

HVOR ER MINE GOLFSKO?

Tim Spangsberg

Rapport

Kunstakademiets Designskole

Production Design

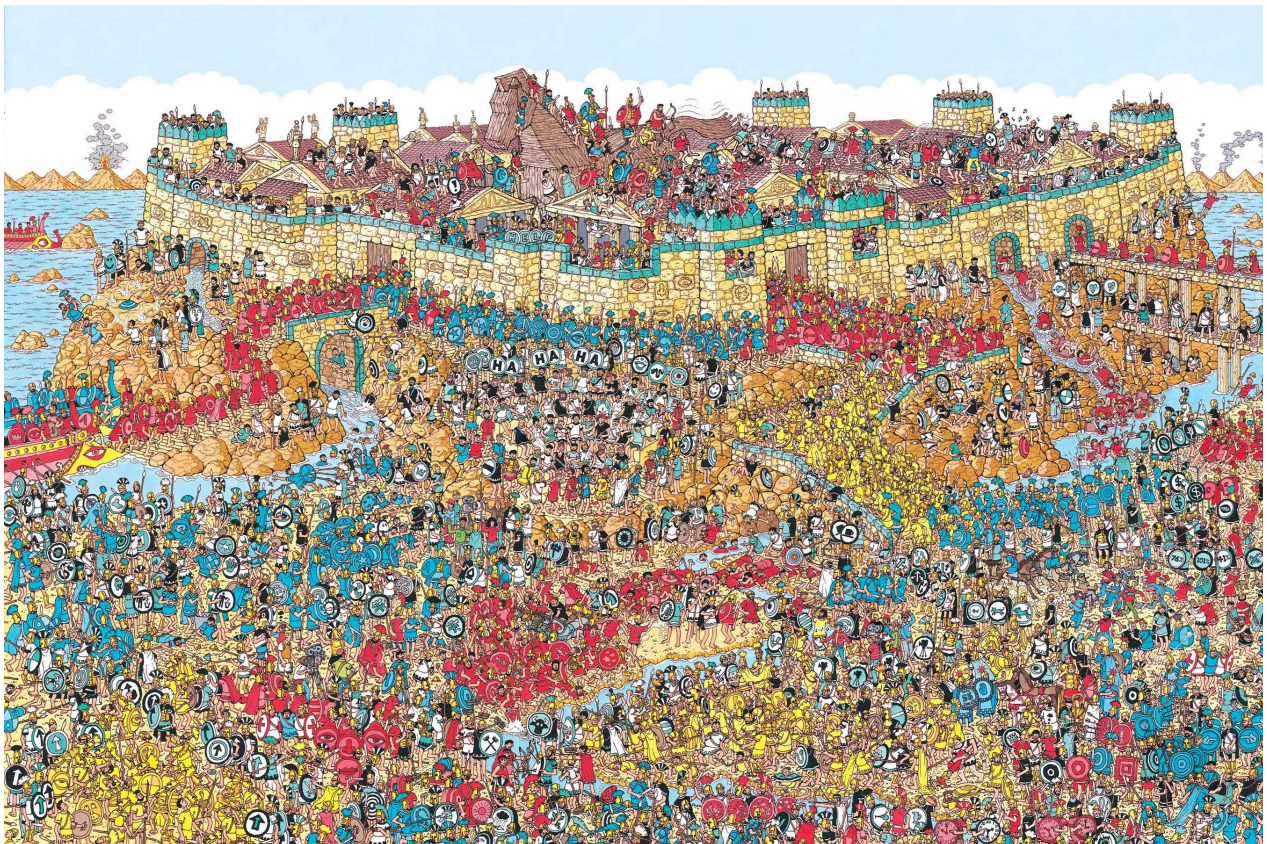
Afgang 2016

Vejleder: Jakob Ion Wille



INDHOLDSFORTEGNELSE

Indledning	5
Motivation, emne og baggrund	5
Problemformulering	6
Teori og metode	6
Målgruppe og ønsket virkning	12
Udviklingsproces	12
Forventet materiale til aflevering og præsentation	21
Diskussion	22
Konklusion	22
Referencer	22
Litteraturliste	25



*“Un Chien Andalou” of Luis Buñuel og Salvador Dalí og “Find Holger” of Martin Handford
Inspiration*



*“Oiseaux Rouges” of Max Ernst og “The Imaginarium of Doctor Parnassus” of Terry Gilliam
Inspiration*

INDLEDNING

Som mit afgangsprøveprojekt i Production Design fra Kunstakademiets Designskole, har jeg valgt, at lave et koncept til et fortællende installationsværk bestående af et animeret, interaktivt, tableau i form af et triptykon, i et rum.

Triptykonet er et billede, delt i tre: En kvadratisk midte, med to rektangulære låger, der kan lukkes ind foran midten. Jeg blev inspireret til at anvende formatet, af at se Hieronymus Boschs maleri "Lysternes Have". Men imens de tre dele i Boschs udgave repræsenterer hhv. Edens have, Jorden, og Helvede, vil jeg arbejde ud fra en mere personlig udgave af denne tredeling, hvor hver af de tre dele vil være fyldt med et surrealistisk, absurd og grotesk mylder af situationer, baseret på situationer, anekdoter og historier fra en række bøger, digte, myter, film og mit eget liv.

Faktisk fortæller de tre paneler en livshistorie, og er delt op i hhv. barndom, voksenliv og alderdom.

MOTIVATION, EMNE OG BAGGRUND

Jeg har altid fundet en fascination og tryghed ved mylder og rod. En lang række ting kunne og kan til stadighed henstille mig til denne kraftige følelse af, at observere en vidunderlig, fantastisk verden, der blot venter på at blive udforsket: Fra mit herligt rodede teenageværelse, hvor man måtte klatre ind over sengen, for at forcere bunken af tingeltangel på gulvet; Legolands miniby, hvor man kunne blive helt opslugt af tanken om, at være ti centimeter høj og gå på opdagelse i det knoppede Amsterdam; Find Holger; Pedersen og Findus; at betragte en myretue eller at flyve over Paris i 11 kilometers højde; til Hieronymus Boschs fantastiske myldrende malerier.

Når jeg står overfor disse universer får mit øje lyst til at gå på opdagelse, og jeg overvældes af mylderet, der opstår inde i mit hoved, når jeg prøver at følge med, mens min fantasi på én gang fortæller et væld af historier om det jeg ser.

Jeg er desuden overbevist om, at alle andre mennesker også har denne impuls i større eller mindre omfang. Om ikke andet handler det om, at blive sat i den rette situation og sindstilstand, og blive præsenteret for et indtagende mylder.

Det hele forsøges sættes i sammenhæng. Naturen har sin egen harmoni, men det menneskelige liv må man forsøge at forstå igennem de historier vi fortæller hinanden.

I dette, mit afgangsprøveprojekt, har jeg prøvet, at fortælle nogle historier "fra det virkelige liv", som man siger. Men det er ikke socialrealisme. Ved, at omfavne livets groteske, absurde kvalitet, viser jeg en myldrende verden, der gerne skulle

sige noget sandt – og morsomt – om tilværelsen.

Ved at eksperimentere med en surrealistisk arbejdsmåde, og omfavne det absurde og groteske, udfordrer jeg tanken om, at virkeligheden kun er hvad vi kan se og røre ved. Jeg vil vise, at den også gør sig gældende i denne form for visuel fortælling.

Desuden ville jeg udnytte de muligheder nyere teknologi som store digitale displays, smartphones og tablets giver for at udforske nye måder at formidle historier på igennem animation og interaktion. En forening af det store ”maleri” og det håndholdte smartdevice vil være med til at bringe værket ind i et mediebillede, der krydser platforme i stadig større grad. Jeg har altså også udforsket hvordan et digitalt værk kan eksistere både i et udstillingsrum, og samtidig være tilgængeligt hvornår som helst på et smartdevice.

Præmis:

Det virkelige liv findes i tilværelsens uvirkelige mylder af absurde, groteske situationer.

PROBLEMFORMULERING

Hvordan kan jeg skabe et visuelt designkoncept til et animeret, interaktivt installationsværk, der vha. surrealistiske, absurde, groteske visuelle virkemidler viser et mylder af historier, så modtageren får mulighed for at gå på opdagelse i et mærkeligt univers, og dermed få et anderledes perspektiv på tilværelsen?

TEORI OG METODE

Teori:

For at omsætte inspirationsmaterialets historier til absurde, groteske, enddog meningsfulde visuelle udgaver har jeg anvendt den teori om det groteske i film, som Schuy R. Weishaar beskriver i bogen ”Masters of the Grotesque”.

Mikhail Bakhtin beskriver det (karneval-)groteske, som en måde, at gøre det åndelige og abstrakte konkret, og altså tage det ophøjede ned på et niveau man kan forholde sig til. ”Degradation”. Altså et opgør med/oprør imod den klassiske æstetik, som den regerende klasse abonnerer på. (s. 28)

Philip Thompson definerer det groteske som: ”*The unresolved clash of incompatibles in work and response*”.

Det groteske anvender grimme, frastødende, monstrøse billeder, der som Philip Thompson skriver, er med til at ryste modtageren ud af sin vanlige måde at opfatte verden på og konfronterer hende med et radikalt anderledes og forstyrrende perspektiv. Han supplerer med at skrive, at det desuden kan bruges til at fremstille en uløselige spænding imellem komedie og tragedie, eller



"Lysternes Have" of Hieronymus Bosch
Inspiration



det kan bruges til at fremme en eksperimenterende "legesygthed" med sprog, karakterisering eller narrativ. (s. 44)

Det er netop denne effekt jeg vil udnytte - muligheden for at bruge groteske virkemidler, til at ryste folk ud af den gængse holdning til hvordan en historie (eller verden i det hele taget) hænger sammen. At Bahktin taler om den regerende klasse mener jeg ikke er relevant i dagens Danmark, men jeg vil tillade at substituere bourgeoisiet i denne sammenhæng med den brede befolkning, der alle kan have noget ud af, at opleve et værk der beror på groteske virkemidler, for at blive rystet ud af deres *comfort zone*. Om ikke andet så for en kort stund.

Form:

For at opnå effekten af det myldrende rod, hvor øjet kan gå på opdagelse, og tilsyneladende blive ved med at finde noget nyt igen og igen, fremstiller jeg ét stort tredelt billede i form af et triptykon. Man kan argumentere for, at effekten også kunen opnås i mere traditionelle former, men det er en del af opgaven jeg har givet mig selv, at afprøve om jeg kan forstærke oplevelsen ved at udfordre mediet og formatet igennem animation og interaktion.

Jeg har arbejdet ud fra en målsætning om, at triptykonet optimalt vil være tilnærmelsesvis samme størrelse som Bosch's *Lysternes Have*. Altså 220cm x 389 cm. Som udgangspunkt er formatet sammenlagt 1 x 2 idet de to "låger" passer ind over den kvadratiske midte, men jeg har valgt at sætte en ramme omkring hvert panel og i øvrigt lade lukkemekanismen være hentydet.

Siden værket skal være animeret skal det vises på enten en stor skærm eller projekteres op på et lærred eller noget tilsvarende.

Værket kunne teknisk set godt vises på én skærm (som det også er planen at gøre med den færdige skitse til præsentationen), men en ramme vil både være en forudsætning for ophængning og en naturlig måde at fremvise panelerne på. Rammen vil altså agere en form for margin imellem panelerne, der ville interagere uheldigt ved direkte kontakt.

Hensigten er, at produktet ligeledes skal være tilgængeligt i tablet- og telefon format, så man vha. en app kan navigere rundt i tableau'et, ved at panorere rundt og zoome ind og ud samt interagere på en måde tilsvarende den i udstillingsrummet.

Det var aldrig intentionen, at projektet skulle være et spilkoncept, men jeg fandt det nødvendigt og essentielt, at undersøge i hvilket omfang interaktionen er afgørende for oplevelsen.

I valget imellem at lægge fokus på at udvikle universet eller gameplayet, har jeg valgt at lægge fokus på universet, oplevelsen af at gå på opdagelse, for at undersøge i hvor høj grad dette lægger op til en form for interaktion udover, at opleve værket som statisk. Denne beslutning beror på undersøgelser og overvejelser undervejs i projektets forløb, der pegede mig i retning af et stadigt mere minimalistisk interaktionsaspekt.

Tidligere i processen arbejdede jeg med muligheden for et koncept, der hvilede tungere på gameplayet, og altså var mere "spil-agtigt". Dette omfattede en

karakter, en opbygning af levels, opgaver hvor man skulle samle elementer, sammensætte fabeldyr for at løse gåder og i det hele taget et meget mere komplekst gameplay.

Overstående ville indrømmet være yderst interessant, at udvikle, men det arbejde ligger på en spiludviklers skuldre, og for at spore projektet ind på min faglighed som Production Designstuderende, valgte jeg altså at fokusere projektet omkring udviklingen af det visuelle univers frem for gameplayet.

Resultatet af denne undersøgelse har været afgørende, for at identificere hvilken funktion, det jeg udvikler, skal have. Målet er beskrevet i problemformuleringen, som givet ville være en anden, hvis hensigten med projektet havde været, at udvikle et spil.



Triptykonet oplevet på en iPad. Mockup.

Teknik:

Da produktet er temmelig væsensforskelligt fra en film, men stadig udfolder sig på fortællende vis igennem sin grundlæggende dramaturgi (livshistorien fortalt i de tre paneler, der repræsenterer livets forskellige stadier), har jeg i udviklingen af det visuelle konceptet for *Hvor Er Mine Golfsko?* delvist benyttet mig af den film scenografiske metode, hvor et slags A/V-parameter og arenaskitser ligger til grund for den visuelle stil og udførelse af selve værket.

Selvom der ikke foreligger et manuskript, er der en grundlæggende dramaturgisk struktur i selve formatet, som jeg har taget udgangspunkt i, når jeg har opbygget kompositionen med vignetter og situationer.

Indholdet, altså de forskellige små historier, har jeg konstrueret løbende, ved at trække historier ud fra diverse forelæg, som nævnt, sætte dem op i forhold til hinanden i kompositionen, flytte rundt og modificere. Altså har jeg arbejdet dynamisk med indholdet, og løbende skabt et univers med en overliggende historie, ved at placere de forskellige vignetter i bestemte dele af kompositionen undervejs, og skitse universet frem. Dette omfatter også et løbende valg og fravalg af diverse indslag.

Fremgangsmåden ser ud som følger:

- Finde inspiration til historierens indhold i bl.a. digtsamlinger, egne drømme, egne erfaringer, nyhederne, aviser, dagbøger, litteratur, film, internettets dyb osv.
- Oparbejde et bibliotek af visuelt researchmateriale fra kunst, fotografier, film, Pinterest, diverse illustrators arbejde, f.eks. Moebius, Tank Girl.
- Fremstille grove skitser af kompositioner, små situationer og vignetter med collage af fotos og tegning i photoshop.
- Løbende indsætte alt dette i den store kompositionsskitse.

Uden et konkret, lineært plot har det givet været en udfordring at arbejde med et A/V-Parameter, der udfolder sig over tid, som i en film. Derfor har jeg arbejdet med en dynamisk plan over kompositionen, og i henhold til overstående lade den fungere som et A/V-Parameter-lignende værktøj til at kunne overskue udviklingen, der sker i en tid, der ikke er filmisk, men mere følger de forskellige ture en modtagers øjne måtte tage på. Jeg regner ikke med, at kunne forudsige hvilken rute blikket vil følge i billedet, men jeg har arbejdet med nogle visuelle ruter rundt i billedet, som så kan have forskellige udviklinger i og med de bevæger sig ind og ud af de forskellige områder af billedet. Det er intentionen, at disse ruter akkompagneres af de sekvenser af animation, der markerer overgangene i panelernes niveauer. Øjet kan altså føres langsomt rundt i billedet, når der starter en form for kædereaktion, der forandrer billedet, der efterfølgende vender tilbage til en vejetende tilstand.

Ydermere har jeg arbejde med flere små skitse-udgaver af kompositionen, som hver især fokuserer på lys, farve, rum. Desuden vil der blive mulighed for, at arbejde med interaktiviteten i denne sammenhæng. Vil det f.eks. måske blive muligt at en modtager kan påvirke billedet, så det følger netop hendes valg på et givent tidspunkt?

Jeg har eksperimenteret med at anvende surrealistiske arbejdsmetoder, i et forsøg på at få adgang til underbevidsthedens verden f.eks. igennem mine egne og andres drømme. Dette omfatter bl.a. tegning og skrivning ud fra fri association og tilfældig sammensætning af elementer fra forskellige referencerammer, for så at omarrangere dem intuitivt.

Det har været hensigten, at producere et så komplet, detaljeret og "fyldt" tableau som muligt. For at opnå den tilsigtede detaljegråd, besluttede jeg mig for, at holde muligheden for, arbejde med flere forskellige tekniske metoder åben undervejs i processen. Jeg ville ikke lade mig begrænse af én stil, og undersøgte altså undervejs bl.a. hvordan collagen kunne indeholde fotografier fra researchmateriale, egne fotografier, teksturer, malede dele og abstrakte tegnede elementer.

Det gav mig mulighed for, at afsøge hvor grænsen for hvor meget, der var "for meget", gik.

Inspiration

Jeg finder stor inspiration i Terry Gilliams tilgang til at behandle kunst han holder af og respekterer med kærlig og indlevende latterliggørelse. Jeg vil forsøge at praktisere den samme legende, humoristiske tilgang til det materiale jeg behandler.

Feks. nævner han i et interview med BBC, hvordan han bliver "tændt" af at se på Botticellis Venus, så han vil "tænde" hende, og lader altså i en lille animationsfilm en hånd dukke op, dreje på hendes brystvorte hvilket frembringer en skratten som fra en radio efterfulgt af musik, så Venus giver sig til at danse! Gilliam fortæller muntert hvordan han får lov til, at underholde folk med sin groteske behandling af en klassiker, og at det jo måske også betyder, at folk går ind og ser det rigtige maleri senere.

MÅLGRUPPE OG ØNSKET VIRKNING

Mit ønske med *Hvor Er Mine Golfsko?* er, at et bredt publikum skal kunne få noget ud af at gå på opdagelse i mylderet. Målgruppen er altså både børn og voksne, men primært større børn/unge og voksne. Groft sagt vil børn forhåbentlig finde det morsomt, og fascinerende når der sker noget tosset, mens unge og voksne kan spotte kulturelle referencer, symboler, finde på deres egne historier til situationerne og ellers forsøge at finde hoved og hale i den større sammenhæng.

UDVIKLINGSPROCES

Research

Under mit tidlige researcharbejde lavede jeg en liste over relevante malerier af Bosch, Bruegel og en række surrealistiske kunstnere. Hensigten var at have dem til reference senere, men jeg lagde mærke til, at mange af dem - og specielt interessant *Lysternes Have* - hænger i Europæiske kunstmuseer. Faktisk befinder mange af disse værker sig i Madrid (på Pradomuseet) og Barcelona, så jeg pakkede min notesbog og kamera og tog på en kort studietur til Spanien for at se malerierne i "virkeligheden" frem for at nøjes med deres google-fremkaldte inkarnationer.

At se *Lysternes Have* på Pradomuseet, i sin fulde pragt var imponerende og overbeviste mig endeligt om, at dets format er overlegent til netop den type fantastisk myldrende, grotesk indtagende tableau.

Turen skulle også have omfattet en dagstur til Figueres og Dalí-museet, men det blev desværre forhindret af et uheld på jernbanen.

Således inspireret vendte jeg tilbage til København, og fortsatte indsamlingsarbejdet med at finde visuelt materiale fra blogs, pinterest og bøger. Desuden indsamlede jeg efter hensigten "kildemateriale" fra bøger, drømme, nyheder, egne aktuelle oplevelser og minder.

Dette omfattende bibliotek af fotografier, grafiske billeder, tegninger, skitser,

animationsvideoer og teksturer fik jeg opbygget i starten af processen og udvidede det desuden løbende, og det kunne altså ligge til grund for det videre skitsearbejde.

Udvikling

For at finde formen på værket, hvilede en del af mine overvejelser på idéen om et gameplay - altså muligheden for f.eks. at indsamle bestemte elementer for så at blive præsenteret for en opgave eller puzzle. I den forbindelse har jeg været i kontakt med spiludviklingsfirmaet Kong Orange, der kunne komme med input omkring netop det praktiske spil aspekt af værket.

Som man dog kan læse i afsnittet "Form" valgte jeg altså at fokusere mere på universet som sådan, og værket udviklede sig til at have mere karakter af et interstallationsværk end et spil, og samarbejdet med Kong Orange blev dermed irrelevant.

Uden, i første omgang, at forholde mig for fast til tredelingen undersøgte jeg nogle forskellige muligheder for at sammensætte elementer fra min research i en række formundersøgende skitser. Skitserne er i collageform, hvor jeg eksperimenterer med sammensætning, farvemanipulation, dobbelteksponering, leg med perspektiv, grafiske elementer, løse streger. Desuden undersøgte jeg hvilken effekt, der kan komme ud af, at sætte nogle elementer ind i en sammenhæng, hvor deres logiske identitet (som f.eks. en citron som en frugt på størrelse med en knyttet næve) bliver udfordret og ændret igennem deres placering i og interaktion med omgivelserne.

En faktor i disse skitser er hvorvidt man, som modtager, for følelsen af, at billedet viser et "landskab", altså en geografi, der har en hvis sammenhæng i perspektivet. Det har undervejs vist sig, at være en udfordring at opretholde den følelse, når billedet bliver mere og mere fyldt med indhold. Men i denne del af processen var jeg optaget af, at afprøve grænserne for, hvad der kunne lade sig gøre indenfor disse simple, men alligevel meget åbne rammer.

Med udgangspunkt i tanken om, at billedet er et vue over et landskab, udførte jeg en række sort/hvid-skitser af kompositionen, for at undersøge hvordan perspektivet kan være med til at danne en fastere ramme, eller arena, for udfoldelsen af indholdet/historien.

Struktur

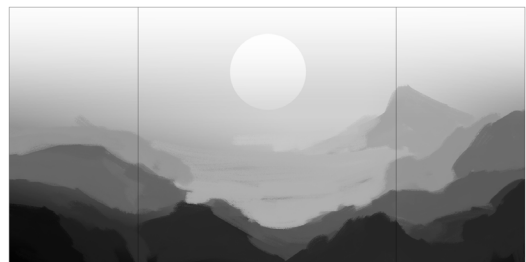
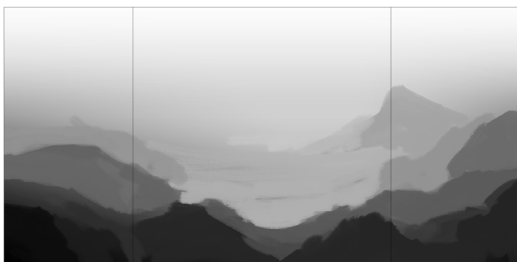
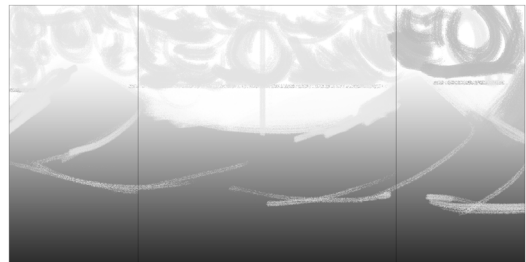
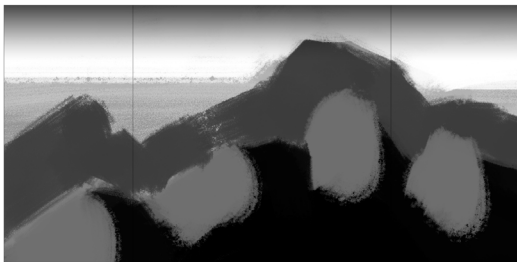
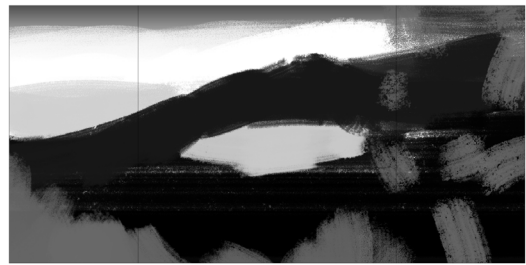
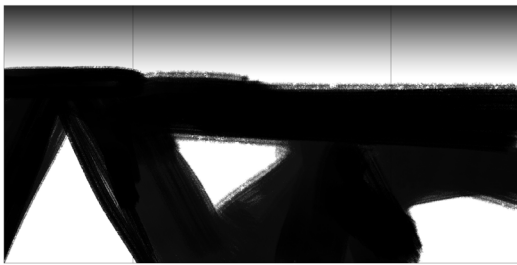
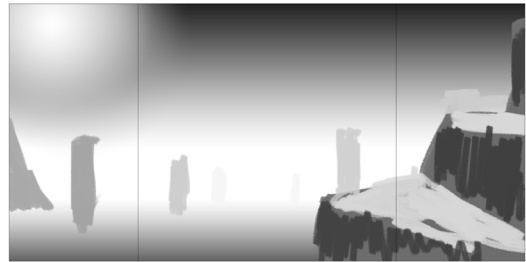
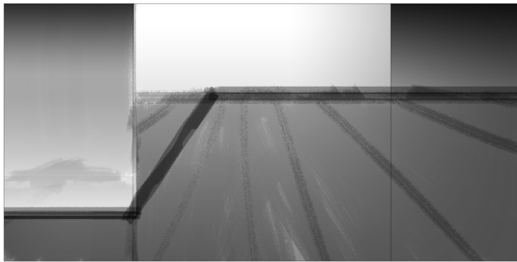
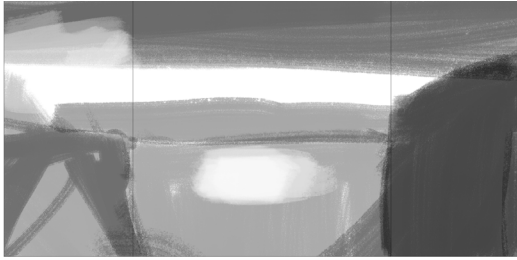
Jeg har arbejdet med, at hver af de tre paneler, findes i tre stadier. I starten er alle paneler i deres første stadie, og man kan altså igennem interaktionen påvirke panelerne ét af gangen til at overgå til næste stadie. Hvert stadie er et skridt længere "ind" i billedet, forstået på den måde, at udviklingen illustrerer nogle af de absurde handlinger og sammenhænge jeg oplever. Når det sidste stadie er nået, og man fortsætter vender billedet tilbage til det første stadie, og følger altså en cirkulær struktur.

Altså er der i alt ni paneler, som kan sammensættes på et væld af måder.

Mit primære værktøj, eller arbejdsområde i udviklingsprocessen har været den store, samlede triptykonskitse. Den begyndte jeg at fylde med elementer fra *Still fra tidlig animationstest*



Formundersøgelse



Kompositionsskitser

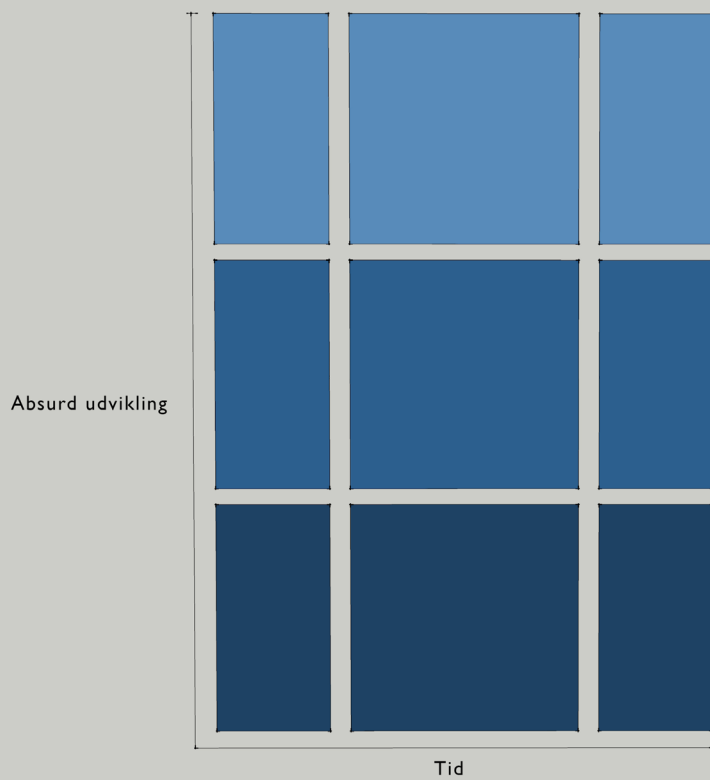
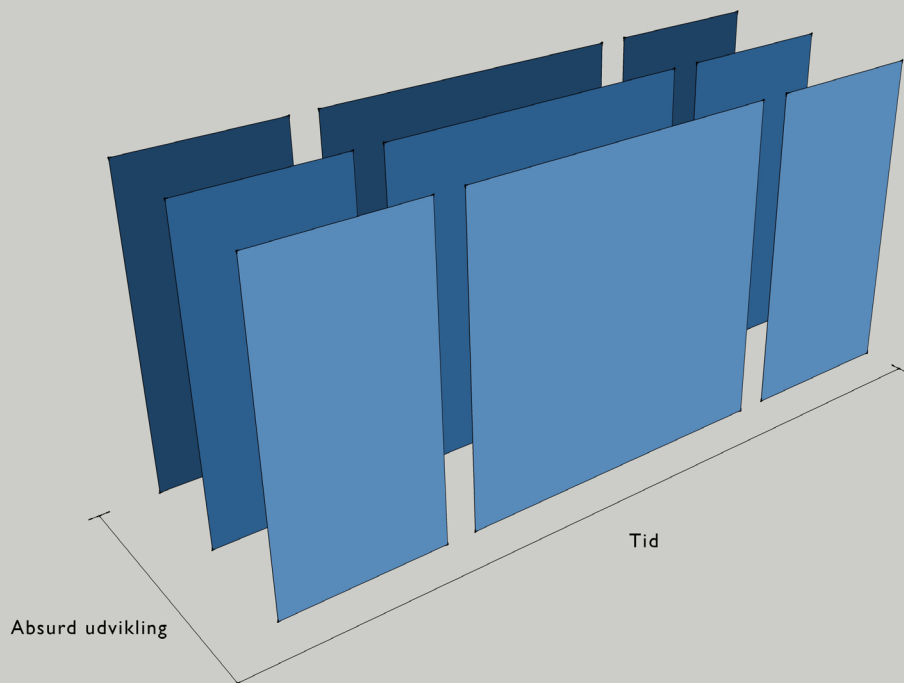


Illustration af strukturen. Hvert af de tre paneler findes i 3 udgaver/stadier.

det indsamlede materiale, og indrettede det i de tre paneler efter de nævnte skitser, kildemateriale (f.eks. drømme) og ud fra strukturen: Barndom, Voksenliv, Alderdom.

Denne skitse har altså udviklet sig radikalt. Groft sagt, er den triptykon-formatet det eneste uforanderlige aspekt.

Animation

Undervejs i denne proces, med at modulere triptykonet, lavede jeg en række tests af animationen der skal foregå i både de vegeerende tilstande, som panel-



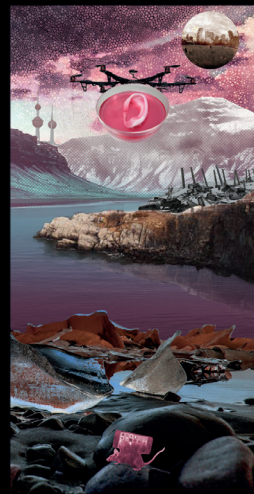
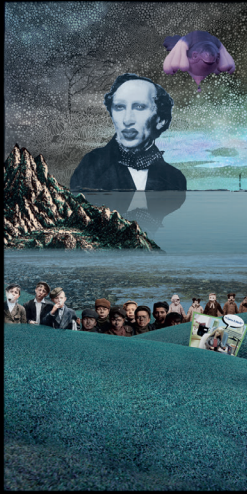
erne befinder sig i som udgangspunkt, og overgange imellem stadijerne.

Indsnævring

Efter at have givet mig selv frihed til, at "fylde på", til tableauet nåede bristepunktet, kunne jeg stoppe op, identificere hvad der fungerede godt, og fjerne elementer, der ikke tjente til at forbedre udtrykket.

På dette punkt, lavede jeg et breakdown af, hvad der er centralt i hver af de tre paneler, og hvilken sammenhæng og historie der skal vises i designet. Se afsnittet "Diskussion" omkring valg af fokus.

Barndom: En voksen autoritetsfigur, i form af hybridskabningen mellem H.C.



Eksempler på paneler i hhv. 1., 2. og 3. stadier

Andersen og Marilyn Manson, er styrende i dette panel. Han agerer, og aftvinger dermed en reaktion fra den brogede børneflokk i bakkerne. H.C. Manson repræsenterer den voksne, mystiske verden, der fra børneperspektiv er en imponerende, måske skræmmende, styrende magt. Han indeholder dobbeltheden af blandingen af en tilsyneladende venlig forfatter og en tilsyneladende diabolisk musiker, som i virkeligheden begge har flere sider. Spørgsmålet der behandles er, hvordan en karakter som H. C. Manson påvirker børn? Han ytrer sig på en måde, og frembringer til sidst den næste inkarnation af hovedkarakteren: Den læsende teenager i badekaret med kat. OBS: Skitse?

Voksenliv: Temaet i det midterste panel, kan beskrives som ”erotikkens fantasi og mystik”. I forgrunden slænger et landskab af nøgne kvindekroppe sig, som en fantastisk drømmeverden for den heteroseksuelle mand. Men det er for godt til at være sandt. En absurd tovtrækningskonkurrence mellem to kvinder, hvis hår er bundet sammen, leder op til at hele landskabet (i forgrunden) omsluttet af sorte plastiksække, og det herlige scenarie er forvandlet til et vue ud over et grotesk plastiklandskab. Efterfølgende dukker et sæt kraner med blæselamper op fra den forgyldte skraldespand i midten af billedet, og giver sig til, at brænde hul i overfladen på plastiklandskabet, og billedet kan vende tilbage til sit udgangspunkt.

Alderdom: I dette panel er det det dronebårede klon-øre, der agerer. Panelet viser alderdommen, og altså fremtiden, hvor teknologien i sagens natur har en spændende og skræmmende kvalitet. Øret flyver ned og sluger de burkklædte kvinder i baggrunden men også fyrtårnet i mellemgrunden, alt imens både øret og omgivelserne tager farve efter den lyserøde gen- som øret svømmer i. Tilbage er kun den gamle mand i bunden af billedet, og han går snart til, idet en stor dråbe af væsken drypper ned på ham, og han forvandles til en laboratorierotte, som er ved at gro en spiselig, bæredygtig telefon ud af ryggen. I det sidste stadie er mennesket altså kun at finde i enten spor af bygninger eller den teknologi vi har efterladt os.

Rum

Jeg har lavet to planer om, hvordan værket skal udstilles: Hvordan det færdige værk skulle udstilles, hvis det blev udført efter nærværende design, og så den helt reelle løsning i forbindelse med Afgangsudstillingen af projektet.

Fælles for dem begge er, at værket skal hænge på væggen i et rum. Dette rum skal være mørklagt for at opnå den ønskede følelse af intimitet med værket, og følelsen af, at træde ind i en anden verden.

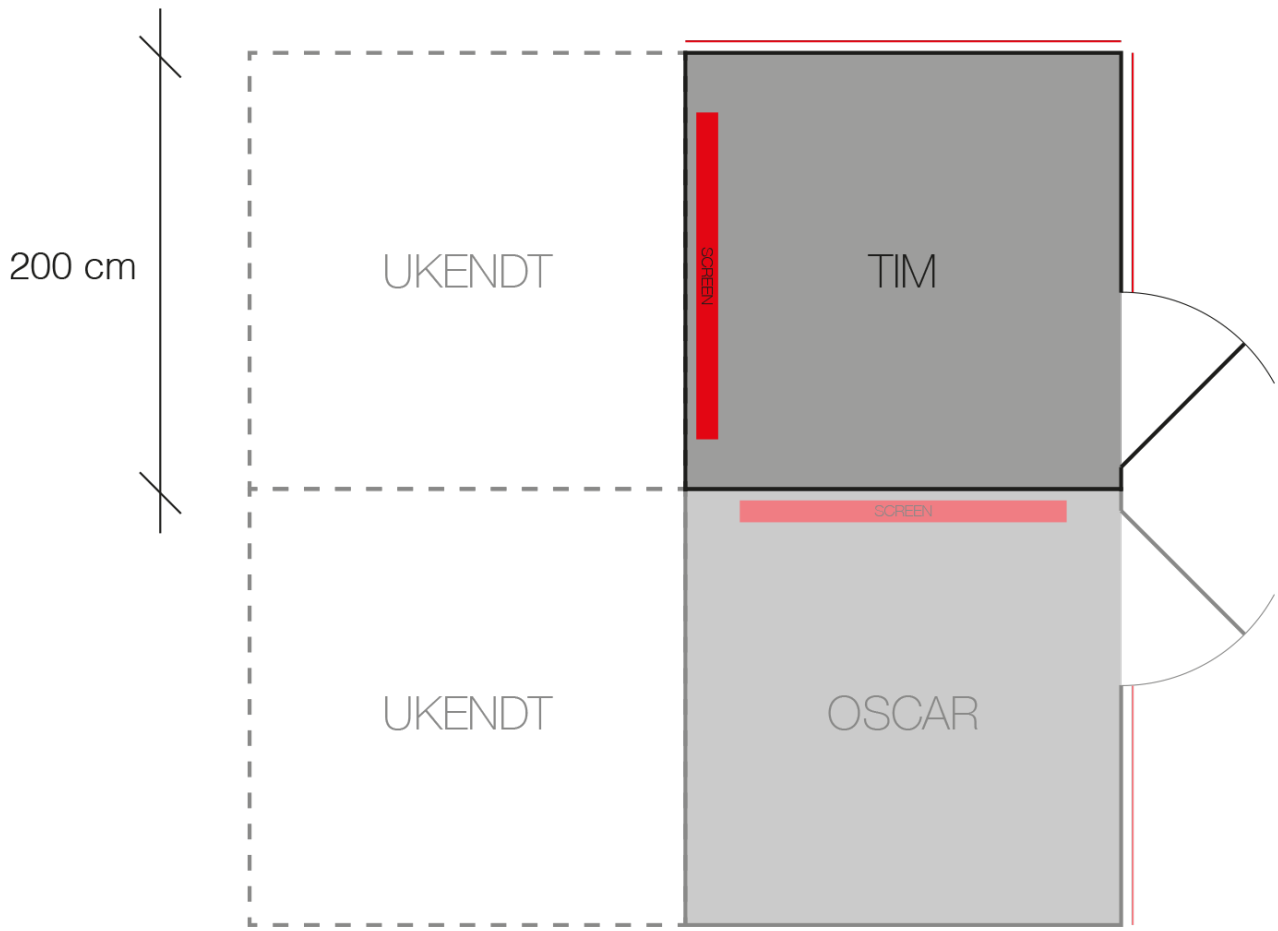
Idet man træder ind i rummet, mødes man af et audiovisuelt indtryk i form af det lysende, vegeerende triptykon på væggen, og lydtæppet i baggrunden.

I den tænkte, optimale, udgave drages man hen imod en lille pult i midten af rummet. På pulten er tre knapper, og der vil nok ikke gå længe, før man følger den impuls, der byder en, at trykke på en af knapperne. Når man gør det, forandrer ét af panelerne sig, og man kigger nu på et nyt billede.

Her står man altså, midt i et mørkt rum, i en anden verden, og påvirker



En person foran triptykonet i den tænkte, optimale situation, hvor triptykonet vises i sin fulde størrelse



Skitse af grundplan for rummet til Afgangsudstillingen

universet.

Til Afgangsudstillingen vil min medstuderende, Oscar Börjeson, og jeg bygge hver vores lille rum, på de 2x2 m vi har til rådighed. Disse vil så udgøre hver vores udstillingsrum. Rummet vil forsøges mørklagt og jeg sætter et lydsystem op, så der man kan få en tilnærmelsesvis oplevelse af værket.

Den væsentligste forskel ligger i fraværet af interaktivitet i denne udgave. Interaktiviteten er tænkt ind i designet, men bliver af praktiske årsager ikke muligt, at programmere og implementere til Afgangsudstillingen.

Det der vises på skærmen, er til gengæld en et animeret klip, der langsomt bevæger sig igennem de animationseksempler jeg når at producere, så udviklingen i billedet og animationen kan opleves.

Lyd

Mit ønske om, at skabe en oplevelse af, at gå ind i en fantastisk verden igennem denne installation, lægger op til en inddragelse af lyd som virkemiddel. Nærmere bestemt baggrundslyd- eller musik og lydeffekter til animationen.

I den anledning har jeg arbejdet sammen med Lyddesigner og komponist André Berle Falsig. Har har ud fra min instruktion komponeret en skitse af et lydtæppe, der skal ligge som baggrund til installationen.

Lyden er komponeret ud fra en række inspirationskilder - bl.a. Harry Partch og John Cage. For at matche de groteske billeder, indeholder lydtæppet knitren, synthesizer, skovlyde, lav hjertebanken, mens der altså ikke er nogen melodi til stede.

Ambitionen er i skrivende stund, at få færdigudviklet ét langt lydtæppe, der kan loopes til installationen og desuden nogle få eksempler på lyd til transitionsanimationerne.

Udvalg af de vigtigste og bedste elementer i henhold til tidligere skitser.

Endelig form, indhold og udvikling på plads. (Her er jeg nu)

Endelig animationseksempler.

FORVENTET MATERIALE TIL AFLEVERING OG PRÆSENTATION

- Komplet skitse af hele kompositionen i storformat på en form for monitor, alt efter hvad teknikken tillader.
- Et antal udsnit af detaljerede, animerede/interaktive dele af kompositionen.
- Skitse af rummet, hvori værket skal udstilles.
- En samling af skitser, der viser udviklingsprocessen af form- og farvekoncept, stilmæssige overvejelser, udstillingsrummets opbygning og research.

- Rapport

DISKUSSION

Det skal bemærkes, at dette projekt udmunder sig i et færdigt koncept for et installationsværk, og at selve værket altså vil fremstå i skitseform ved denne opgaves afslutning. Det er mit håb, at dette koncept i fremtiden vil kunne danne grund for en egentlig udførsel og færdiggørelse af værket, med alt hvad det indebærer af programmering, musik, fuld animation og yderligere detaljering af selve triptykonets indhold.

Feks. valgte jeg at fokusere på ét element eller tema i hver af de tre paneler, da jeg vurderede, at det er tilstrækkeligt med de eksempler, for at kunne vise konceptets funktion. Materialet giver mulighed for senere at vende tilbage og give alle de andre centrale elementer (hunden, manden med ryggen til, flyver, osv.) en historie og funktion.

Grunden til dette er, at produktionen af det færdige værk ligger uden for det production designfaglige område, på samme måde som produktionen af en konventionel fiktionsfilm gør og jeg altså holder mig til at udføre designet af det visuelle koncept til denne opgave.

KONKLUSION

Ved at tage udgangspunkt i triptykon-formatet og det fantastiske, groteske univers fra *Lysternes Have*, har jeg designet et koncept til et installationsværk, der igennem interaktion og animation formidler oplevelsen af, at gå på opdagelse i en absurd livshistorie.

Designkonceptet er frembragt vha. surrealistiske arbejdsmetoder kombineret med en grundlæggende Production Design-faglighed, som jeg har tillært mig i løbet af min studietid. Dette er udmundet i et samlet koncept, der skaber en fortællende meningsfuld sammenhæng i ellers tilsyneladende abstrakte og groteske elementer. Konceptet vil kunne ligge til grund for en reel udførsel af værket i fuld størrelse, og altså forhåbentlig giver modtageren mulighed for, for en stund at leve sig ind i et fascinerende univers, der sætter verden i et skævt lys.

REFERENCER

Malerier:

Hieronymus Bosch, Pieter Bruegel den Ældre, Salvador Dalí, Yves Tanguy, Max



Hvor Er Mine Golfsko?-triptykonet. Alle paneler i I. stadie.



Ernst, Joan Miro, Pablo Picasso, Francis Bacon, Jackson Pollock, René Magritte.

Litteratur:

Søren Ulrik Thomsen/Bukowskis: "Det værste og det bedste".

Film:

Terry Gilliam:

"*The Imaginarium of Doctor Parnassus*"

"*Fear and Loathing in Las Vegas*"

"*The Adventures of Baron Munchausen*"

"*The Zero Theorem*"

"*Brazil*"

"*Monty Python and The Holy Grail*"

Luis Buñuel:

"*Un Chien Andalou*"

David Lynch.

Coen-brødrene.

Andet:

David Altmejds installationer

Ed Atkins:

"*Safe Conduct*", installation, Statens Museum for Kunst

tuinderlusten-jheronimusbosch.ntr.nl, website

LITTERATURLISTE

Stefan Fischer: "*Hieronymus Bosch, The Complete Works*"

Schuy R. Weishaar: "*Masters of the Grotesque, The Cinema of Tim Burton, Terry Gilliam, the Coen Brothers and David Lynch*"

Søren Ulrik Thomsen: "*Samlede Thomsen*"

Thomas Boberg: "*Hesteæderne*"

David Hopkins: "*Dada and Surrealism, A Very Short Introduction*"

Mary Ann Caws: "*Surrealism*"

Bruce Block: "*Visual Story*"

XXX Collagebog

Tim Spangsberg
timsfangsberg@gmail.com
+45 61405534

Rapport
Afgangsprojekt 2016
Production Design
Vejleder: Jakob Ion Wille

Det Kongelige Danske
Kunstakademis Designskole



HVOR ER MINE GOLFSKO?
RAPPORT