ verklighet där teknologin är mer utvecklad. Vi började undersöka mer geografisk på Sverige under den tidsperioden som det skånska kriget utspelade sig på. Vilka resurser hade landet och kom fram till att ha något relaterat till järn, eftersom Sverige är känt för att ha tillgång till järnresursen genom historien. Därefter började vi diskutera hur exempelvis den utvecklade teknologin inom järn kunde leda till nya krigstekniker och material under skånska kriget. Det var så vi kom fram till den slutgiltiga handlingen i berättelsen.

4.2 Produktion

Vår främsta tanke med att kombinera 2D och film var att tillämpa grafiska element såsom typografi och grafer i rörlig film. Detta eftersom vi ville presentera faktan från den historiska händelsen genom text. Vi ville ha ett berättande element för att stödja filmen och därmed ha

text eller en berättarröst. Vi kollade mycket på olika stilarna inom dokumentärfilmer och informationsfilmer för att se hur de förmedlar information. Vi kom fram till att de flesta följde ett narrativt berättande perspektiv för att skapa en verklighetsbild. Vi avvecklade idén om att ha en berättarröst ganska tidigt i processen eftersom vi ansåg att den berättarstilen inte skulle passa vår vision för filmen. Vi ansåg att det inte skulle skapa det spekulativa elementet i berättelsen. Vi var dock öppna för olika alternativ och lösningar på hur vi skulle berätta det spekulativa elementet i filmen.

För att fastställa en handling så skapade vi ett manus för filmen. Vi skrev olika berättelser och scenarios för att spekulera kring en alternativ verklighet av det skånska kriget. Exempelvis hur dåtiden utvecklar nya teknologier, eller att nutiden förändrats på grund utav att händelser från historien utspelade sig annorlunda. Här tog vi hänsyn till mycket av det spekulativ fabulation tar upp med samspelet mellan det faktuelle och fiktionella för att fabulera nya berättelser. Vi började på vår första Lo-Fi prototyp efter att ha fastställt manuset. Prototypen var en kortfilm som visade ett koncept kring övergången från film till en historisk målning. Vi använde oss av location scouting för att åka till Halmstad för att sedan fota och filma den exakta platsen där slaget vid Halmstad tog plats. Delvis för att testa olika koncept kring berättandet men också för att hämta inspiration. Vi arbetade mycket med moodboards i början av designfasen, där vi illustrerade våra tankar och idéer kring hur berättandet skulle utspelas. Det gav oss en klarare inblick på hur vi skulle utföra det samt att vi lättare kunde kommunicera våra idéer under idégenereringsfasen.

2D

Vi bestämde oss för att skapa illustrationer som en del av filmens berättande. Anledningen till det var eftersom vi ansåg att ritningarna skulle tillföra mycket till berättandet och driva den framåt. Med illustrationerna så ville vi skapa en parallaxeffekt, alltså när man förflyttar och animerar tvådimensionella lager i olika riktningar för att skapa en tredimensionell effekt. Anledningen till att vi valde att arbeta med parallaxeffekter och manipulera tvådimensionella lager i samband med rörlig film var eftersom vi ansåg att det skulle vara en bra lösning för att kombinera just 2D och Film. Vi ville hitta en koppling mellan 2D och film och därför blev parallaxeffekten något som vi båda ansåg var passande för just vårt berättande och den design riktningen vi ville att projektet skulle ha. Vi ville exempelvis inte införa starka färger eller onaturliga element såsom strama streck och hårda former som inte skulle passa in i den

tidsepoken. Vilket därav skulle skapa förvirringar kring historien. Däremot ville vi ha det spekulativa elementet någorlunda realistiskt och tidstorvärdigt så att betraktaren skulle se vad som hade varit möjligt och vad som hade hänt ifall den värld som vi skapar hade varit verklighet.

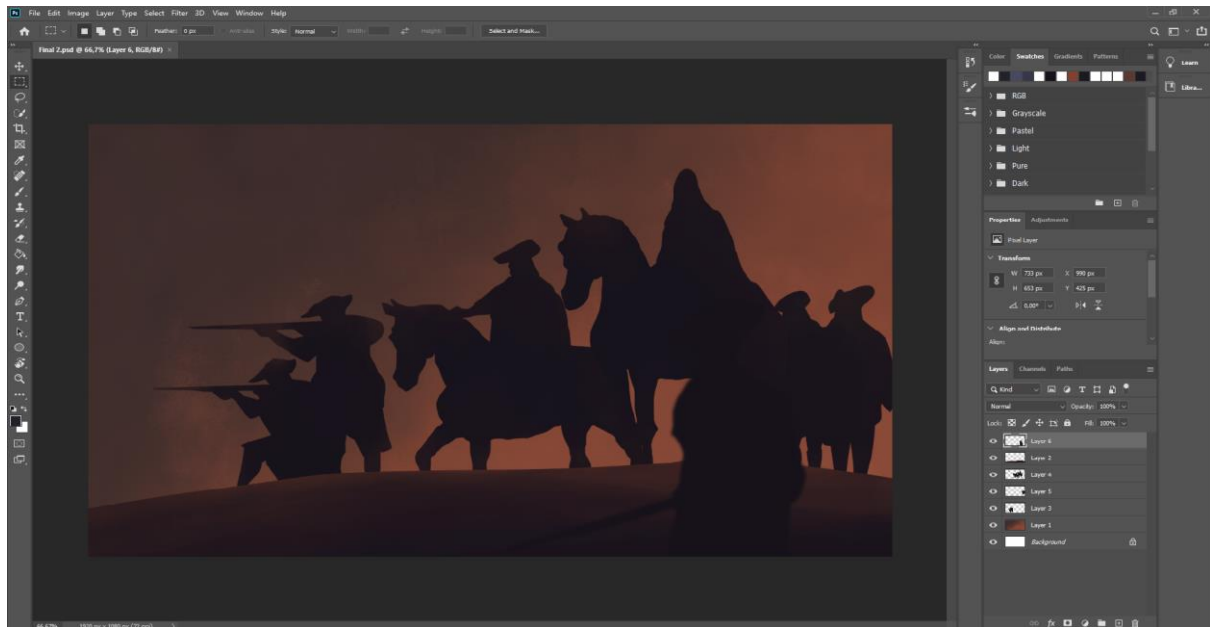


Bild 4, En bild som visar hur vi har arbetat med lager i Photoshop CC (2020). Källa: Ur eget arkiv

2D illustration gjordes främst i Adobe Photoshop CC (2020) eftersom vi hade kunskap och erfarenhet inom programmet. Photoshop gav oss dem verktygen som behövdes för att snabbt skapa storyboards och iterationer för att kommunicera våra idéer samt illustrera de olika ritningarna för filmen. Vi arbetade utifrån våra moodboards och gjorde ständigt flera små iterationer under designprocessen. Exempelvis ändrade vi mycket på dem olika huvudscenerna som vi ville ha med i filmen. Referensmaterialen som bestod av historiska bilder och texter från relevanta litteraturer kring det skånska kriget användes för att skapa en bild på hur vi skulle illustrera våra ritningar. Detta kunde vara allt från soldaternas uniformer och gevär till färgen på deras flaggor och fanor. Utifrån våra moodboards och storyboards så började vi att skapa de olika illustrationerna för filmen under Hi-Fi prototypfasen. Vi började processen med att försöka komma på en estetisk stil för att skapa en känsla som skulle passa filmen. Här tog vi exempelvis hänsyn till att det skulle vara en historisk film och att den tar upp en konflikt från 1700 talet. Därför ville vi hålla den estetiska stilen det väldigt nära till materialet.

Något som skulle berätta vår twist på historien utan att tappa betraktarens uppfattning av tidsåldern. Vår Hi-Fi prototyp bestod av en sammanställd video där vi presenterade våra iterationer och designval. Hi-Fi prototypen gav oss en överblick kring vad som kunde förbättras och hur vi skulle fortsätta i designprocessen. Därmed började vi att testa och se vad som passade berättelsen.

Vi gjorde ett antal ritningar som var mer detaljerade med fokus på färg och detaljer på uniformerna och soldaterna under den tidsperioden. Dock så insåg vi tidigt att det skulle ta väldigt lång tid, och vi arbetade hela tiden efter realistiska målsättningar vilket gjorde att vi tänkte om den idén med att lägga all fokus på detaljer. Därför beslöt vi då att vi ville fokusera på silhuetter. Detta innebär mindre fokus på detaljer, där fokusera inte ligger på att lägga timmar på små detaljer, utan att man låter hjärnan automatisk fylla i med detaljer. Vi ansåg att det var en bra lösning, både estetisk men också arbetsmässigt så att vi kunde sprida ut vår arbetskraft och fokusera på att exempelvis redigera och ljudsätta bilderna.

En stor inspirationskälla för oss var att se på hur serietidningar och mangaserier berättar sina berättelser. Hur de med hjälp av få rutor och dialoger lyckas skapa komplexa karaktärer och berättelser. Därmed var det viktigt för oss att välja ut de nyckelbildrutorna som vi ansåg skulle driva berättelsen framåt. Det blev därför en utmaning att få med berättelsen på ett fåtal illustrationer samtidigt som vi kombinerar det med film.

Vi jobbade i lager när vi illustrerade ritningarna i Photoshop. Anledningen till detta var för att det skulle underlätta väldigt mycket att redigera animationerna senare under designprocessen. Med hjälp av att dela upp ritningen i olika individuella lager så kunde vi snabbt göra ändringar och förflytta dem i ritningens komposition. Därmed blev det smidigare för oss att göra de ständiga små iterationerna under hela arbetsprocessen. Eftersom vi illustrerade silhuetterna på karaktärerna så behövde vi inte tänka på exempelvis uniformer, landskap eller viktiga historiska karaktärer. Det blev att vi fick använda vår fantasi för att skapa flera versioner av silhuetterna i ritningarna.

Filmning

Vi valde att använda oss av drönare som kamera för att ge gestaltningen en koppling till en plats. Främst då fågelperspektivet är ett lätt sätt att få en snabb inblick på omgivningen så man kan sättas in och känna sig hemma som betraktare. Men även som en paus från illustrationer och mellanstadiet mellan animationen på kartan och de mer detaljerade 2d illustrationerna från handlingen på marken, då vi ansåg att det hade blivit för tungt och svårt att titta om det enbart hade varit fakta konstant och handling. Det blir som en andningspaus i både det visuella men även berättandet.

De problemen som uppstod var att hitta en plats där det inte fanns synlig modern bebyggelse eller teknik såsom elledningar, hus eller små saker som traktorspår och stängsel. Detta gjorde att det tog väldigt lång tid och många försök för att få fram några klipp där det faktiskt såg ut som 1600 talet. Även om vi använt oss utav metoden location scouting, vilket gjorde så vi var ute på plats innan själva produktionen skulle påbörjas för att planera så mycket som möjligt och få så stor inblick i hur de platserna vi besökte skulle ställa sig i filmen, så uppstod det alltid problematik när man väl kom upp i luften och såg allt från fågelperspektiv. Och att drönarens kamera var vidvinkel gjorde så det kom med artefakter som nutidens hus, vilket man inte hade tänkt på tidigare. Detta skapade problemet att det skulle bryta inlevelsen och därmed upplevelsen när man såg filmen. Ett problem till som uppstod var mängden drönarfilm som skulle användas i filmen. När vi väl var ute för att filma så insåg vi hur mycket av samma sorts filmning vi behövde göra. Exempelvis inåt flygning eller bara ner flygning för att få lite rörelse i klippen. Men utöver det så gjorde de visuella begränsningarna, som bebyggelse, att det alltid blev liknande estetiskt uttryck. Därav valde vi att senare ha två faktiska filmklipp.

Under klippningen så arbetade vi med Adobe Premiere Pro (2020), där vi arbetade mycket i lager, både på det visuella men också för ljudet då det skapar mer inlevelse och har större chans till att fånga betraktarens intresse. Man brukar säga att man kan stå ut med en video som har något sämre kvalite men om ljudet inte håller en viss standard så drar det ner hela projektet. Ett tydligt exempel på hur lager används är i våra 2D animationer som baserar sig på olika lager (se bild 1). Då var illustration är uppbyggt i olika filer för att enkelt kunna separera på de och få mer rörlighet, liv och djup i en annars stilla 2D bild. Det gjordes många små individuella val med hur exakt varje objekt skulle röra sig, inzoomning, utzoomning, till

höger, eller vänster exempelvis. Då det oftast berodde på helheten av illustrationen och vad dess syfte var till berättelsen. Och det tillsammans med hur ljud byggs i lager gör att helheten inte blir lika simpel och endimensionell. Då ljudet arbetades med på liknande sätt som med 2D illustrationerna. Där flera olika ljud läggs på varandra för att tillsammans skapa en helhet, en miljö, en annan verklighet.

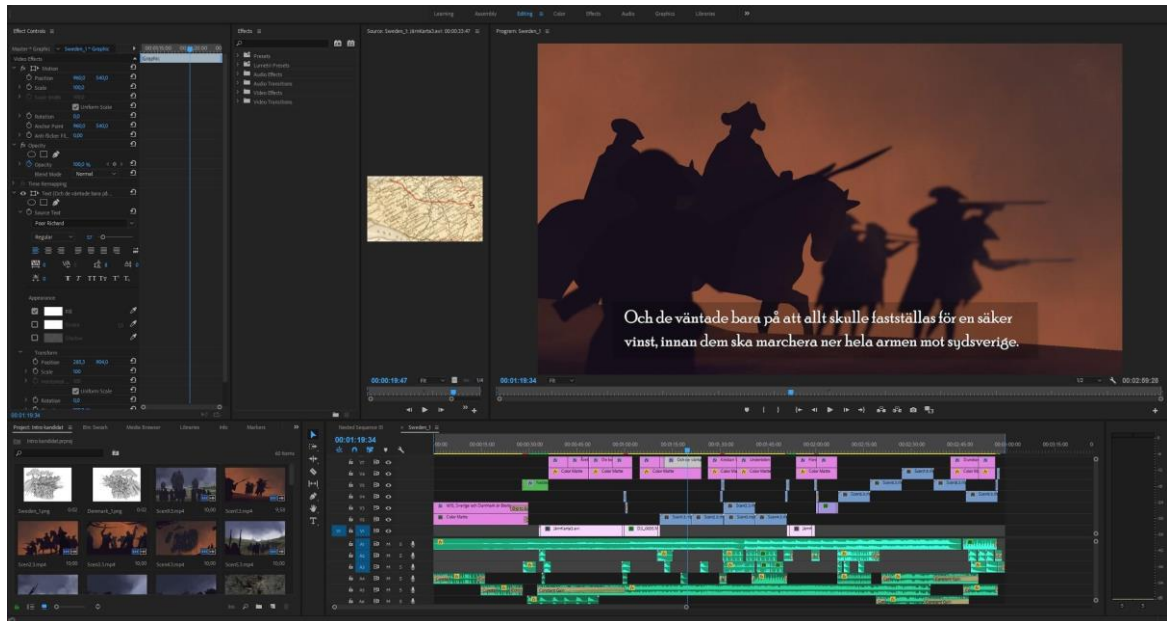


Bild 5, En bild som visar hur arbetsflödet styrs av arbete i lager för en mer polerad och involverande film. Källa: Ur eget arkiv

Ett till problem som vi stötte på var ifall vi skulle ha en monolog som berättade hela historien och händelseförloppen, men insåg snabbt att det både är mer effektivt och simpelt att lägga till en förstasida med bakgrundstext till narrativet i filmen samt ha undertext som tittaren kan följa med på under filmens gång. Detta för att bredda upplevelsen som fås då det annars hade varit svårt att hänga med utan någon annan kontext än enbart det visuella.

4.3 Slutprodukt

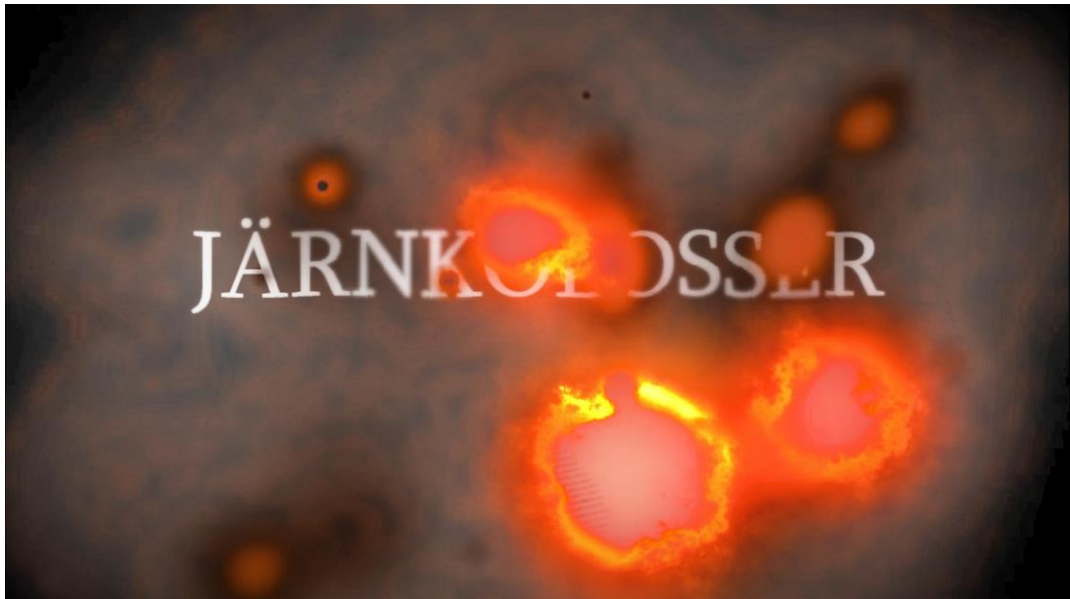


Bild 6, Intro Titeln till filmen "Järnkolosser" som brinner upp som ett förlager utav papper för att exponera en karta där berättelsen fortsätter. Källa: Ur eget arkiv

Vår slutgiltiga produkt blev en spelfilm som handlar om det skånska kriget mellan 1675–1679 talet. Vi har arbetat utifrån designperspektivet speculative fabulation för att skapa en alternativ händelse genom att kombinera 2D illustrationer med hjälp av parallax i film.

Handlingen blir en visuell representation hur vi spekulerat kring järnindustrin och vad som skulle hänt ifall den utvecklats tidigare inom Sverige vilket skulle lett till en stor fördel främst inom krigsindustrin. Först presenterar vi förhistoria kring vad som lett upp till det slag som vi fokuserar på i form utav en text och en animation av en karta. Det tillsammans med enkla undertexter skapar början och en förståelse samt uppbyggnad inför presentationen av Järnkolosserna. Det visas hur dansken inleder kriget med skåne och lyckats erövra det men att svensken har planerat detta och förberett i smyg. När dansken väl har försatt skåne i kaos så kommer förstärkningsstyrkan och inleder det slutliga slaget i skåne. Det visas upp hur slaget utförs samt uppvisning av själva artefakten Järnkoloss. För att sedan lämna betraktaren i en egen tankegång om vad som sedan händer och hur det sedan kommer utspelas sig. Vi framhäver därmed en egen version av den värld som vi skapat och framtida möjligheter till skapandet av ytterligare världar och historier som byggs på våran. Vi lyfter därav fram användningen utav snörlekar som Haraway, D.J. (2011) förespråkar.

4.4 Sammanfattning

Vi har genom hela designprocessen mött olika problem och fått anpassa både oss själva, vårt arbetssätt samt vår gestaltning efter den situationen som gavs. Vi har sammanfogat våra enskilda kunskaper inom film och 2D för att kunna producera den slutgiltiga filmen.

Vi började med en storyboard som blev grund för hela arbetet. Efter det påbörjades 2D arbetet parallellt med filmning. Men för att nå den nivån som krävdes lades mycket fokus på redigering och sammansättningen av de olika 2D elementen som skapats. Hur parallaxeffekten skulle genomföras och se ut för att uppnå den vision som fanns. Vår slutgiltiga produkt blev en spelfilm som handlar om det skånska kriget mellan 1675–1679 talet. Vi har arbetat utifrån designperspektivet speculative fabulation för att skapa en alternativ händelse genom att kombinera 2D illustrationer med hjälp av parallax i film. I slutet av spelfilmen visas vår artefakt upp, Järnkolossen, För att sedan lämna betraktaren i en egen tankegång om vad som sedan händer och hur det sedan kommer utspelas sig. Vi framhäver därmed en egen version av den värld som vi skapat och framtida möjligheter till skapandet av ytterligare världar och historier som byggs på vårans. Vilket även är något som Haraway, D.J. (2011) beskriver som snörlekar.

5. Resultat av undersökningen

I detta avsnittet kommer vi att presentera vårt resultat av undersökningen. Här kommer vi att beskriva hur den genomförda undersökningen förhåller sig till vår frågeställning.

Vi har med hjälp utav vår undersökning kommit fram till att spekulativ fabulation är ett ganska nytt och utforskat designperspektiv inom filmmediet. Det gör att mötet med spelfilm blev väldigt intressant, då vår film dessutom handlade om en verklig historisk händelse. Genom att tillämpa designperspektivet i vår designprocess, så framkom många olika versioner och berättelser. Tack vare spekulativ fabulation kunde vi spekulera och experimentera med olika idéer för att sedan skapa flera iterationer för att nå det bästa slutresultatet.

Vi har på ett positivt sätt lyckats använda oss utav designperspektivet spekulativ fabulation med inslag från design fiktion och fått en film där man använder nya tankar för att få fram en gestaltning som utmanar historia. Vår spelfilm avslutar på ett abrupt sätt vilket leder till att

betraktaren sätts i en egen tankegång om vad som sedan händer och hur det sedan kommer utspelar sig. Vi framhäver därmed en egen version av den värld som vi skapat och framtida möjligheter till skapandet av ytterligare världar och historier som byggs på våran. Därmed lyfter vi fram användningen utav snörlekar som Haraway, D.J. (2011) påstår är något som uppstår av en lyckad användning av spekulativ fabulation. Alla idéer härstammade från varandra och när vi väl utvecklade på en idé, så skapades nya frågor och funderingar som vi kunde utveckla och nyansera den nya alternativa världen med, som vi skapade. Vi fick bred kunskap inom designperspektivet spekulativ fabulation samt hur det förhåller sig och samspelar med design, film och medieteknik. Då vi både undersökt metoden noggrant för att sedan tillämpat det i vår designprocess och testat det i vår spelfilm. På så sätt har vi fått ett säkert sätt att prova designperspektivet och vad som händer som följd utav dess användning.

Spelfilmen Järnkolosser är där vi fantiserar kring hur det skulle vara om svenskarna utforskat den järnindustri som vi sedan skulle upptäcka, vad skulle hända ifall vi upptäckt den tidigare? Vi spelar på det militära försprång som Sverige hade fått och hur historien kanske hade skrivits om, fast med liknande slutresultat som det faktiskt blev. Genom att testa och kombinera spekulativ fabulation med olika element av design fiktion, så anser vi att vi lyckas lyfta fram det spekulativa elementet genom vår gestaltning för att skapa nya perspektiv kring den historiska händelsen. Med hjälp av spekulativ designrekvesita som Dunne, A. & Raby, F. (2013) tar upp och Bleeker, J. (2009) som nämner artefakt, så lyckades vi ta fram ett eget objekt som vår spelfilm följer. Vi valde att ta fram Järnkolossen som ett huvudobjekt för att driva vår berättelse framåt. Vi ansåg att de designvalen som vi gjorde under designprocessen hade en stor betydelse för resultatet då de fick oss att inse och ha i åtanke alla olika vinklar som kan tas och som projektet kan ses på utifrån betraktarna. Vi tog den existerande faktan och spekulerade kring hur det hade kunnat utvecklas, och därmed så skapades omedvetet nya idéer kring den världen. Exempelvis då vi spekulerade kring nya tekniker och artefakter och kom in på Sveriges resurser under den tidsperioden. Där vi sedan utvecklade och spekulerade kring hur järnmineraler kunde påverka Sveriges teknologi. Detta som i sin tur formade filmens handling.

Vi har använt oss av den existerande kunskapen kring den historiska händelsen för att sedan spekulera kring andra världar. Vi kombinerar därmed det som Bleeker, J. (2009) förespråkar genom både det faktuelle med fiktionella för att skapa en alternativ värld. I detta fallet då det skånska kriget, och hur det hade sett ut ifall Sverige fick ett försprång inom teknologin. Den

fabulerade världen som vi har skapat strider mot den existerande historiska faktan kring konflikten. Vår spelfilm följer hur händelseförloppet utspelar sig annorlunda från den verkliga händelsen, och därmed förändras perspektivet av den riktiga verkliga händelsen.

6. Diskussion

Övergripande så fungerade undersökningen som tänkt och vi blev klara med en slutgiltig gestaltning. Spekulativ fabulation var ett ämne som vi var intresserade av att utforska kring. Framför allt att använda en verklig händelse och göra en film av spekulativ fabulation. Det var väldigt intressant att arbeta utifrån det designperspektivet då det kanske inte nödvändigtvis är lika allmänt som exempelvis science fiction. Hade vi exempelvis lyckats bättre med vår undersökning om vi hade tillämpat flera perspektiv i vårt projekt? Kunde vi då uppnå ett annorlunda resultat?

Under designfasen så ansåg vi att det var viktigt för oss att förstå hur vi förhåller oss till historien. Därför tog vi hänsyn till Haraway, D.J. (1988) och Suchman, L. (2002) syn på situerad kunskap och det relationella ansvaret. Det var något vi tänkte på som designer när vi skapade, hur vårt relationella ansvar förhåller sig till historien och i vår design. Att kunna motivera våra designval var viktigt för både arbetsprocessen och skapandet av världen. Här anser vi att resultaten hade kunnat variera väldigt mycket då vi alla har olika syner och perspektiv på inte minst den historiska konflikten som vi arbetade med, men även dem designval som gjordes. Det hade varit spännande att se vad vi hade kunnat göra annorlunda med projektet ifall vi inte arbetade med en historisk händelse, och hur det då hade påverkat slutresultatet på vår undersökning. Design fiktion var något som hade stor betydelse för vår undersökning. Framst att berättelsen berättas genom objekten som Bleeker, J. (2009) förespråkar. Att den spekulativa rekvizitan, eller objektet är en del av helheten. Det visade sig vara en bra designval för vår berättelse som styrs runt just ett objekt. Det väcker spekulation hos betraktaren och väcker frågor kring den världen objektet tillhör. I vårt fall så var det järnkolossen som blev den imaginära artefakten som handlingen kretsar kring. Det blir en kontrast mellan dåtidens krigföring och vår framtida artefakt. Bleeker, J. (2009) hävdar också att design fiktion samspekar mellan den spekulativa fantasivärlden samtidigt som den utforskar ut den nära framtiden kan se ut. Detta anser vi stämma väl med hur vi tillämpade det

teknologiska försprånget i handlingen. Det ger en blick i vad som är möjligt i den imaginära världen samtidigt som handlingen grundar sig på en historisk händelse.

Det var en utmaning att arbeta med en historisk händelse i samband med den spekulativa aspekten inom skapandet av världar. Dunne, A. & Raby, F. (2013) hävdar att fiktiva världar tekniskt sett är omöjliga och ofullständiga, men att en möjlig värld måste vara trolig och gränsen för det är de vetenskapliga möjligheterna som fysik och biologi. Vi ville inte spåra ifrån den historiska händelsen för mycket då vi ansåg att det skulle tappa det spekulativa elementet kring vad som hände under den konflikten. Kontexten måste vara tydlig nog, och att man inte svävar för långt ut med design. Eftersom Sverige fick ett teknologiskt försprång så ledde det till olika utgångspunkter för oss att spekulera och utveckla vidare kring. På det sättet driver vi fram handlingen.

Vi hade svårt för att bestämma oss exakt vilket perspektiv och synvinkel vi ska göra filmen ifrån. Det kom förslag under handledningarna att man kunde berätta det ur ett barns perspektiv eller en fågel vy. Vi visste inte heller hur mycket vi skulle ta med, om det bara skulle fokusera på ett slag eller vilken omfattning av det skånska kriget som vi skulle gestalta. Detta gjorde det i sin tur svårt med att påbörja en mer detaljerad och utvecklad iteration av Lo-Fi prototypen samt förklarandet av vårt projekt för andra. Vi hade en period där vi var tvungna att fastställa en handling för filmen. Det var viktigt för oss att bestämma en handling för att sedan gå vidare med Lo Fi prototypen för vår film. Eftersom vi arbetade väldigt iterativt så kunde vi hela tiden gå tillbaka och utveckla på manuskriptet, vilket underlättade arbetsflödet väldigt mycket. Därför kunde vi lätt göra klart olika delar av designprocessen och gå vidare med nästa del i processen. Hade resultatet sett annorlunda ut ifall vi arbetade utifrån en annan projektmetod? Ifall vi exempelvis hade arbetat agilt, med kortare sprinter mellan varje milstolpe. Hade vi då löst problemet med att komma på en handling och kanske utvecklat ännu mer på den slutgiltiga spelfilmen? Det är något vi hade kunnat ta vidare till framtida undersökningar, hur vi kan pröva olika arbetssätt inte bara under gestaltningen men även under första stadiet av idégenereringen.

Dunne, A. & Raby, F. (2013) tar upp spekulativ design som ett sätt att omvärdera designers relation med verkligheten, och att verkligheten blir mer formbar genom utforskning och spekulering. Det kan stämma väl med hur vi har tillämpat det tankesättet i vår designprocess. Genom att skapa nya, alternativa versioner av den historiska händelsen, så underlättade det för oss att testa och ändra. Det kunde vara kommersiella aspekter såsom råvaror under den

tidsperioden till teknologiska uppfinningar från alternativa världar. Vårt tankesätt kring design var hela tiden att vi ville ta upp betraktarens uppfattning, och hur åskådaren tolkar nya och annorlunda perspektiv. Vi argumenterade för att design kan uppfattas annorlunda av alla, och att historia har flera sidor och perspektiv vilket passade vår undersökning. Därmed jobbade vi hela tiden efter historien, designen och perspektiven. Där uppfattningen av design var som viktigast i början av vår undersökning, och kopplingen kring den historiska händelsen. Det blev dock klurigare ju mer vi diskuterade hur svårt det skulle vara att arbeta kring ett så brett ämne som betraktarens uppfattning och hur man avgör det. Det skulle vara svårt för oss att ta upp alla faktorer som påverkar en betraktares uppfattning kring design och historia. Frågor kring människors uppfattning av information, känslor och budskap av en uppfattning försvårade vår undersökning.

Vi fick kritiken att förtydliga frågeställningen och utveckla den. Vi var även osäkra på vad det var vi ville undersöka, ifall det var att ändra uppfattningen på historia eller vad som stämde med verkligheten. Perspektiv kan vara svårt att arbeta med, för vad är egentligen sant och riktigt? Vår frågeställning kunde vara vårt syfte och att det uppfattades som att det fanns två undersökningar i vår presentation. Ville vi förändra den existerande bilden på historia, ifrågasätta den historiska autenticiteten eller ta fram en metod för att förändra uppfattningen? Vad är sant och riktigt? Termerna historisk autenticitet och historisk förfalskning förekom medan vi diskuterade vad vi ville göra med vår undersökning. Därmed kom vi fram till att vi ville, med hjälp av designperspektivet spekulativ fabulation, se ifall vi kunde skapa nya och oväntade perspektiv kring en historisk händelse. Det hade varit fascinerande att se hur resultatet hade blivit ifall vi exempelvis undersökte hur betraktaren hade reagerat på vår spelfilm. Vilken roll skulle designperspektivet spekulativ fabulation haft på spelfilmen isåfall? Och vilka utmaningar hade det då skapats utifrån ett medietekniskt perspektiv?

Vi valde att kombinera 2D och film under designprocessen eftersom båda hade kunskaper och erfarenheter inom respektive område. Det var det vi personligen ville utveckla och fokusera på i samband med denna undersökning. Dock så hade det varit intressant att se hur vi hade kunnat använda oss av andra medier som 3D artefakter istället för 2D illustrationer för att berätta. Hade det exempelvis öppnat upp för nya möjligheter att framföra berättandet på ifall vi valde att arbeta med 2D grafer och typografi i filmen istället för illustrationer? eller tillämpat olika former av filmtekniker i filmen? Vi anser dock att vi gjorde det rätta valet med att illustrationerna skulle vara en del av berättandet, samtidigt som vi kombinerar olika

filmsscener för att skapa kontrast i filmen. Vi diskuterade hela tiden de designval vi gjorde med varandra och argumenterade fördelarna och nackdelarna med att exempelvis lägga fokus på specifika element inom illustrationen osv. Kommunikationen var viktig under vår designprocess och projektmetoden kanban gav oss en klar överblick över vad som skulle åstadkommas under designprocessen. Vi ansåg att den metoden passade oss bäst eftersom metoden gav oss möjligheten att arbeta separat, men med en ständig kommunikation.

Framtida undersökningar hade exempelvis kunnat handla om hur vi som betraktare uppfattar designperspektivet spekulativ fabulation. Vilka känslor, tankar och funderingar kan det väcka? Det hade varit spännande att fortsätta att bygga på den tanken kring det fabulerande berättandet från ett mer filosofiskt perspektiv. Kan designperspektivet exempelvis tillämpas i andra medier såsom ljud eller spelutveckling för att få fram andra resultat? Vad måste man ta hänsyn till då? och hur kommer designperspektivet förhålla sig till skapandet och designprocessen som kommer att ske. Hur hade exempelvis resultatet sett ut ifall vi inte arbetade med en historisk händelse, utan istället valt samhällsfrågor såsom religion eller miljö och klimatfrågor. Hade man kunnat skapa alternativa världar och berättelser kring det samhället vi lever idag för att utveckla och spekulera för framtiden? Det är ett intressant designperspektiv att arbeta med och det finns många fler ämnen att utforska och spekulera kring. Spekulativ fabulation öppnar upp för nya och intressanta perspektiv kring vår värld och de ännu utforskade alternativa världarna.

Källförteckning

- Bleeker, J. (2009). Design Fiction, A short essay on design, science, facts and fiction. Hämtad från: (https://drbfw5wflxon.cloudfront.net/writing/DesignFiction_WebEdition.pdf)
- Coughlan, P., Suri, J. F., & Canales, K. (2007). Prototypes as (Design) Tools for Behavioral and Organizational Change: A Design-Based Approach to Help Organizations Change Work Behaviors. *The Journal of Applied Behavioral Science*, 43(1), 122–134. <https://doi.org/10.1177/0021886306297722>
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design fiction, and social dreaming*. London: MIT Press.
- Egger, F.N. (2000). Lo-Fi vs. Hi-Fi Prototyping: how real does the real thing have to be? « Teaching HCI » workshop , OZCHI2000 , Sydney (Australia), December 14-19, 2000
- Fabbula Magazine. (2016, 24 Maj). Donna Haraway / Speculative Fabulation. Hämtad från: (<https://www.youtube.com/watch?v=zFGXTQnJETg>)
- Fabbula Magazine. (2016, 7 December). Words of VR | Speculative Fabulation. Hämtad från: (https://www.youtube.com/watch?v=hejPShngh_o)
- Fisher, B. (2014) 11 Tips for Location Scouting. Hämtad från: (<https://www.videomaker.com/article/c18/8946-11-tips-for-location-scouting>)
- Friis Dam, R. Yu Siang, T. (2019) Introduction to the Essential Ideation Techniques which are the Heart of Design Thinking. Hämtad från: (<https://www.interaction-design.org/literature/article/introduction-to-the-essential-ideation-techniques-which-are-the-heart-of-design-thinking>)
- Haraway, D.J. (1988). Situated knowledges: the science question in feminism and the privilege of partial perspective. *Feminist studies*. (14(1988):3, s. 575-599).
- Haraway, D.J. (2011). *SF: Science Fiction, Speculative Fabulation, String Figures, So Far*. Hatje Cantz
- Isacsson, C.G. (2000). *Skånska Kriget*. Historiska Media.
- Kangestad, M. (2007). Aningslös historieskildring, SVT. Blekinge Läns Tidning [BLT]. Hämtad från: (<http://www.bl.se/senaste-nytt/aningslos-historieskildring-svt/>)
- Kuznetsov, G. (2020) Mood boards for Product Designers. Hämtad från:

[\(https://designmodo.com/moodboards/\)](https://designmodo.com/moodboards/)

- Liedman, Sven-Erik. (2006). Stenarna i själen: Form och materia från antiken till idag. Stockholm: Albert Bonniers Förlag.
- Rehkopf, M. (2019) What is Kanban board?. Hämtad från:
<https://www.atlassian.com/agile/kanban/boards>
- Suchman, L. (2002). Located accountabilities in technology production. Hämtad från:
<https://aisel.aisnet.org/cgi/viewcontent.cgi?article=1082&context=sjis>