

# DT-TV

GRAFIK TILL DJUNDELTRUMMAN.SE:S WEBB-TV



MAGNUS RUDOLFSSON  
HÖGSKOLAN FÖR DESIGN OCH KONSTHANTVERK,  
GÖTEBOGS UNIVERSITET  
GÖTEBORG, VT 2008  
EXAMENSARBETE 15 HP, DESIGNPROGRAMMET 180 HP

# ABSTRACT

The goal with the project was to make the graphic for Djungeltrumman.se's upcoming webb-TV. Djungeltrumman.se is a clubguide on the internet and as a magazine. Their target group is people in the age between 18-34 with an interest for culture and nightlife that lives in a city where Djungeltrumman.se is active.

The purpose of the project was to make a graphical frame that had the feeling of Djungeltrumman.se. The feeling should capture the interest of the target group and make them care more for Djungeltrumman.se.

The graphics will contain an intro, information frames and presentations for the different parts in the program. In this project I focused on making the intro for the program. The other graphical content will later on be based on the intro.

*How can I make an intro that captures the interest of the targetgroup, again and again without them getting tired of it?*

*With what and how do you present Djungeltrumman.se best in motion graphic?*

*A television intro? What does the history tell about it?*

The making of the intro was focused on the three keywords, the city, energy and guidance. And from those words I made a colour pallet.

The biggest decision was to build a real model of a city. With that I got a depth in the footage that never could be made in 3d. Every little part of the model had something to tell. Ruff edges and windows that were cut by hand gave a charming look.

The result of my project was an intro that communicated the feeling of Djungeltrumman.se with my keyword the city, energy and guidance. It captures the interest of the viewer that wants to see it again and again.

Keywords: Motion Graphics, Webb-TV, Animation, Television Intro.

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1. Inledning.....	4
2. Genomförande.....	5
2.2 Inspiration.....	5
2.3 Färger .....	7
2.4 Idé.....	9
3. Modellbygge.....	10
4. Filmning.....	13
5. Klippning.....	14
5.2 Animation .....	16
6. Resultat och Slutsatser.....	17
7. Källförteckning.....	18

# I. INLEDNING

## MÅL

Målet med projektet var att skapa grafik till Djungeltrummans.se:s kommande webbtv. Grafiken innefattar en vinjett, informations flikar och presentationer för de olika delarna i programmet. I detta projekt har jag endast fokuserat på att ta fram själva Vinjetten som senare blir en grund för övrig grafiskt material. Tiden för ett program är planerat att ligga runt två minuter och själva vinjetten fick max vara tjugo sekunder.

Djungeltrumman är en klubbguide som både finns som tidning och på internet. Målgruppen är personer 18–34 år i en stad där Djungeltrumman är verksam med intresse för kultur och uteliv.

## SYFTE

Syftet med projektet var att skapa en grafisk inramning runt Dt-tv som andas Djungeltrumman. Grafiken och speciellt vinjetten ska inleda ett förhållande med tittarens alla sinnen som ska leda till återkommande besök och engagemang kring Djungeltrumman.se.

## PERSONLIGT SYFTE

Mitt personliga syfte ligger i intresset kring vinjetter och rörlig grafik. Jag har i tidigare projekt närmast mig animation fast då mot internet och det interaktiva. I detta projekt behövdes ingen kodning utan fokus kunde läggas på visualiseringen. Jag fick också chansen att gå djupare in i programmet After Effects som användes för rendering och animation. Även programmet Flash användes en del för animering.

## BAKGRUND

Intresset för rörlig bild har funnits med mig länge. Det är speciellt vinjetter och förtexter till filmer som intresserat mig. Jag har tittat mycket på förtexter av Kyle Cooper (Seven) och den gamle mästaren Saul Bass (Psycho). Jag vill även nämna MTV:s oändliga samling vinjetter som en stor inspirationskälla där analogt och ny teknik blandas i fantastiska vinjetter.

När Jens Waern, vd på Djungeltrumman.se, ringde och frågade om jag visste någon som kunde göra vinjetten till Dt-TV var det enkla svaret "Ja, jag."

## FRÅGESTÄLLNINGAR

*Primär frågeställning:*

*Hur skapar jag en vinjett som målgruppen fångas av, gång på gång utan att de tröttnar?*

*Sekundära frågeställningar:*

*Med vad/hur presenterar man Djungeltrumman.se bäst i rörligbild?*

*En vinjett? Hur har det sett ut genom historien, finns det något att ta av?*

## AVGRÄNSNINGAR

Någon deadline från djungeltrumman fanns inte utan jag fick anpassa tiden till ex-jobbet. Till slutredovisningen kommer jag att presentera en grafiskt klar vinjett. Med en grafiskt klar vinjett menar jag att det kommer finnas ett klart grafiskt maner. Men själva klippningen kan komma att ändras när det senare lämnas till Djungeltrumman.se.

Musiken skall göras av musikkunniga personer på Djungeltrumman.se, men på grund av att projektet där inte lämnat startgroparna la jag själv på en temporär musik slinga.

## 2.GENOMFÖRANDE

### 2.1: INSPIRATION

Vad är en vinjett?

”Vinjett kallas inledningen eller presentationen av ett tv-program. Den består av en musikslinga, samt rörliga bilder, text och grafiska element och är designad för att presentera ett speciellt program.”<sup>1</sup>

En vinjett? Hur har det sett ut genom historien, finns det något att ta av?



SVT, 1982<sup>2</sup>



Boktipset<sup>3</sup>

Idag finns det gott om vinjetter. Man kan se det innan de flesta tv-program och serier. Men hur har det sett ut genom historien? Om man går längre tillbaka i tiden så finns där inte så mycket att titta på. Det som är skrivet om vinjetter handlar om musik inledningar och inte om rörlig bild. På internet, som för mig blir största källan till att hitta rörliga exempel, hittar jag tidiga SVT vinjetter. Kanal 1 har en vinjett från 1982 gjord i tidig 3d teknik och som faktiskt känns helt ok, ren och enkel. Även TV4s vinjett från 1992 har en viss charm. Jag kommer ihåg att den kändes väldigt modern när den kom.

Mycket av det jag hittar har en skön och lugn rytm. Klippen är långa och själva rörelsen är ofta långsam. Nostalgin är oerhört stark. Vinjetten från Boktipset<sup>3</sup> (1976–1989) är ljuvlig och jag vill se den om och om igen. Men utan den starka nostalgi känslan hade nog vinjetten känts alldeles för lång och händelselös.

Att använda ordet vinjett som sökord gav inte önskade exempel och träffarna var för få. Träffande var istället rörligbild, på engelska motion graphics. Det tar mig bakåt i tiden och speciellt till äldre förtexter till filmer. Här jobbar man inte alls med samma problematik som i vinjetter som är väldigt tidsbegränsad. Men inspiration till färg och form finns det gott om. En person som jag fastnar för, som varit en favorit sedan tidigare, är Saul Bass. Han anpassar sina förtexter till respektive film ifråga om genre, handling, miljö, känsla eller utseende. Hans sätt att arbeta med färg och form för att lyfta fram dessa olika genrer är intressant.

Artisten och regissören Andreas Nilsson, prisbelönt för sina musikvideor, gjorde i år vinjetten till Göteborgs Filmfestival. En



Saul Bass, Psycho<sup>4</sup>

1. Cecilia Hillman, Grafisk design i vinjetter, 2004.
2. Internetadress finns i källförteckningen
3. Internetadress finns i källförteckningen
4. Internetadress finns i källförteckningen



Andreas Nillsson, vinjetten för Göteborgs Filmfestival 2008.<sup>1</sup>

vinjett som sågs av tusentals personer varje dag. Hans lösning för att besökaren inte skulle tröttna var att fylla vinjetten med så mycket detaljer att besökaren efteråt tänkte "Vad hände?" Hans situation var extrem och visningen i en biograf och på en bioduk ett mycket mer tillåtande forum än webb-tv. Men att hela tiden hitta nya saker varje gång man tittar känns som ett bra knep för att fånga sin besökare. Att lämna saker för betraktaren att fylla i, överraska.

På Youtube hittar jag mycket rörliga samlingar från olika skolor och formgivare. Mycket effektfulla, 3d blandade tv-vinjetter, musikvideos och rörliga experiment. Mycket är skapat för MTV och för den Amerikanske televisionen. Här ser jag en fantastisk teknikkontroll men där effekter ofta används några gånger för mycket. Jag hittar också mycket exempel med växande illustrationer av växter och mönster. Även animerad typografi är överrepresenterat. Det är fint och snyggt, men det är överallt. tydliga favoriter och ett enkelt knep till att få det snyggt och intressant. En som jag fastnar för är den unge Stephen Watkins<sup>2</sup> som skapat många intressanta vinjetter och annat rörligt material. Han blandar friskt mellan stopmotion och hårdkörning i After Effects. Det syns att han har kontroll över det analoga samtidigt som han behärskar det digitala.

Utbudet av vinjetter till webb-tv är inte det största. Något som inspirerar hittar jag inte. De flesta nyhetssidor har webb-tv men vinjetterna där är väldigt begränsade. Känslan jag får är att ju mer exponering webb-TVn har desto kortare vinjett finns det. Till exempel verkar Aftonbladets vinjett ersatts med reklam. GP:s webb-tv, där DT-TV senare kommer att placeras, har faktiskt lagt lite kraft på sina vinjetter. Huvudvinjetten ligger runt fem sekunder och visar en knistrand streck som rör sig över bilden samtidigt som nyhets bilder blinkar fram i bakgrunden. Det känns lagom och

1. Internetadress finns i källförteckningen.
2. Internetadress finns i källförteckningen.
3. Internetadress finns i källförteckningen.



GP-TV, start vinjett<sup>3</sup>



GP-TV, Klubbkollen



GP-TV, Veckans film



GP-TV, Snackis



GP-TV, Kadoosch

passar temat. Men de har också andra program med andra vinjetter. *Klubbkollen* har samma grafik som huvudvinjetten men med lite andra bilder rullandes i bakgrunden. Vinjetten känns väldigt misspassande och tråkig då det handlar om nöje. Tittar man snabbt så ser man ingen skillnad på deras huvudvinjett och *Klubbkollen*. Vinjetten ska inleda till programmet inte bara tala om att detta är GP:s webb-TV om och om igen. Det som lyfter deras webb-TV lite är spel programmet *Kadoosch*. Den har en helt egen vinjett på sju sekunder som verkligen andas tv-spel. 3d animeringen är bra gjord och rytmen och musiken funkar fint. Den längsta och sämsta av deras vinjetter är den till *Veckans film*. Den ligger på hela tio sekunder och känns alldeles för lång, det för att det inte händer något speciellt, det som händer är att samma grafik byter lite plats i klippen.

Sänds programmet varje dag med uppdateringar nästan varje timme kan en vinjett mer irritera besökaren än att presentera programmet på ett bra sätt. Men som *Kadoosch* som kanske inte sänds varje dag funkar vinjetten väldigt bra, den kunde säkert tillåtas vara några sekunder längre, jag vill se den igen.

## 2.3: FÄRGER

”Med vad/hur presenterar man *Djungeltrumman.se* bäst i rörligbild?”

*Djungeltrumman.se* har ingen gemensam grafisk identitet. Tidningen där jag sköter layoutarbetet har ett uttryck medans webben har ett annat. Det enda som sammankopplar dem grafiskt är deras logga. Jag ville inte välja endast en att följa då den grafiska grunden hos dem inte är genomarbetad. Det blev istället endast loggan som fick följa med, allt annat valde jag att hålla borta.

Färger är ett mycket viktigt element, speciellt för en vinjett som på en kort stund ska förmedla och väcka känslor. Det var här mycket viktigt att göra tydliga val och fundera över vad jag ville förmedla.

Som stöd tar jag del av en högskoleuppsats av Cecilia Hillman som tar upp grafisk design i vinjetter.

Den västerländska uppfattningen av de vanligaste färgerna lyder:

- » *Rött*: brådska, mod, passion, hetta, kärlek, blod
- » *Lila/violett*: rikedom, kunglighet, vilja, intelligens, artisteri, makt
- » *Blått*: sanning, tradition, lugn, svalka, stabilitet, värdighet, makt, kyla, melankoli
- » *Svart*: död, uppror, styrka, ondska
- » *Vitt*: renhet, renlighet, lätthet, tomhet
- » *Gult*: värme, feighet, snabbhet, kommunikation, nyfikenhet, logik, intellekt
- » *Grönt*: natur, miljö, hälsa, dröm, hopp, lugn
- » *Orange*: Livlighet, vänskap, generositet, emotion, glamour, aktivitet, värme
- » *Turkos*: Svalka, renhet, nykterhet, skärpa.
- » *Indigo*: Vision, målsättning, trygghet, kontroll, visdom

Listan gav inga speciella överraskningar men det var tryggt att få den ner skriven för resten av projektet.

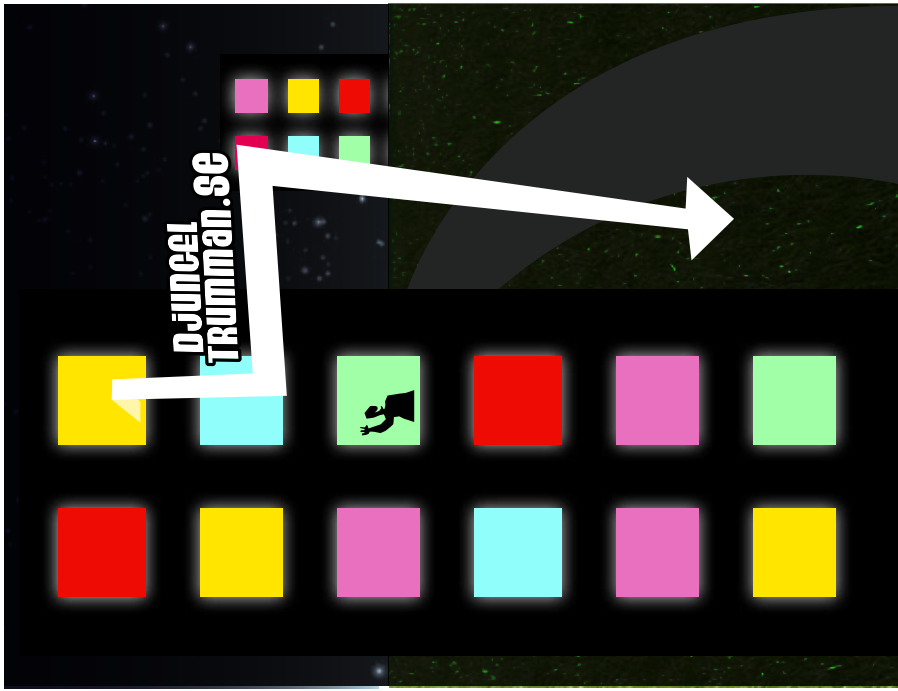
Med färgerna till *Djungeltrumman.se* ville jag snabbt uttrycka känslor. För att komma vidare behövde jag göra en moodboard för just färgskalan ( se sida 8):

*Djungeltrumman.se* är en klubbguide som befinner sig i tre stora städer, Göteborg, Stockholm och Malmö. Städer med puls och rörelse. Den första inspirationsbilden till en färgskala blev staden. Ett inferno av röda och gulvita ljus i ett svart taggigt landskap. *Djungeltrumman.se* ska också förmedla musik, dans och glädje. Till det hittade jag en

bild på ett gäng diskodansande personer placerade på ett blinkande dansgolv av gult, grönt, rött. Ett passande ord blir ordet energi. Ett annat ord som är viktigt för Djungeltrumman.se är ordet vägledning. Grunden för dem är guiden och själva webb-tv:n ska visas på fredagar för att då vägleda vilsna göteborgare till helgens klubbar. Färgen för vägledning måste vara en kontrast till den övriga färgskalan för att fungera. Ett självklart val blir vitt. En vit yta lyser starkt över de andra och med formen av en pil blir känslan av vägledning stark.

Dessa tre ord, stad, energi och vägledning blir också mina nyckelord. För att slutresultatet ska bli bra är det viktigt att just färgerna fungerar. På den korta tid vinjetten visas är det mycket färgernas uttryck tillsammans som kommer att fånga tittaren och väcka känslor. Att ha en färgskala med ord knutna till den kändes som en bra grund att stå på.

## FÄRG MOODBOARD



Staden, Energi och Vägledning

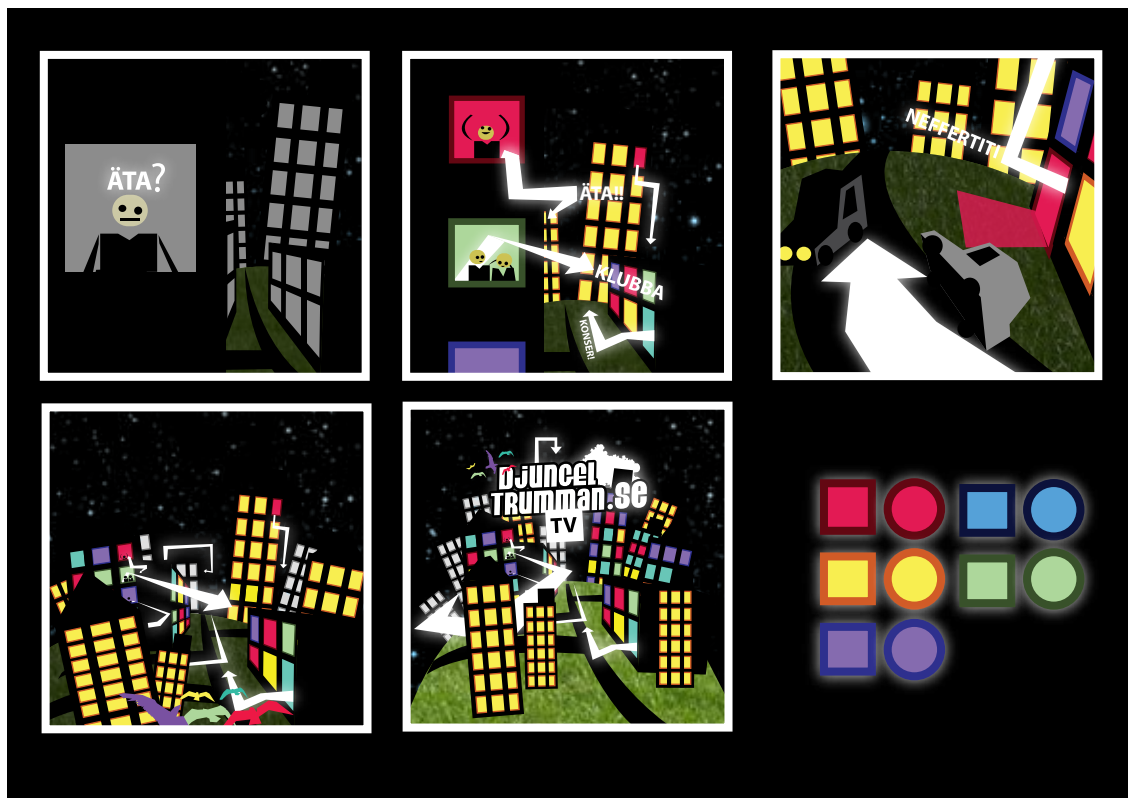




## 2.4: IDÉ

Direkt när det blev klart att jag skulle göra grafik till Djungeltrumman.se webb-tv vinjett fylldes mitt huvud av idéer. En av dessa var jag tvungen att snabbt göra visuell. Innan inspirationsletandet och annat förarbete skissade jag på datorn fram en enkel storyboard på själva vinjetten. Jag ville få en känsla av färg och rörelse.

Skissen visar fem stycken rutor som berättar en kort historia. I första bilden ser man en grå person ståendes i ett fönster. Karaktären befinner sig i en stad bestående av enkla rektangulära höghus, grått och trist. Det är fredags kväll och personen vet inte vad han ska göra. I ruta två sker en explosiv förändring. Färgen kommer in, känsla av energi och glädje. Vägledande vita tydliga pilar flyger ut ur fönstren som nu lyser starkt av rött, lilla, blått, gult och grönt. Därefter guidas man av pilar vidare genom staden. Mycket rörelse och liv. Färgskalan gjordes först för att få en behaglig pallett, men det



man ser på bilden är justerat efter det jag tar upp i färgavsnittet.

Till första handledningen med Theo hade jag med denna storyboard tillsammans med mitt inspirations material. Jag hade även med mig en tanke om att bygga hela staden analogt. Tanken var kittlande men samtidigt skrämmande då min erfarenhet med modeller och klippa och klistra inte är de bästa, mitt tålamod har alltid varit för litet. Handledningen med Theo Ågren ersatte min rädsla för ett modellbygge med möjligheter och fördelar. Den största fördelen är att det blir på riktigt. Modellen kommer inte bestå av digitala ytor utan riktiga kartongbitar med ruggiga kanter och sneda fönster. När man filmar är det riktiga kamerarörelser, lite hackiga och sneda. Taktilt och charmigt. Att ha en riktig modell klar innebär också en stor frihet med ljussättning och ett striktare sätt att använda färger. Vilket är bra då färgen kommer att styra detta projekt. Min motivation fick jag dels från de gamla Star Wars filmerna där riktiga modeller användes för alla rymdscener. De nyare filmerna där allt är gjort i 3d känns slarviga och plastiga i jämförelse. Hantverket i det riktiga modellbygget känns genom rutan och det hela blir mycket ärligare.

### 3 MODELLBYGGE

Att ta in problemställningarna nu direkt i modellbygget kändes som ett hinder då tiden jag utfärdat var en vecka. Det viktigaste var att ta med de stora frågorna senare i ljussättningen, filmningen och klippningen. Fokus var nu på att ha en modell klar att jobba med efter en vecka.

#### *Förberedelser:*

Innan själva byggandet skulle sätta igång behövde jag få i ordning min arbetsplats på Djuntelrumman.se's kontor. Ett stort glasbord som fanns på kontoret fick bli min byggarbetsplats för modellen. Senare visade det sig att även glasbordet underlättade ljussättningen av modellen.

I första inhandlingen köptes kartong med en svart och vit sida. Nödvändiga verktyg som kniv, lim köptes också. Kartongens vita sida skulle bli byggnadernas insida för att förstärka belysningen inifrån. På skolan fick jag tag på frigolit som skulle användas för att bygga upp ett kuperat landskap där staden sedan skulle placeras.

#### *Grund:*

En stad placerad platt på marken kändes som en tråkigare stad än den placerad på ett kuperat landskap med stora nivåskillnader och slingriga vägar. Frigoliten var lätt att bearbeta och med brytkniven skar jag till frigoliten i passande delar likt ett pussel. På det sättet kunde jag flytta runt och hitta olika formationer. Att limma ihop delarna och ta ett beslut redan nu kändes onödigt. Jag behövde göra byggnaderna först innan jag kunde besluta om det skulle vara en höjd eller två höjder med till exempel en dal emellan.

#### *Byggnader och stadsplanering:*

Själva formen för byggnaderna var enkel. Raka byggnads kroppar med fyrkantiga fönster. Kroppen blev inga problem att göra och i själva kartong vikningen fick jag också en trevlig överraskning. När jag skar och vek kanten kom den vita sidan fram och fina vita kanter bildades på byggnaderna. En effekt jag inte räknat med men som jag tacksamt tog emot. Den största utmaningen blev istället alla fönstren. Jag försökte först att skära ut dem vilket knappt gick då kartongens tjocklek precis tillät kniven att gå igenom. Efter fyra minuter hade jag två fönster klara. Jag försökte med att skära ut remsor som jag sedan la över varandra för att skapa ett rutnät, det gick snabbare men resultatet såg för slarvigt ut. Lösningen blev istället stämjärn med måttet 1 cm och en hammare. Första testet på kartongen gav två fina fönster med skarpa kanter, lite charmigt sneda, precis så som jag ville att det skulle se ut.

Själva hackningen tog mycket tid. Fyrahundraarton fönster, fyra hack per fönster vilket blir ettusensexhundrastruttio två hack. Men med musik i öronen och en hack rytm som blev bättre och snabbare efter hand var det en ganska skön uppgift och själva resultatet blev väldigt bra.

Tanken med de enkla höghusen var att det skulle bli enkla att bygga och i själva filmningen lätta att animera till och maska. Nu tillsammans med de kvadratiska fönstrena såg det väldigt snyggt ut också.



Med byggnaderna klara och grunden färdiga att sättas ihop började jag jobba på min arbetsplats på Djungeltrumman.se's kontor. Som mark använde jag en skiva kartong för att senare kunna skära i den för att få fram ljuset från under glasbordet. Olika varianter av grunden testades tillsammans med byggnaderna. Det jag fastnade för var två höjder med en dal emellan där fina åkningar med kameran kunde göras. Byggnaderna placerades med de högsta på en sida och det lägre på andra. Detta skulle kunna ändras då byggnaderna aldrig skulle fästas permanent.

För marken köpte jag en modell gräsmatta från en hobby affär. Där hittade jag också små välgjorda modellträd. Med mattan och träden fick modellen helt plötsligt ett härligt djup, man kunde börja gå in i modellen.

Med stadsformationen klar filmade jag för första gången. Inte med en riktig kamera utan med mobilen som fungerade perfekt som skissverktyg. Det tack vare det inbyggda programmet video-Dj. Med det kunde jag snabbt filma några olika scener och sedan klippa ihop dem direkt i mobilen. I programmet kunde jag även lägga till musik vilket fick mig att se lite vad som komma skulle, staden i rörlig bild till musik. Tack vare filmerna hittade jag vinklar som kändes spännande.

#### *Jobba med ytan:*

Vit frigolit kändes inte så passade att ha med i det färdiga resultatet, det behövdes täckas och formas om. Med gipsbindor började jag arbeta på de två kullarna, försökte få det att se mer naturligt ut. På några ställen jobbade jag fram känslan av berg och längs kullarna gjordes utrymme för vägar. Detta målades sedan med bränd umbra för att få en jord känsla med lite varmare ton. Gräsmattans gräs var på en del ställen löst. Det som trillat av hade tidigare samlat på ett fat. Detta hällde jag ut på färgen på vissa ställen innan den hade torkat. Det gav en fin övergång från gräs till berg.

Modellen hade nu fått en ganska realistisk känsla i färg men själva formen på kullarna behövdes jobbas mer på. Lufttorkande-lera torkar snabbt och är väldigt lätt att forma. Med den skapade jag slingrande vägar och grundformer för byggnaderna att stå på. Den vita leran målades grå och grå färg målades även in i den bruna på vissa ställen för att skapa en mer berglik känsla. Själva vägen av lera målades svart och kopplades ihop med vägar på marken som jag skurit fram. En huvudgata genom dalen som sedan delas i två vägar som tar sig runt de båda kullarna.

#### *Belysning och kulisser:*

När jag belyste glasbordet underifrån kunde jag genom att skära fram hål i kartongen få innerbelysning i de byggnader som stod platt på marken. De byggnaderna som inte stod platt på marken blev tvungna att få egen belysning. Till dem köpte jag små diodlampor som jag hittade i perfekt storlek. De svarta sladdarna gömdes undan så gott det gick. Ljus lyste nu från alla fönster, staden hade fått liv. Efter en test filmning med tillagd musik såg jag likheter med det gamla barnprogrammet skymningsagor med



den snurrande modell ön och kanske lite åt Skrotnisse. Vilket absolut var en bra koppling.

Staden behövde också kulisser. Det jag vill ha var en kvällshimmel med stjärnor och en skivad måne. Ljus skulle träffa kulisserna underifrån för att skapa en känsla av att natten precis hade börjat. Jag köpte stora mörkblå obestrukna papper som jag satte ihop så att de bildade en halvmåne runt modellen. För att få ett mer djup i bilden gjorde jag en kuliss av en stadsvy som placerades längst bak. Den hade också funktionen att skärma av ljuset underifrån så att det istället träffade bakgrundskulissen. Månen skar jag fram ur bakgrunden. Den täcktes sedan för med ett gult transparent papper och ljussattes bakifrån. För att få en mer natthimmelkänsla placerades röda och orangea transparenta papper i utrymmet bakom stadsvyn. De gav himlen en rödlila toning.

Med rätt ljussättning och kulissen på plats kändes modellen färdig. Med färdig menar jag: att de tekniska bitarna samt modellstadens delar var klara. Nu kunde jag ta in frågeställningarna igen.

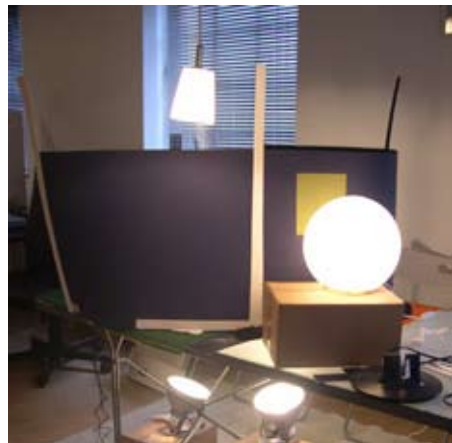
#### Färger

Staden, som var ett av mina nyckelord, fanns nu färdig att jobba med. De andra två nyckelorden energi och vägledning fick nu stå i centrum. Frågeställningen ”Med vad/hur presenterar man Djungeltrumman.se bäst i rörligbild?” behandlar jag i avsnittet färg. Där plockar jag fram den färgskala som jag tycker presenterar nyckelorden. Rött, gult, turkos, lila, ljusgrönt ska tillsammans skapa känslan av energi och ovanpå dem ska färgen vit, i form av en pil, uttrycka vägledning. Djungeltrumman.se vägleder besökaren ut i staden till utelivet.

Transparenta färgpapper i de olika färgerna sattes in i husen och den förut ganska bleka och dystra känslan i det vita starka ljuset ersattes med en varmare och mer energifylld känsla. Pappret drog även ner ljusstyrkan från diodlamporna vilket hade varit ett problem när jag testfilmat.

Färgen i husen fungerade inte lika bra som jag ville med bakgrunden. Med sin rödlila färg skar sig bakgrunden något med de övriga färgerna, speciellt med den blåa färgen. Den rödlila färgen kändes också en aning hetsig. Jag ville gå åt en mer skönare och varmare känsla. Fortfarande energifullt men skönare. Det som gav bakgrunden den rödlila färgen var ett rött och ett orange papper som belystes underifrån upp på den mörkblåa himlen. Bytet av det röda pappret till ett orange gav en skönare och lugnare ton som samtidigt jobbade bättre med min färgskala.

Helheten kändes nu bra. Staden, färgerna och nyckelorden. De olika delarna fungerade bra tillsammans och Djungeltrumman.se's redaktion var hittills väldigt nöjda med vad de sett.



## 4 FILMNING

Denna del av projektet längtade man redan till då första testfilmningen med mobilkameran gjordes. Projektet hade också gått felfritt fram till denna del, inga stora problem och hinder utan en ganska lätt resa. Det första hindret dök upp efter första filmningen. Kameran jag skulle använda var en liten kompakt DV kamera. Det såg jätte fint ut i lcd skärmen på kameran och varje svepning kändes som en färdig vinjett. Men när jag väl förde över det till datorn såg det ut som skit. Brusigt och skärpan varierande. Färgen var disig och långt ifrån verkligheten. Kameran klarade inte av det dunkla ljuset. Olika inställningar testades men förgäves, jag behövde en bättre kamera.

Av en vän fick jag låna en ny kamera. Också den en dv-kamera men en *Canon 3CCD Digital Video Camcorder Xm1 PAL*. En bra kamera. Resultatet var som dag och natt.

Färgen kom fram och skärpan fanns med hela tiden. Svårigheten var nu istället att



Gammal kamera. Disigt och korning.



Nya kamera. Inte lika korningt och det är mer tryck i färgerna.

få svepningarna fina utan med för mycket hack. Lite ryckiga och skakiga moment ville jag ha med men det skulle kännas kontrollerat.

Filmningen var också bara en slags testfilmning. Det fattades en "Djungeltrumma.se TV" skylt för att riktiga tagningarna skulle kunna göras. Skylten skulle bestå av Djungeltrumman.se's logga överst och texten TV under. För att den skulle smälta in i modellens formspråk "klipp och klistra", lät jag skylten dingla i genomskinliga snören. Första skylten vara ett utskrivet A4 med logga och texten tv. Den släpptes ner framför kameran efter en svepning ut ur modellen. Resultatet blev för sladdrigt och själva rörelsen vid nedsläppet blev för okontrollerat. Istället skar jag ut loggan och texten TV i kartong. Loggan frilade jag medan TV fick vara på en stor vit ruta för tydlighetens skull. En liten discoboll placerades bredvid loggan för att den ett fint sätt glimmade med ljuset. Jag bestämde mig också för att placera skylten inne i modellen, som en kuliss. Detta gjorde jag för att exponeringstiden för den annars är väldigt liten och bidrar till att det känns hackigt och osammanhängande. Får man se en antydning av skylten hela tiden blir vinjetten mer balanserad och får en helhet som är lättare att ta in. Med skylten kommer också en anledning till att leka med skärpdjupet.

Med skylten på plats började jag filma för att få fram material att jobba med i datorn. Filmskissandet med mobilkameran hade gjort mig välföberedd. Jag visste vilka vinklar som såg bäst ut, vilka rörelser som gav bra och stabila svepningar. De saker jag fastnade



för var månen och stjärnorna, speciellt månen blev en tydlig riktpunkt att förhålla sig till när man svepte fram och tillbaka. Det smala höghuset med gult ljus blev ett bra utgångsläge att börja vid och avsluta vid. Med det smala huset kunde man lätt isolera ett fönster och starta handlingen från det. Att sedan gå tillbaka till samma hus var för att binda ihop historien. Därifrån kunde man sedan få en fin svepning upp mot loggan som avslutning.

## 5 KLIPPNING

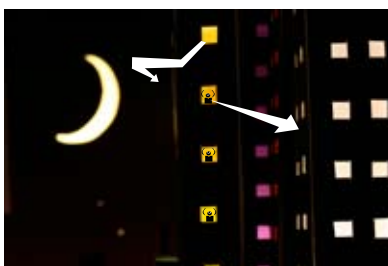
”Vinjetter är enligt Regnell & Sundelin (1997) vanligtvis mellan 5-10 sekunder och ska innehålla inledning, uppbyggnad, höjdpunkt och avslutning. En bild ska enligt Jenninger (1996) klippas när den inte längre har någon information att ge.”

(Högskoleuppsats, Cecilia Hillman, *Grafisk design i vinjetter*, 2004)

Klippning var för mig ett ganska nytt kapitel. Från första början hade jag sett det som en ganska enkel uppgift då det i mitt fall rörde sig om en längd på ca 15 sekunder. Men den korta tiden gjorde det hela svårare. Inledning, uppbyggnad, höjdpunkt och avslutning ska på något sätt passas in. För att få lite bättre översikt över vinjetten och planera tidsintervallen skapade jag en ny storyboard.



Närbild på fönster. Karaktär går från sur min till glad min. Pil flyger ut. (inledning)



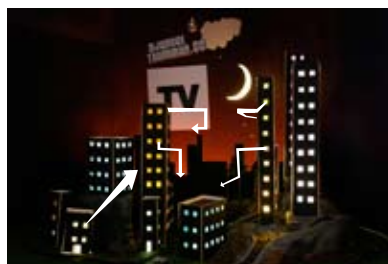
Zoomar ut, fler personer syns i de andra fönsterna där pilar flyger ut. (uppbyggnad)



Panorering, pilar flyger runt. (uppbyggnad)



Panorering 2, mer pilar flyger runt. (uppbyggnad)



Snabbt klipp hela staden, långsamm inzoomning, mycket pilar flyger runt. (höjdpunkt)



Avslutning, skärpa på huset med glada karaktärer. Klippet avslutas med skärpa på loggan som ljussätts. (avslutning)

Min frågeställning ”Hur skapar jag en vinjett som målgruppen fångas av, gång på gång utan att de tröttnar?” ligger mycket i berättandet som i sin tur kommer att påverka hur man upplever längden. Den får inte kännas för lång. Ska den vara tio sekunder ska den kännas som sju. Musiken har också en stor del i hur vinjetten tas emot. Musiken skall göras av personer på Djungeltrumman.se men det har blivit fördröjt. Men för att ha något att jobba med la jag till egen vald musik. En blandning av en av appels färdiga vinjett slingor och egen komponerade toner.

En sak jag behövde göra först innan slutklippningen var att skaffa mig teknisk kontroll. Jag ville se att allt det jag tänkte göra gick att göra och att den slutgiltiga kvalitén blev som jag ville.

I programmet After Effects satte jag ihop några scener till en tio sekunder lång vinjett. Jag funderade på hur pilarna bäst skulle animeras. Tanken var först att göra dem i Flash, men efter lite letande märkte jag att man lika gärna kunde göra det i After Effects. Där finns också funktionen track motion. Med den funktionen kan man följa en punkt i det inspelade materialet. Denna rörelse omvandlar sedan track motion till digitala frames. Den digitala rörelse kan man sedan applicera på andra objekt som till exempel pilarna. Det gör att jag slipper animera pilarnas position på arbetsytan utan det tar track motion över. Det enda jag behöver animera är pilens rörelse framåt.

Formatet för webb-tv är mp4. Det drar ner kvalitén en del men inte så mycket att det påverkar uttrycket. Färgerna påverkas inte så mycket utan behåller sin lyster.

Efter denna teknik kontroll var det dags att börja sätta ihop material till den färdiga vinjetten. Men ett problem uppstår med programmet After Effects som jag blir tvungen att använda några dagar för. Lösningen blir en ominstallation. Filmat har jag gjort under dagtid för att det var då jag planerat min arbetstid och för att jag trodde att det mörker som gick att få på kontoret räckte. Men med det tekniska problemet blev det några sena nätter och med det ett totalt mörker. Jag såg här att färgerna nu kom fram mycket mer från modellen. Jag blev tvungen att spela in nya scener.

Färgerna såg nu med den nya inspelningen mycket bättre ut. Den nu mer orangea färgen som förut haft en mer rödare och kallare ton gav en mycket välkommande känsla. Det nu mer tätare mörkret gav tyngd i bilderna.



Gammal tagning.



Ny Tagning.

En så kort vinjett som innehåller inledning, uppbyggnad, höjdpunkt och avslutning blir för mycket. Det går inte riktigt att få en behaglig rytm i klippet då så många saker ska visas. Irritation är det sista jag vill ha. Jag väljer att ta bort den synliga höjdpunkten, det klipp där mest saker händer och bygger in den känslan i en rörelse istället. I After Effects finns det något som heter Time Remapping. Med det kan man dra i tiden som man vill och då skapa rörelser som kan anpassas till musiken. Nya ordningen lyder inledning, en längre uppbyggnad och därefter avslutning. Det hela ger längre klipp och behagligare rytm. Längden låg nu på tio sekunder men kändes, med musiken tillagd, snarare som sju sekunder. Man drogs med i rytmen och i rörelsen.

## 5.2: ANIMATION

I mitt skissande har jag haft med karaktärer från första början. Och kring det hade jag inte tänkt så mycket. De animerades och plockades in i husen. Men när pilarna började komma på plats blev jag lite osäker på deras funktion. På den sista handledningen med Theo togs detta upp och vi kom fram till att de båda talade ungefär samma språk och drog fokus från varandra. Jag valde att ta bort karaktärerna, de kändes helt enkelt onödiga.

Pilarna hade också en berättelse att förmedla. Innan animerades pilarna ut för att i nästa klipp försvinna. I det slutgiltiga resultatet skulle man kunna känna pilens färd genom hela vinjetten. Det krävde att pilens svans animerades på rätt plats i nästföljande klipp vilket gjorde motion tracking lite knepigare. Förut hade rörelsen i pilen tillåtit att dess position flyttades lite. Nu när objektet stod stilla under ett helt klipp syntes dessa missar tydligare. Det fixades genom att flytta dess position för varje frame där den gjorde ett felsteg. Tacksamt var också byggnadernas enkla rektangulära form, detta gjorde maskningen mycket enkel.

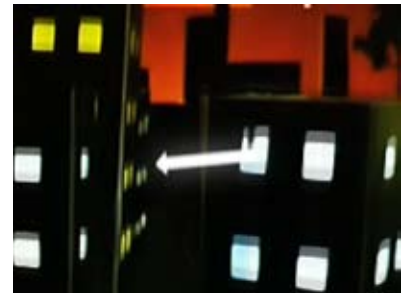
## DEN GRAFISKT FÄRDIGA VINJETTEN



Inledning: Fredagskväll, grått och trist.



In Zoomning. Färgen kommer in och en pil åker ut genom fönstret.



Uppbyggnad: Panorering uppåt, mer pilar flyger ut.



Snabb svepning i takt med musiken. (höjdpunkt) Svansar av pilar syns i bakgrunden.



Avslutning: Rörelsen stannar och kameran riktar in sig på loggan.



## 6 RESULTAT OCH SLUTSATSER

*”Med vad/hur presenterar man Djungeltrumman.se bäst i rörligbild?”*

Både jag och redaktionen tycker att vinjetten andas Djungeltrumman.se. Med färgen och med de nyckelord jag tagit fram har jag skapat en känsla som är Djungeltrumman.se. Känslan av staden, energi och vägledning. Detta förstärks med den behagliga klipprytmen och musiken.

*”Hur skapar jag en vinjett som målgruppen fångas av, gång på gång utan att de tröttnar?”*

Vinjetten lyckas med sin helhet med färg, form och ljud fånga tittarens intresse. De som har sett den har velat se den om och om igen och någon irritation har inte dykt upp.

Till grund för resultatet ligger arbetet med modellen. Med den har jag fått något som aldrig skulle ersättas med 3d. I varje liten skarv finns det något att berätta. Som till exempel att alla fönster är ut hackade för hand. Det syns om man tittar nära. Detta går som modellerna i Star Wars filmerna ut genom rutan och blir ärligare.

### VIDAREUTVECKLING

Grafiskt material kommer som sagt att hämtas ur vinjetten och användas vidare i programmet. Tanken är att DT-TV loggan kommer att finnas med under hela programmet i något av hörnen. Om tydligheten tillåter kommer den vara analog, annars får en digital skylt användas. Info rutor kommer likt tv texten att hänga i snören där texten sedan läggs på digitalt. Den framtagna färgskalan kommer att vara återkommande i text och i grafiska objekt. För att rama in programmet ännu mer finns det gott om material för att göra en del vinjett och en avslutning.

Själva modellen kommer jag att försöka spara och hålla i så gott skick som möjligt. Den kan lättas förändras och användas i andra syften. I framtiden kommer kanske vinjetten också att visas i både Stockholm och Malmö där Djungeltrumman är verksamma. Då kan man med lätthet skapa unika vinjetter för var stad.

Den riktiga musiken, som Djungeltrumman.se kommer att skapa, kommer med sin rytm och karaktär göra vinjetten ännu mer unik och inbjudande. Med musiken kommer även klippningen att ändras vilket kommer att skapa nya frågor kring inledning, uppbyggnad, höjdpunkt och avslutning. Detta kommer bli spännande och roligt då möjligheterna med filmade materialet är många.

### REFLEKTIONER KRING ARBETSPROCESSEN

Arbetet har gått väldigt bra. Problemen har varit få. De har mest handlat om teknik problem vilket gått snabbt att lösa. Ett problem gav till och med en positiv effekt.

Något som bidragit till en bra arbetsprocess har varit platsen på Djungeltrumman.se's kontor. Förutom platsen jag fick var det positivt att vara i Djungeltrumman.se's hjärta, kontoret. De som sitter där gjorde inte intrång på själva arbetet men deras feedback och uppskattning gav motivation och kraft.

Med modell arbetet har jag fått en styrka i att jobba mer med händerna, vilket jag förut bara gjort med en penna i handen. Också en stark tro på jobba analogt så långt det går. Att bygga modeller är något jag kommer att göra igen.

## KÄLLFÖRTECKNING

### Rapport:

Grafisk design i vinjetter, Cecilia Hillman 2004.

### Webb:

– SVT vinjett 1982 (2008-03-25)

[http://www.youtube.com/watch?v=\\_Yglhw7NDmM](http://www.youtube.com/watch?v=_Yglhw7NDmM)

– Boktipset (2008-03-25)

<http://www.youtube.com/watch?v=37nK8oBk5l4>

– Saul Bass, *Anatomy of a Murder* (2008-03-25)

[http://www.youtube.com/watch?v=Xbgb3E7l\\_KY](http://www.youtube.com/watch?v=Xbgb3E7l_KY)

– Vinjett till Göteborgs Filmfestival 2008, Andreas Nilsson (2008-03-25)

[http://svt.se/svt/jsp/Crosslink.jsp?d=34007&a=1005786&lid=senasteNytt\\_895106&lpos=rubrik\\_1005786](http://svt.se/svt/jsp/Crosslink.jsp?d=34007&a=1005786&lid=senasteNytt_895106&lpos=rubrik_1005786)

– Stephen Watkins (2008-03-25)

<http://www.watkins.com.au/index.html>

– Gp-TV huvud vinjett (2008-03-25)

<http://www.gp.se/gp/jsp/Crosslink.jsp?d=549&a=383206#>

– Gp-TV snackis (2008-03-25)

vinjett, <http://www.gp.se/gp/jsp/Crosslink.jsp?d=549&a=383206#>

– Gp-TV klubbkollen vinjett (2008-03-25)

<http://www.gp.se/gp/jsp/Crosslink.jsp?d=549&a=383206#>

– Gp-TV Kadoosch (2008-03-25)

vinjett, <http://www.gp.se/gp/jsp/Crosslink.jsp?d=549&a=383206#>

– Animerd typografi (2008-03-25)

[http://www.youtube.com/watch?v=tW78mR\\_5DyNQ](http://www.youtube.com/watch?v=tW78mR_5DyNQ)

