BLEKINGE TEKNISKA HÖGSKOLA

BTH

Kandidatarbete i medieteknik, Institutionen för teknik och estetik, vårtermin 2023

En bild säger mer än tusen ord

En undersökning om visuellt berättande

Författare: Klara Jonsson

Handledare: Minnamari Helmisaari

Examinator: Sven Johansson

Abstrakt

I den här artikeln undersöks visuellt berättande och hur man med hjälp utav visuella artefakter kan kommunicera ett specifikt budskap till flera olika personer. Ofta när en person analyserar en bild färgas personens analys av hennes tidigare erfarenheter, det som är aktivt i hennes liv vid tillfället samt vad personen har för kopplingar till de färger och objekt som finns i bilden. Detta resulterar ofta i att det finns många olika analyser och tolkningar på en och samma bild. Den här artikeln undersöker det motsatta, målet är att skapa flera likadana analyser/tolkningar på en och samma bild, i det här fallet narrativet i en bok. För att kunna undersöka detta skapades en gestaltning i form av en barnbok. Syftet med boken är att bepröva olika teorier inom visuellt berättande med fokus på visuell kommunikation, miljöuppbyggnad och karaktärsdesign. För att testa teorierna har jag valt att ta bort all text i boken, detta resulterade i en barnbok utan text där det interaktiva momentet istället för läsning blir bildtolkning. Gestaltningen beprövas med hjälp av persontester, jag bad personer från 3–6 år att tolka gestaltningen samt hitta på deras egen historia till bilderna i boken för att se om de tolkat boken ”rätt”.

Abstract

This article examines visual storytelling and how visual artefacts could be used to communicate a specific message to several different interactors. Often when a person analyzes an image, the person's analysis is affected by her previous experiences, what is currently relevant in her everyday life and what associations the person has to different colors and objects in the image. This type of analysis commonly results in many different narratives of one and the same image. This article investigates the opposite, the goal is to create several similar analyses/interpretations of the same image, in this case the narrative of a children’s book. To investigate this, an artefact was created in the form of a children's book. The purpose of the book is to test different theories in visual storytelling with focus on visual communication, environment construction within illustration and character design. To test the theories, I have chosen to remove all text in the book, this resulted in a children's book without text where the interactive part, instead of reading would be image interpretation. The design is tested using personal tests in the form of interviews, I asked children aged 3-6 years old to interpret the design and come up with their own story for the illustrations in the book to see if they interpreted the book "correctly".

Nyckelord

Visuell kommunikation, illustration, barnböcker och karaktärsdesign.

Introduktion

Det sägs att en bild säger mer än tusen ord, men vad menas egentligen med det? Yvonne Eriksson och Anette Göthlund påstår i sin bok: möten med bilder (2017) att alla bilder och visuella artefakter talar ett och samma språk, men att de använder sig utav olika dialekter. Det är därför vi människor kan ha flera olika tolkningar på en och samma bild. *Eriksson* och *Göthlund* (2017) föreslår även att människans generella tolkning av bilder påverkas av individens väsentliga konversationer och rådande diskussioner, alltså vad som sker i individens liv parallellt med att hon interagerar med bilden. Vilket väcker frågan: *kan man kommunicera ett specifikt budskap till flera olika människor med hjälp av endast illustrationer?* Eller är det helt enkelt ”omöjligt” att skapa ett sådant samspel mellan individer och bild? Mina tankar kring ämnet är att ingenting är omöjligt, dock har jag kännedom om att bilder tolkas väldigt olika från person till person, vilket väcker mitt intresse för visuellt berättande. Hur är det möjligt att en bild kan få så många olika tolkningar? Sitter det i oss individer med våra egenheter som ser bilden med färgade ögon och därmed anpassar bildens uttryck till hur vi mår, vad vi tänker på och det som händer runt omkring? Eller är det bilden och dess avsändares intentioner som väger tyngst? Jag tror att det är möjligt att skapa en artefakt som pratar samma språk till alla dess beskådare, dock misstänker jag att olikheterna kommer att sitta i hur betraktaren tolkar detaljerna. Samma historia fast olika dialekter.

Frågeställning

Hur kan man använda metoder för visuellt berättande i en barnbok för att kommunicera ett specifikt budskap till flera olika personer utan att använda text?

Denna artikel handlar om en undersökning vars främsta syfte är att besvara frågeställningen, med förhoppningar om att kunna bidra med ett kunskapsbidrag inom visuellt berättande och illustration. För att kunna validera undersökningens resultat har gestaltningen testats på målgruppen dvs barn från 3–6 år, där förhoppningen är att kunna förmedla bokens händelseförlopp/narrativ till eleverna helt utan text. Alltså en barnbok som består av enbart bilder.

Jag valde åldrarna 3–6 år med tanke på att de precis börjat bekanta sig med ord och bokstäver. Bilderböcker kommer att vara välbekant för målgruppen och analysförmågan någorlunda inramad, dvs att personerna har mindre erfarenheter och personliga kopplingar till objekt, färger och kompositioner i jämförelse med vuxna människor. Vilket enligt Eriksson och Göthlunds teori om personliga kopplingar (2017) borde underlätta i förarbetet till gestaltningen (barnboken) samt när det kommer till igenkänningsfaktor och andra kommunikativa aspekter. Det finns även en fördel med målgruppen då ett av det mest väsentliga i barnens vardag är förskolan. Eftersom förskolan som verksamhet baseras på en läroplan kan jag som illustratör utnyttja vissa lärandemål för att göra boken anpassad för målgruppen och dess förmåga att tolka och förstå. Boken kan även anpassas till viss pedagogisk undervisning, vilket jag personligen anser är intressant.

Eftersom visuellt berättande i sin helhet är ett mycket brett ämne har jag valt att avgränsa undersökningen, det primära fokuset kommer att läggas på teorier inom illustration. Mer specifikt miljöuppbyggnad samt hur man kommunicerar med hjälp av komposition och anatomiska uttryck. En av de grundpelare denna undersökning är byggd på är James Gurneys bok *Imaginative Realism* (2009) där han behandlar olika illustrationsmetoder. Gurney går bland annat in på hur man bygger upp en illustration, hur man som illustratör kan tänka kring komposition, anatomi och sammanställning av större projekt så som en barnbok eller en liknande artefakt.

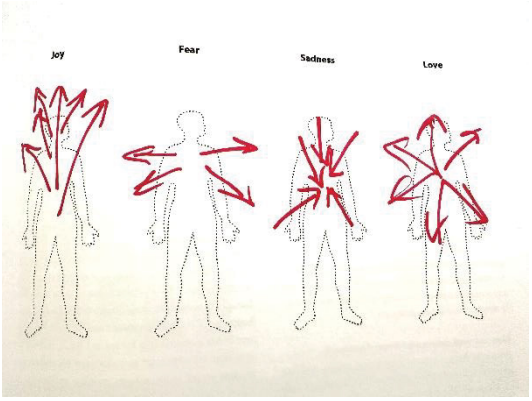
Det huvudsakliga syftet med undersökningen är som sagt att besvara frågeställningen. Utöver detta vill jag även bidra med forskning kring visuellt berättande samt hur barn läser av och tolkar bilder. Resultatet av undersökningen riktar sig främst till barnboksförfattare, studenter samt illustratörer som fokuserar på visuellt berättande och storytelling med eller utan fokus på barn och ungdomar. Med målgruppen i åtanke bidrar undersökningen även med forskning till skola och förskola då det indirekt blir en besvarad forskningsfråga inom elevens analytiska förmåga. Samt att undersökningens gestaltning (barnboken) skulle kunna användas i ett pedagogiskt syfte. Detta i sin tur är direkt kopplat till förskolans generella mål och riktlinjer inom omsorg, utveckling och lärande. Mer specifikt är förskolans mål och skyldighet att uppmana barnets ”*fantasi och föreställningsförmåga”* samt ”*intresset för berättelser, bilder och texter i olika medier, såväl digitala som andra, samt sin förmåga att använda sig, tolka, ifrågasätta och samtala om dessa.” (Skolverket, 18)* Eleven övar på att analysera och tolka bilder utifrån dess egna analytiska förmåga. Samt att eleven övar på att med egna ord förklara och skapa detaljerade beskrivningar på hur de tolkat bilderna i boken.

Teoretiskt Ramverk

I detta stycke redovisas artikelns teoretiska ramverk, här bestäms grunderna för undersökningen samt vad de baserats på. Eftersom en av artikelns grundpelare är visuellt berättande inom illustration benämns här litteratur som hjälper till att avgränsa och förtydliga artikelns huvudsakliga syfte och problemformulering. För att bygga upp en förståelse om begreppet visuellt berättande behövdes en djupdykning in i konsten att kommunicera med visuellt material. Vilka teorier och tankar finns och hur kan de appliceras i denna undersökning?

Djupdykningen startade genom att behandla titlar så som Yvonne Eriksson och Anette Göthlunds bok *Möten med bilder (2012),* de beskriver bland annat hur visuell kommunikation är mycket mer än estetiska gestaltningar, utan även budbärare för det politiska, sociala och kulturella. Detta kan givetvis tolkas på olika vis, men i denna artikel tolkas Eriksson och Göthlunds teori som en förklaring på hur lite det behövs för en individ att skapa en personlig kontext till en bild. Med enkla medel så som detaljer, kompositioner och färger kan man skapa känslor i bilder. En bild kan alltså förmedla barnslighet och lekfullhet likväl som ett mörker och ett obehag, eller varför inte en positiv känsla över ett politiskt parti?

Johan Frid förklarar färgsymbolik i sin bok *Intro Bild* (2002). Frid menar på att färger bär på en underliggande psykologisk verkan hos människor, ett exempel på detta är färgen gul som enligt Frids teori symboliserar falskhet och glädje. Den gröna färgen symboliserar enligt Frid omognad och hopp. I gestaltningen kommer den gula färgen att användas med intentionen att tolkas som positiv och glädjefylld och den gröna symboliken kopplas till hopp. Eftersom boken är menad för barn samt att jag vill ha en positiv känsla över boken rent generellt.



Figur 1
Visar resultatet av Oralgh O'Briens undersökning om hur olika känslor känns i kroppen.

Ian Noble och *Russell Beastley* beskriver i deras bok *Visual research, an introduction to research methods in graphic design* (2018) hur ett case study utfördes av designern *Oralgh O'Brien* i syfte att ta reda på hur människor känner olika känslor i kroppen. Resultatet visas i *figur 1* med röda pilar, jag tar inspiration av denna undersökning då kroppsspråket spelar en viktig roll i det visuella berättandet. Jag kommer att kunna applicera O'Briens resultat på gestaltningen för att förstärka dramatiken i kroppsspråket av karaktärerna.

Inför gestaltningsprocessen har *James Gurneys* bok *Imaginative Realism, how to paint what doesn't exist* (2009) varit en central källa för metoder och teorier inom illustration. Gurney tar upp teorier om förarbete till illustrationer (eller linkande artefakter), hur man skapar en realistisk karaktär, får en översikt på det generella flödet/röda tråden i ett större projekt. Som i detta fall barnboken, och även hur man bildar en bättre förståelse för hur man gestaltar sina karaktärer på ett realistiskt/livligt sätt. Det är relevant i denna undersökning eftersom varje detalj i en illustration skapar kontext, samt att Gurneys metoder för att strukturera och förhållningssätt till förarbete kommer att spela en stor roll i gestaltningsprocessen.

Connecting with fictional characters: the power of books. (Webber et al., 2022) har varit en central källa i undersökningen då Webber går in på hur människan identifierar sig själv i fiktiva karaktärer. Detta appliceras i uppbyggnaden av karaktärerna då jag ville att alla personer skulle kunna skapa sina egna versioner av karaktärerna, utifrån hur jag valde att gestalta dem. Därmed kan de bygga en relation med karaktärerna beroende på hur personerna väljer att måla upp karaktärernas personligheter i sina fantasier.

Claude Shannon och *Warren Weavers kommunikationsmodell (1948)* är en modell som visar hur mottagaren tolkar information skickat av sändaren. Denna modell användes i analysarbetet för att identifiera misstolkningar av gestaltningen samt de tolkningar som gjorts ”rätt”. I det här fallet skickar sändaren (illustratören) information (gestaltningen) till mottagaren (personen som interagerar med gestaltningen) som sedan tolkas och bedöms som

”rätt” eller ”fel” enligt kommunikationsmodellen för att se om händelseförloppet tolkats rätt av eleverna. (se figur 9).

Barnboksanalys av Inspirerande verk
En del av den efterforskning som gjordes inför skapandet av gestaltningen var en barnboksanalys. Syftet med analysen är främst att få en inblick i hur andra barnböcker är uppbyggda, hur de använder sig av visuellt berättande samt att samla inspiration till gestaltningen.

Det som inspirerade undersökningen var i första hand barnboken *Liten*, skriven och illustrerad av Stina Wirsén (2015) Boken använder inte bara ett sofistikerat förhållningssätt till visuell kommunikation, den har även ett viktigt budskap och riktar sig både till vuxna och barn. Wirsén behandlar barn som far illa i hemmet samt vikten av barns behov av trygga punkter i sin vardag. Bilden nedan (figur 2) visar en gul gestalt som plockar upp Liten från marken, gestalten föreställer Litens förskollärare som symboliseras som en trygg punkt i Litens vardag.

Figur 2

Två bilder ifrån boken ”Liten” skriven och illustrerad av Stina Wirsén.
Bilderna demonstrerar hur Wirsén använder färg och kroppsliga uttryck för att uttrycka känslor i sina illustrationer.

Wirsén har valt varma färger och mjuka linjer för att gestalta läraren vilket skapar en positiv och upplyftande känsla över gestalten, till skillnad från den blå gestalten på den första bilden som ska symbolisera en utav Litens vårdnadshavare. Vårdnadshavaren är gestaltad med kalla och mörka färger samt hårda linjer för att skapa ett sorts obehag över karaktären. Detta är även en färgteori som *Johan Frid* går in på i sin bok *Intro bild (2002)* när han skriver om färgers psykologiska kopplingar hos oss människor. Wirsén förmedlar känslor på ett mycket dramatiskt vis, hon använder sig av färger och former för att väcka och förmedla känslor i sina illustrationer. Det är ett tillvägagångssätt som jag vill ta efter i gestaltningsarbetet.

En annan viktig inspiration för gestaltningen är boken *Nasse hittar en stol*, skriven av Sven Nordqvist (2017). Boken behandlar en problematik som av allmänheten kan ses som en självklarhet, hur använder man en stol? Genom att använda sig av sidokaraktärer samt en mycket nyfiken huvudkaraktär besvarar Nordqvist problemformuleringen på ett lekfullt vis

Figur 3

Två bilder tagna ur Sven Nordqvist bok ”Nasse hittar en stol”
Här visas hur Nordqvist använt sig såväl av simpla bakgrunder samt användandet av sekundärkaraktärer för att förstärka budskap och rikta fokus.

som uppmuntrar läsaren till att vara undersökande och ifrågasättande. På bilderna ovan (figur 3) visas huvudkaraktären Nasse som tittar fundersamt på stolen som ligger på marken, stolen är felplacerad i form av att den ligger upp och ner på marken. Nordqvist har där raserat alla ledtrådar till hur stolen fungerar i praktiken. Dock använder han sig av sekundärkaraktärer (mannen i grönt) som den andra bilden visar för att visa både Nasse och läsaren hur stolen ska användas på ”rätt” sätt.

Figur 4

Bilder ifrån Lotta Olsson och Emma AdBåges bok ”Ledsen”

Som visar hur de använt sig utav sekundärkaraktärer för att förstärka och rikta uppmärksamheten till det väsentliga i illustrationen. (I detta fall den gråtande flickan)

Till sist är boken *Ledsen* skriven av Lotta Olsson och illustrerad av Emma AdBåge (2020) en väsentlig inspirationskälla för gestaltningen (se figur 4), dels på grund av AdBåges sofistikerade sätt att tillämpa visuellt berättande i sina illustrationer, dels Olssons tanke på känslobehandling i sina karaktärsgestaltningar. Bilderna nedan visar hur dramatiska huvudkaraktärens reaktioner gestaltas, de visar en tydlig känsla som bokens målgrupp kan relatera till. AdBåge har även använt sig av sekundärkaraktärerna för att dels rikta uppmärksamhet till huvudkaraktären, dels förstärkt dramatiken med de oroliga och

fundersamma blickarna och ansiktsuttrycken.

Barnböckerna nämnda ovan grundade artikelns problemformulering *”Hur kan man kommunicera ett specifikt budskap till flera olika personer med hjälp utav en barnbok helt utan text”* baserat på författarnas och illustratörernas sofistikerade förhållningssätt till visuella bildspråk och deras metoder inom visuellt berättande. De har uttryckt dramatiska budskap med hjälp av barnsliga/lättsamma illustrationer, vilket väckte ett personligt intresse hos mig, och förhoppningsvis kan denna undersökning väcka ytterligare intresse hos andra illustratörer.

Barnboksanalysens mest väsentliga lärdomar som färgat denna undersökning är hur de olika författarna/illustratörerna använt sig utav metoder inom visuellt berättande. Exempelvis hur de använt sig av sekundärkaraktärer för att förstärka känslor, rikta huvudfokus till det väsentliga samt hur de skapar ett större intresse för vad som sker i boken. Till exempel hur Nasse kontinuerligt möter nya karaktärer och hur de tillför nya kunskaper och synvinklar som hjälper Nasse på vägen till att skapa en förståelse för hur man sitter på en stol. (Nordqvist, 2017)

En annan viktig lärdom som kom ur barnboksanalysen är hur författarna använt sig av mycket dramatiskt ansiktsuttryck och kroppsspråk, vilket bidrar till en tydlig kommunikation från karaktär till personen som läser boken. Analysen visade att det är lättare att förstå och tolka känslor när de syns tydligt, ett förhållningssätt som fanns i åtanke under gestaltningsprocessen.

Till sist gav barnboksanalysen lärdom om hur viktig bakgrunden i en illustration är för det generella berättandet i en bild. Bakgrunden sätter stämningen i illustrationen, det vill säga att beroende på vilka färger som används, hur färgstarka/dova färgerna är samt var och hur de är placerade spelar stor roll för känslan i bilden. Ett specifikt arrangemang av färg och form i en bakgrund kan skapa ett mycket obehagligt och mörkt uttryck i en bild, medan ett annat arrangemang i liknande stil kan skapa ett ljust och glatt uttryck i nästa bild. Det är en viktig del av det visuella berättandet och något som applicerades i denna undersökning.

Information och metoder

I detta stycke behandlas de metoder och teorier som nämndes i det teoretiska ramverket. Här behandlas undersökningens centrala begrepp, samt metoder för att validera resultatet.

Centrala begrepp

Den primära gestaltningsmetoden som använts i undersökningen är grundad på James Gurneys bok *Imaginative Realism how to paint what doesn’t exist* (2009) Gurney bryter ner och förklarar olika steg och tankesätt när det kommer till illustration och visuellt skapande. Han presenterar även förslag olika designprocesser och metoder man kan applicera i sitt arbete, bland annat förklarar han fördelarna med att använda *thumbnail sketches* och *storyboards* för att underlätta strukturen i sitt visuella skapande. Det har applicerats i

gestaltningsarbetet, närmare bestämt förarbetet till barnboken. När det kommer till skapandet av artikelns slutgiltiga gestaltning applicerades Gurneys (2009) teorier och metoder inom illustration, komposition och anatomi, med fokus på kapitlen: *eye level, acting character* och *photographing models.* Med dessa byggdes grunden till boken samt dess utveckling och slutgiltiga resultat.

Enligt Gurneys metoder (2009) används de ovannämnda begreppen på följande vis; eye level eller *ögonhöjd* på svenska är den höjd betraktarens ögon befinner sig från marken. Denna metod tillåter illustratören att anpassa perspektivet i en bild till exempelvis målgruppen. I detta fall anpassas perspektivet i bilderna efter den höjd ett barn på ungefär 5 år har från marken till ögonen, alltså i den vinkeln en femåring ser världen.

Acting character eller *skådespelarkaraktären* på svenska, är en metod som föreslår att illustratören själv spelar teater som den karaktär hon vill gestalta. Vad Gurney (2009) menar med detta är genom att agera/skådespela som den karaktär hon vill avbilda kan man få en bättre förståelse för kroppsspråk, utstrålning och generell känsla hos karaktären. Det blir som att träffa karaktären i verkligheten och bilda en uppfattning över hur karaktären är som person. Därmed blir det lättare att avbilda karaktären inte bara som en karaktär men också som en person med sin unika utstrålning.

Photographing models eller *fotografera modeller* på svenska, är en metod jag kan tycka liknar metoden *acting character*, i den mån att skapa bättre förståelse för hur en karaktär ska gestaltas för att få ett verklighetstroget resultat. Ur ett rent anatomiskt perspektiv uppmanar Gurney (2009) illustratören här att positionera modeller i samma position som de karaktären hon vill avbilda. Detta för att få en anatomiskt korrekt bild över hur kroppen ser ut i den specifika positionen. Utifrån bilden kan illustratören applicera den korrekta anatomin på sin karaktär för att få ett verklighetstroget och mer levande resultat.

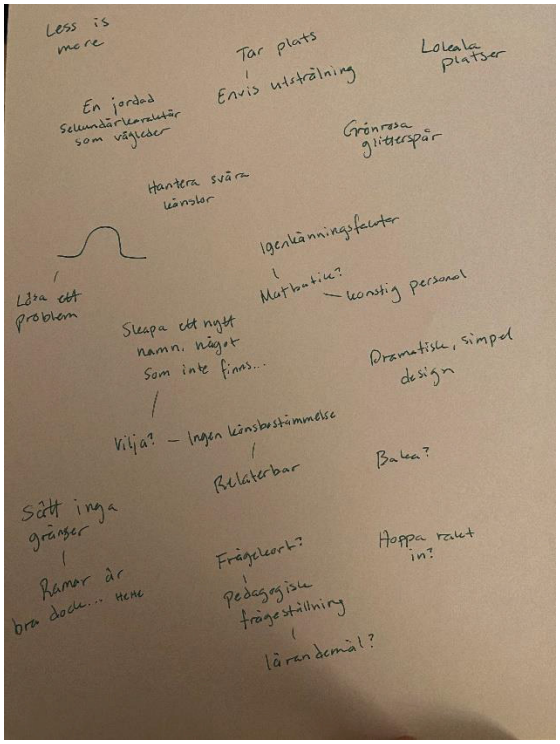
Designprocess

Gestaltningsarbetet förklaras bäst som en designprocess, eftersom det finns flertalet iterationer som tillsammans resulterade i gestaltningen, barnboken. I detta stycke bryter jag ner alla iterationer och förklarar hur skapandet av barnboken gick till.

Iteration 1: Planering

Designprocessen påbörjades med iteration 1, som fick temat *planering och uppbyggnad*. Målet med iterationen var att skapa en berättelse, bygga upp en tanke om en helt ny värld, skapa karaktärer och fastställa ett händelseförlopp. De metoder som tillämpades i iterationen var brainstorming, tankekartor och skisser. Brainstorming är en metod som *Löwgren and Stolterman* (2004) förespråkar i boken *Design av informationsteknik: materialet utan egenskaper.* De menar att brainstorming används för att på kort tid generera samt systematisera idéer utifrån en förbestämd frågeställning. Brainstorming och tankekartor fungerar mycket bra tillsammans då de båda öppnar upp för ett fritt tänkande, de sätter inte

heller några gränser på de idéer som kommer fram i den filosofin att ”det finns inget rätt och fel”. Syftet med brainstormingen i denna undersökning var att hitta en bra idé till bokens narrativ, vad boken skulle boken handla om och vad skulle bokens händelseförlopp bestå av? Och även vilket budskap som skulle kommuniceras i gestaltningen? Syftet med tankekartorna var att samla upp alla tankar och idéer som uppstod under brainstormingen.



Figur 5

Bilden visar ett tidigt stadie av tankekartan som användes i undersökningen.

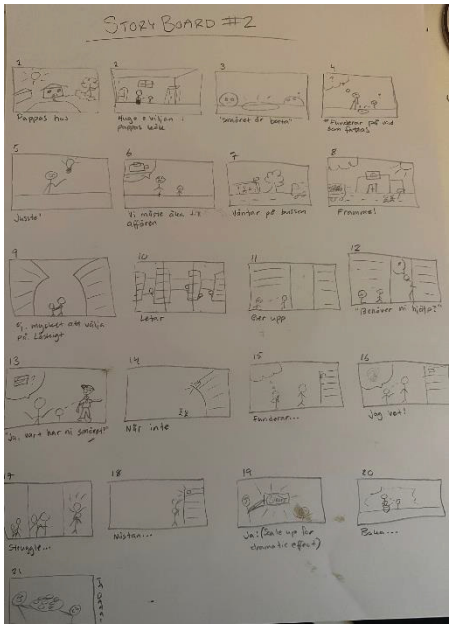
Jag gick in i min brainstorming session med ett fast mål och ett öppet sinne. Min utgångspunkt var att jag ville skapa en barnbok och mitt syfte var att ta reda på vad boken skulle handla om. Med hjälp av penna och papper påbörjade jag brainstormingen genom att bara skriva ner generella ord/meningar som jag ville rama in i bokens handling eller bara generellt tankar kring bokens uppbyggnad. Sedan gick det som på räls, jag fastnade vid vissa ord jag skrivit ner och utvecklade, slopade och adderade nya idéer relaterade till de ledande ord jag antecknat i min tankekarta tills att jag hade en solid idé av bokens handling, karaktärer, syfte och generella känsla.

Brainstormingen resulterade i Viljan, en huvudkaraktär vars syfte skulle bli att hjälpa barn identifiera en viss känsla i kroppen. Känslan av envishet och desperation, ”jag ska ha, jag vill ha” Tanken med Viljan är att karaktären inte ska vara könsbestämd, alltså könsneutral. Anledningen till detta är för att det öppnar upp och ger plats till en större tanke/reflektion av karaktären hos läsaren. Vilket i sin tur (till viss mån) möjliggör för läsaren att färga och forma Viljan helt själv, något som jag anser skapar en närmare relation mellan läsare och karaktär. Det möjliggör en personlig identifiering mellan de fiktiva karaktärerna och läsaren, något som tas upp i artikeln *Connecting with fictional characters: the power of books.* (Webber et al., 2022)

Utöver Viljan resulterade brainstormingen även i en generell idé om vad boken skulle handla om och vilket budskap som skulle kommuniceras. Syftet med gestaltningen är att undersöka visuellt berättande, indirekt blir syftet med boken att kommunicera ett generellt händelseförlopp till läsaren. Det identifierar bokens budskap, jag vill att läsaren av boken ska förstå exakt vad som händer i boken och till stor del varför det händer.

Till sist adderades en sekundär karaktär till boken, *Hugo,* som kommer att funktionera som en guide för läsaren. Hugos syfte är att agera som ett verktyg för illustratören. Tanken är att med

hjälp av Hugo ska man lättare kunna rikta läsarens fokus på det väsentliga samt förstärka känslor och intryck.



Figur 6

Bilden visar den andra versionen av storyboarden som gjordes inför gestaltningen.

Iteration 2: storyboard och thumbnails

James Gurney förespråkar i sin bok de fördelar som finns med att använda sig av storyboards till projekt liknande gestaltningen. Storyboardens huvudsakliga syfte är att ge illustratören en översikt i hur boken ser ut i sin helhet. Det underlättar för illustratören att se den röda tråden samt hur alla sidorna hänger samman med varandra. *Gurney (2009)* berättar även hur de öppnar upp möjligheten att kasta om i placeringen av sidorna, för att skapa ett så bra flöde i bokens händelseförlopp som möjligt. Det är även en bra guide inför illustrationsarbetet senare i designprocessen då den agerar som en checklista över vilka bilder/illustrationer som behöver skapas samt i vilken ordning.

Metoden appliceras i denna undersökning som en enskild process inbakad med thumbnails. Processen tog sin form på följande vis: När grunden för bokens händelseförlopp blev fastställt skapades ett första utkast på storyboarden, i form av simpla skisser. Syftet här var att sätta bild på den grundtanke som skapats omkring bokens händelseförlopp. I detta stadie är det även bra att fastställa placeringen av sidorna, kontext och röda tråd. Man kan se på sin storyboard som ett pussel, där målet är att alla rutor ska hitta sin plats. (*Gurney*, 2009)

När alla ändringar var färdiga med den första storyboarden skapades en andra version (se figur 6), vars syfte blev att fastställa alla ändringar och bestämma grunden till händelseförloppet och överblicken på boken. Med den andra och uppdaterade storyboarden färdigställd påbörjades arbetet med thumbnails, thumbnails är miniatyrversioner av de färdiga illustrationerna i gestaltningen. Syftet med att skapa thumbnails är ge illustratören utrymme för att bestämma komposition, detaljer och dynamik i sina illustrationer. (Gurney, 2009)

När man arbetar med thumbnails är det bra att vara så exakt i sina kompositioner som möjligt, att tänk på hur man positionerar karaktärer, vilka uttryck de har, hur lägger sig ljuset i bilden och vilken generell känsla vill du förmedla i bilden. I detta stadie applicerades metoder ifrån både *Oralgh O'Brien* (Noble, I. Beastley, R. 2018) och *Gurney* (2009), främst metoderna *acting character* och *photographing models,* för att gestalta karaktärerna. Genom att ta på sig rollen som sin karaktär för en stund kan man få en generell känsla över hur karaktären hade agerat, kroppshållning, attityd och generell utstrålning. (Gurney, 2009). Men även en teori från *Oralgh O'Briens* (Noble, I. Beastley, R. 2018) om var människan känner känslor i

kroppen. Genom att applicera hans studieresultat om var i kroppen vi människor känner vissa känslor, i hur karaktärerna positioneras skapar man en mer berättande look på karaktärerna generellt. För att människor läser av varandras kroppsspråk och därefter kan avgöra hur vi mår. (Noble, Beastley, 2018). Kombinerar man även den teorin med *Gurneys* metod *photographing models* kan man fånga den exakta kroppsliga anatomin som bör appliceras i skapandet av karaktären för att skapa en realistisk avbildning. Detta var det sista steget i designprocessen före skapandet av boken, med det avslutas förarbetsprocessen och iteration 2.

Iteration 3: Lineart och detaljer
Nästa steg i designprocessen blev att skapa själva barnboken, Viljan och Hugo skulle få komma till liv. Utifrån de thumbnails som skapades i den föregående iterationen samt utifrån storyboarden skapas nu skisser för att gestalta allt i rätt format, och även med de detaljer som fastställdes i iteration 2. Efter skisserna kom lineart, lineart är de linjer som definierar varje objekt i en illustration eller en bild, kan förklaras som konturer runt objekt.
Sedan applicerades färgen över linearten, det är här illustrationerna väcks till liv. Jag tog mycket inspiration från boken *Liten* (*Wirsén, 2015*) och mer specifikt hennes bakgrunder i boken. Wirsén har använt sig av olika färger och streck i olika former för att väcka olika känslor i hennes illustrationer. Jag ville försöka efterlikna detta till viss grad, dock ville jag att mina bakgrunder skulle bli aningen mer täckande då färgerna i gestaltningen är sparsamt använda.
Det sista steget i designprocessen för gestaltningen är att skapa detaljer, lägga till skuggor och ljus för att skapa rätt dynamik i illustrationerna. Eftersom stilen på illustrationerna är mycket simpla och barnsliga kommer det inte att behövas mycket detaljarbete. *”Less is more”* är ett uttryck som färgat gestaltningen då jag personligen har en hypotes, om att för mycket detaljer i illustrationerna kommer att vända fokus bort från det väsentliga i bilderna, vilket hade resulterat i ett mindre effektivt visuellt berättande.

Undersökningsupplägg
De undersökningar som utfördes med hjälp av elever på en lokal förskola i Borlänge hade två huvudsyften. Det första syftet med undersökningarna var att testa gestaltningen för att se om jag lyckats skapa en artefakt som kommunicerar utan text. Det andra syftet var att validera de teorier jag testat i undersökningen, och åter igen se om jag lyckats kommunicera gestaltningens budskap, alltså bokens narrativ till målgruppen (3-6år) med hjälp utav enbart bilder.

Medgivande till deltagande i undersökningen
När man arbetar med barn behöver man ett medgivande från barnets vårdnadshavare, därför skapades ett brev till alla vårdnadshavare som hade barn på förskolan. I brevet bad jag om medgivande för barnets deltagande i mina undersökningar. Veckan innan det första undersökningstillfället skickade jag ut brevet till vårdnadshavarna på två av förskolans 4 avdelningar. Där bad jag om medgivande för att deras barn (om de själva ville) fick delta och bli röstinspelade i undersökningen. Brevet om medgivande förklarade exakt hur

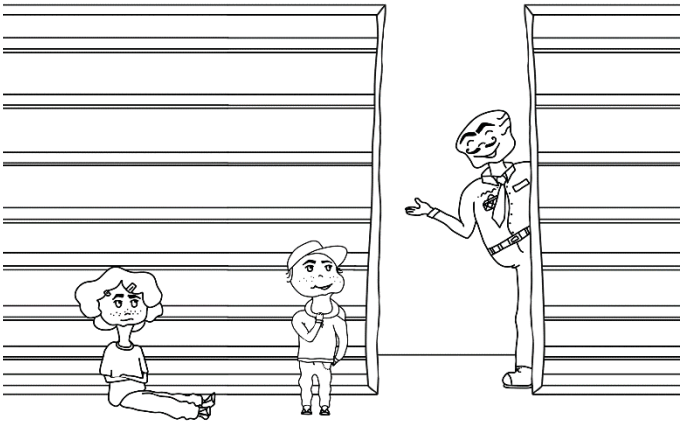
undersökningarna skulle gå till, vad som skulle göras med den data som samlats in, samt försäkran om att barnets identitet inte skulle uppmärksammas. Brevet innehöll även plats för skriftligt godkännande enligt GDPRs riktlinjer (*Artikel 8 Dataskyddsförordningen*, n.d.). Av de 42 brev jag skickade ut kom 22 medgivanden tillbaka varav 17 användes i undersökningarna. Resterande ville själva inte delta i undersökningarna eller var inte på plats vid tillfället.

Undersökningsprocess

I detta stycke redovisar jag hur undersökningsprocessen gick till samt hur jag validerade resultatet. Med hjälp av en förskola fick jag möjligheten att testa gestaltningen i dess olika stadier i from utav prototyper. Jag fick hjälp av 17 elever som passade in på målgruppen (3-6 år). Eftersom undersökningen var tidsbegränsad påbörjades undersökningarna i barngrupp redan med en prototyp av boken i ett mycket tidigt stadie.

Pilottestet, tidig prototyp

Undersökningen delades upp i olika delar baserade på de olika gestaltningsprototyperna. Med syfte att testa undersökningsupplägget utfördes ett pilottest på 4 lever från förskolan. Testet utfördes med en första prototyp av gestaltningen. *Prototyp 1* bestod endast av bokens lineart, det vill säga endast svarta linjer, ingen färg samt begränsat detaljarbete.



Figur 7

Bilden visar ett exempel ur gestaltningsprototyp 1.

Detta gjordes dels för att jag ville bepröva min roll som interaktör med barnet i fråga under undersökningstillfället, hur mitt bemötande färgade barnets tolkningar av boken, dels för att få en tidig förståelse för vad som tolkas ”rätt” enligt min version av boken, kontra det som tolkades ”fel”. Detta gav sedan möjlighet att ändra/förtydliga detaljer i boken som tolkades fel och behövde justeras innan prototypundersökning 2.

Figur 8

Bilden visar ett exempel ur gestaltningsprototyp 2.

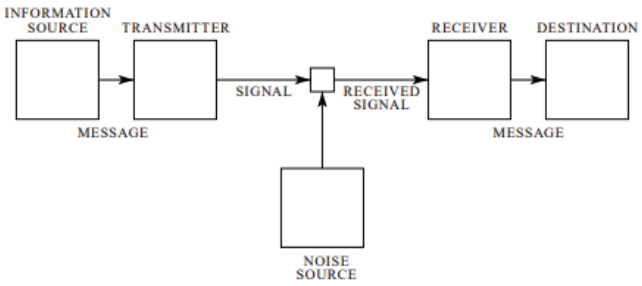
Undersökning med utvecklad prototyp
Vidare utfördes nästa undersökningstillfälle med en utvecklad prototyp utav gestaltningen. *Prototyp 2* hade mer detaljer, färg samt uppdaterade ikoner som upplevdes som svårtolkade i den första prototypen. Här intervjuade jag 2 elever från förskolan, syftet här var att testa det visuella berättandet i boken, för att kunna göra eventuella sista ändringar innan boken skickades på tryck.

Undersökning med slutgiltig version av gestaltningen
När boken sedan blivit tryckt utfördes en sista undersökning där 11 elever från förskolan fick tolka gestaltningen i sitt fullständiga skick. Undersökningarna gick till på följande sätt:
De som ville delta samt hade ett skriftligt medgivande från VH (vårdnadshavare) fick sätta sig enskilt med mig för att sedan analysera/tolka gestaltningen, samt försöka läsa berättelsen utifrån vad de såg i boken, precis som i föregående undersökningstillfällen med prototyp 1 och 2. Detta spelade jag in (endast ljud) för att kunna analysera mer djupgående i efterhand.

Tematisk analys
Efter att all data från undersökningarna på förskolan samlats in gjordes en förberedande analys inför det primära analysarbetet med pedagogerna från förskolan. Förarbetet gick ut på att jag själv lyssnade tillbaka på inspelningarna, för att få en bättre förståelse för vad som uppmärksammades samt kontrasterna mellan resultaten av de olika prototyperna.
Jag ville även identifiera vilka mönster som fanns, vilka detaljer som ofta uppmärksammades samt om eleverna hade kommit fram till samma slutsats eller inte. Detta utfördes i syfte att vara väl förberedd inför analysen med pedagogerna från förskolan.

Det gemensamma analysarbetet baserades på *Claude Shannon* och *Warren Weavers kommunikationsmodell (1948).* Modellen visar mottagarens olika steg i en kommunikativ tolkningsprocess. Det vill säga vad som, i detta fall händer hos eleven när hon tolkar illustrationerna i gestaltningen. Modellen föreslår att *information source (som visat på figur 8)* är undersökningens gestaltning, det är den information jag som illustratör (sändare) vill förmedla till eleven (mottagaren). Sändaren skickar ut en signal till mottagaren, alltså: illustratören presenterar boken för eleven. Eleven börjar tolka de illustrationer som finns i boken, vilket symboliseras av en liten vit ruta i mitten av modellen. Det är i det här stadiet informationen tolkas av mottagaren, och även här det eventuellt kan ske misstolkningar eller som förklarat i modellen *noise source*. Ett exempel på detta är att många elever under det första undersökningstillfället misstolkade smöret för att vara en tårta eller en kaka. (se figur 9)

Efter signalen skickats till *receiver* (illustrationerna tolkats) skickas de vidare från *receiver* till *destination,* här bestäms alltså mottagarens tolkning av informationen och processen avslutas.



Figur 9
Bilden visar Shannon och Weavers kommunikationsmodell

Modellen användes i den gemensamma analysen som utfördes tillsammans med en förskollärare samt en barnskötare från förskolan. Vi analyserade gemensamt elevernas berättelser i jämförelse till den korrekta versionen av boken. Alla elevers misstolkningar identifierades som *noise source* enligt modellen.

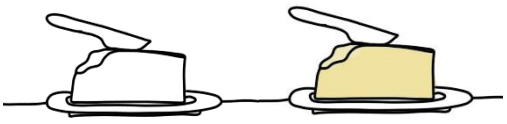
Resultat

I det här kapitlet beskrivs och diskuteras resultaten av de olika prototypundersökningarna samt resultatet av den slutgiltiga gestaltningen.

Tidig prototyp

Gestaltningsprototyp 1 testades på 4 elever från förskolan. Prototypen bestod endast av lineart, trots detta gav prototypen mycket positiva resultat. Eleverna tolkade händelseförloppet till viss del korrekt, de kunde identifiera var karaktärerna befann sig samt vad de gjorde. Eleverna kommenterade även karaktärernas olika känslor, de konstaterade att de var arga, ledsna och glada vid olika tillfällen i boken.

Dock fanns viss problematik när det kom till ikonerna som användes i prototypen, ingen utav eleverna förstod att det var smör som fattades när de skulle baka chokladbollar i boken, och därmed inte heller att det var smör som skulle inhandlas i affären. Smöret blev i stället identifierat som en kaka eller liknande, detta var för att de inte kunde se färgen på objektet utan endast formen. Vilket är ett bra exempel på vad vi i analysarbetet identifierade som *noise source*, enligt *Shannon & Weavers* modell. (se figur 8)



Figur 10

Bilden visar smöret taget ur gestaltningen. Här demonstreras den simpla åtgärd som tog smöret från misstolkad som en kaka till rätt tolkad som smör.

Vissa hade även svårt att identifiera vad affären skulle vara för något i boken och misstolkade affären mot till exempel Maserhallen (en lokal simhall i Borlänge), ett bageri eller en fabrik av något slag. Vilket är intressant då detta bevisar att *Eriksson & Göthlund* (2017) hade rätt

angående hur människans tolkningar av bilder och illustrationer påverkas av vad som är aktuellt för individen just i stunden.

Undersökningarna på gestaltningsprototyp 1 resulterade i en serie förbättringar och åtgärder som behövde utvecklas inför gestaltningsprototyp 2. Men även en bekräftelse på att det visuella berättandet gav önskat resultat redan i ett tidigt stadie av gestaltningen, vilket bevisades då eleverna hade viss förståelse för händelseförloppet i boken.

Utvecklad prototyp

Utifrån gestaltningsprototyp 1 utvecklades gestaltningen till ett andra stadie i prototyputvecklingen. Skillnaden mellan prototyp 1 och 2 kan avskiljas i färg och detaljarbete. I prototyp 2 adderades ett färgtest med intentionen att testa bakgrunden samt valet av vissa färger i detaljarbetet. Jag ville se om färgerna skapade ett samspel i bilderna eller om de störde det visuella berättandet i bilderna, jag var rädd att specifikt bakgrunderna skulle uppfattas som ”för mycket” alltså att de tog för mycket uppmärksamhet från det väsentliga i bilderna. Tanken med de färger som adderades var att de skulle förbli oförändrade till den slutgiltiga gestaltningen, så vida inget annat visades i undersökningarna angående effekten av färgerna. Andra ändringar som gjordes i prototyp 2 var en stor del av detaljarbetet. Så som varor i affärshyllorna, detaljer på butiksägarens kläder som indikerar att han arbetar i affären, mer detaljer i ikonerna som tidigare misstolkats samt vissa ändringar i karaktärernas uttryck.

Gestaltningsprototyp 2 testades på två elever, orsaken till de få testpersonerna var för att vid undersökningstillfället hade inte alla medgivanden från VH (vårdnadshavare) kommit tillbaka ännu. Dock blev resultaten från undersökningarna mycket positiva, med det lilla deltagarantalet i åtanke gjordes 50% av tolkningarna felfritt. En av eleverna tolkade och berättade händelseförloppet exakt så som det var tänkt. Det blev en milstolpe för hela undersökningen, då jag där lyckats förmedla rätt budskap till en person. Dock var utmaningen nu att förmedla samma händelseförlopp till ett större antal elever för att undersökningen skulle räknas som lyckad.

Slutgiltig version av gestaltningen

Efter att all lineart, färgarbete och detaljarbete var testat (med hjälp utav prototyp 1 och 2) och färdigställt skapades en fram-och baksida till boken. (se figur 11) Jag valde att lägga till en titel på boken då jag ville lyfta fram karaktärernas namn.

Sedan skickades den färdigställda boken *Viljan och Hugo går till affären* in på tryck. Med den tryckta boken utfördes ett sista undersökningstillfälle, här medverkade 11 elever från förskolan.

Figur 11
Bilden visar framsidan av gestaltningen.

Undersökningarna gick till på samma vis som innan med prototyp 1 och 2, skillnaden nu var dock att vissa av eleverna var läskunniga och kunde redan innan de öppnade boken läsa sig till vad karaktärerna hette samt vad de skulle göra i boken. Med det i åtanke fortsatte undersökningarna som resulterade i att alla eleverna som deltog i undersökningarna kunde tolka bokens händelseförlopp korrekt. Korrekt i den mån att små detaljer ändrades från elev till elev, någon såg Viljan och Hugo som två pojkar, en annan som en mamma och son, vissa som en tjej och en kille. Sedan var det bussen som blev ett tåg, taxi och bil. Det framgick inte heller till alla elever att det var Viljan och Hugos hus som visades i början av boken, det var ”någons”, mormors och förskolans hus enligt vissa elever.

Redan här var problemformuleringen besvarad, i den mån att det nu var påvisat att med hjälp av de metoder som använts i undersökningen kan man förmedla ett specifikt budskap till flera olika personer med hjälp av endast visuellt material.

Kort sammanställning av elevernas generella berättelser utifrån undersökningstillfälle 3
Alla eleverna förstod att de två karaktärerna i boken skulle baka något, men smöret fattades så de fick ta bussen, eller taxin, eller tåget? till affären. Men de hittade inte smöret, de var ledsna tills att han som jobbade på affären visade dem vart smöret var. Men nu kunde de inte nå upp till smöret, så den ena karaktären funderade ut en lösning. Den ena karaktären (Hugo) skulle stå på den andra karaktärens axlar (Viljan) för att nå upp till smöret, och det gick! Sen kom de hem och bakade chokladbollar! Slut.

Ungefär så lät det i undersökningstillfälle tre, alltså den undersökning som utfördes med den färdiga boken. Alla elever hade sina egna versioner av samma narrativ, vilket bekräftade undersökningen som lyckad. Viljan och Hugo är en barnbok som inte behöver någon text för att berätta sitt narrativ till betraktaren.

Undersökningen resulterade även i ett nyfunnet intresse hos eleverna för att skapa sina egna historier och berättelser, vilket fick mig att tänka på möjliga utvecklingar för projektet. Mer om det i kapitlet *Ytterligare steg för framtida forskning.*

”*Det var kul att boken inte hade någon text*” (pojke 6 år)

”*Kan vi göra så här fast med en annan bok också? Det var kul att hitta på sin egen saga!”* (tjej, 5år)

Konversation mellan elev (3 år) och illustratör:

- *Vilken konstig bok… det fanns ju ingen saga i den?*” (Elev)
- *Men det var ju du som fick berättade sagan för mig *namn** (Illustratör)
- *Ja jusste!* (Elev)
- *Var det roligt att hitta på din egen saga till boken? (Illustratör)*
- *Jaaa!* (Elev)

Slutsats

I denna artikel skapades en barnbok i syfte att testa teorier inom visuellt berättande, målet var att ta reda på hur man med hjälp av metoder inom visuellt berättande och illustration kan kommunicera ett specifikt budskap i en barnbok utan text. Undersökningen beprövade teorier inom karaktärsdesign, komposition, färgteori och miljöuppbyggnad för att komma fram till slutsatsen. Med hjälp av *Gurneys (2009)* teorier inom illustration och komposition skapades karaktärerna till gestaltningen samt den huvudsakliga uppbyggnaden till gestaltningsarbetet. Karaktärernas generella utstrålning var influerade av *Oralgh O'Briens* (Noble, I. Beastley, R. 2018) undersökning om vart människan känner känslor i kroppen, för att skapa ett dramatiskt kroppsspråk hos karaktärerna. I gestaltningen applicerades färger kopplade till positiv symbolik för att skapa en glad och upplyftande känsla i bokens miljöuppbyggnad. (*Frid*, 2002) Resultatet blev boken *Viljan och Hugo går till affären*, en bok som enligt undersökningar gjorda med hjälp av personer i åldrarna 3–6 år bevisats inte behöver någon text för att förmedla sitt händelseförlopp. Jag har även fått bekräftat att det finns ett intresse hos målgruppen för att interagera mer med böcker som dessa, där eleverna får hitta på sin egen historia, skapa sina egna narrativ, vilket är en intressant iakttagelse för de kreatörer som fokuserar på barn och ungdomslitteratur.

Begränsningar

De begränsningar som påverkade undersökningens resultat var främst tiden, eftersom undersökningen hade en specifik deadline fanns inte tid till att utveckla gestaltningen till den grad jag personligen hade önskat. Hade tiden räckt till hade jag lagt mer tid på det generella perspektivet i illustrationerna. Det vill säga, jag hade anpassat vinklar och komposition ytterligare så att betraktaren verkligen fick se världen utifrån en 5 årings synvinkel. Jag tror att det hade varit intressant för både vuxna som yngre betraktare eftersom det är ett perspektiv som inte allt för ofta (enligt barnboksanalysen) används i barn och ungdomslitteratur idag.

Att sätta namn på karaktärerna samt uppge bokens officiella titel på framsidan av boken var ett medvetet beslut jag fattade, med motivationen att jag ville uppge den informationen för att ge läsaren lite information om boken om den hade använts utanför undersökningens syfte. Dock påverkade detta den slutgiltiga undersökningen då vissa av eleverna på förskolan var läskunniga, de fick då redan på, innan de öppnat boken att namnen på karaktärerna var *Viljan* och *Hugo* samt att de skulle gå till affären. Detta färgade elevernas syn på boken i sin helhet då de fått identiteter på karaktärerna samt att de kunde koppla händelseförloppet till den information som fanns på framsidan. Hade jag fått göra om, så hade jag tryckt upp en bok utan text på framsidan för att använda i det sista undersökningstillfället.

När undersökningarna utfördes på förskolan upptäckte jag snabbt att mitt förhållningssätt som ”intervjuare” samt hur jag formulerade mig hade stor inverkan på elevernas respons. I mitt försök att vara så ”neutral” i mina frågor som möjligt, (då jag inte ville påverka elevernas tolkningar) skapade jag förvirring och missförstånd hos min första elev. Jag formulerade mig felaktigt när jag skulle be eleven att berätta en historia baserat på vad dem såg i bilderna.

Dock ställde jag frågan felaktigt, ”vad ser du på bilden” varav eleven började lista upp de objekt dem såg på bilden. Vilket inte var syftet med min fråga dock korrekt tolkat av eleven då det indirekt var det jag efterfrågade. Dock väckte detta en medvetenhet hos mig, jag som intervjuare måste tänka på *hur* jag ställer hjälpande frågor.

Ytterligare steg för framtida forskning.
Som ett nästa steg i undersökningen hade jag skapat en version av boken som innehöll text. Det hade varit intressant att med andra elever inom målgruppen (3-6år) dela upp dem i tre grupper. En grupp hade fått boken utan text för att hitta på sin egen historia (precis som tidigare i undersökningen), den andra gruppen hade fått boken med text, deras uppgift hade varit att läsa boken högt samt diskutera textens samspel med bilderna. Denna grupp bör vara med den äldre delen utav målgruppen då deras läskunskper är mer utvecklade i jämförelse med den yngre delen av målgruppen. Till sist hade den tredje gruppen fått boken uppläst för sig för att sedan få diskutera boken.

Boken skulle diskuteras i alla grupperna utifrån frågekort anpassade för att ta reda på vad eleverna tagit med sig av det visuella materialet. Några exempel på frågor skulle kunna vara:

- Hur kände sig Viljan i affären?
- Åkte bussen snabbt eller långsamt?
- Vem var det som Viljan och Hugo stötte på i affären?
- Varför behövde Hugo sitta på Viljans axlar i affären?

Denna typ av undersökning hade resulterat i en djupare förståelse i vad eleverna lagt på minnet ifrån bilderna, om de förstått känslorna som gestaltas i boken samt hur viktigt detaljarbetet i bilderna faktiskt är, eller inte är. Det hade även gett en djupare förståelse i textens betydelse i böcker, då denna undersökning hade jämfört resultaten av båda versionerna av boken. (versionen med samt utan text.)

Referenslista

Artikel 8 Dataskyddsförordningen. (n.d.). https://gdprinfo.eu/sv/sv-article-8
Eriksson, Y & Göthlund, A. (2017). *Möten med bilder.* Lund: Studentlitteratur

Frid, J. (2002). *Intro Bild, skapa, kommunicera, förstå*. Tryck: Ednas Print, Slovenien, InterGraf AB, Malmö

Gurney, J. (2009). *Imaginative realism how to paint what dosen't exist.* Missouri: Andrews McMeel publishing.

Löwgren, J. & Stolterman, E. (2004). Design av informationsteknik: materialet utan egenskaper. StudentliteraturAB

Noble, I. Beastley, R. (2018). *Visual research, an introduction to research methods in graphic design*. Bloomsbury Publishing Plc.

Nordqvist, S. (2017). *Nasse hittar en stol*. Tryck: Opal.

Olsson, L & AdBåge, E. (2020). *Ledsen.* Tryck: Rabén Sjögren.

Shannon, C. & Warren, W. (1948) *A Mathematical Theory of Communication.* *https://people.math.harvard.edu/~ctm/home/text/others/shannon/entropy/entropy.pdf*

Skolverket. (2018). *Läroplan för förskolan.* Tryck: DanagårdLitho

Webber, C. E., Wilkinson, K. A., Duncan, L. G., & McGeown, S. (2022). Connecting With Fictional Characters: The Power of Books. *Frontiers for Young Minds*, *10*. https://doi.org/10.3389/frym.2022.658925

Wirsén, S. (2015). *Liten.* Tryck: Bonnier Carlsen.