

Bjarni Bergþórsson

Hönnunargreining

Grafísk hönnun

Listaháskóli
Íslands©2023

SAGNAHEFÐ

Adam Flint
Taylor

Anna Dröfn
Ágústsdóttir

Atli
Bollason

Birna
Geirfinnsdóttir

Leiðbeinendur
Hrefna
Sigurðardóttir

SAGNAHEFÐ	05
UPPHAFIÐ	07
ÞJÓÐSÖGUR	09
KVEIKJA	11
HUGMYND	11
HÖNNUNARFERLI	13
STÍLL	15
MYNDAVAL	17
AÐFERÐ	19
VEFHÖNNUN	21
SÝNING	23
FRAMHALD	25
MYNDASKRÁ	27

Sagnahefð er vefsíða sem miðlar íslenskum þjóðsögum, mikilvægum menningararfi Íslendinga, úr formi bókbands yfir í stafrænan miðil. Með stafrænni tækni er unnið með samspil hreyfimynda, texta og hljóðs sem magnar upplifun notandans. Í verkinu eru teknar fyrir valdar þjóðsögur, tengdar Rangárþingi og Bláskógabyggð, í nágrenni við uppeldisslóðir hönnuðar. Sögurnar hafa ekki verið myndskreyttar áður en með því að blása lífi í þær með þessum hætti munu sögunar vonandi lifa áfram í hugum nýrra Íslendinga.

Hér geri ég grein fyrir hönnunarferlinu á bak við BA verkefnið mitt *Sagnahefð* í grafískri hönnun við Listaháskóla Íslands. Ég bjó til gagnvirka vefsíðu sem miðlar þjóðsögum sem hafa ekki verið myndskreyttar áður, með hreyfimerðum senum og hljóði sem notendur hafa tækifæri að lesa þjóðsögu með hreyfimerðum myndlýsingum. Verkefnið má sjá sem ákveðið framhald af rannsókn sem ég vann sem hluta af BA ritgerðinni minni *Þróun þjóðsagna í sjónrænum miðlum* haustið 2022.

Síðan ég var barn hafa þjóðsögur alltaf verið mér kærar, kom það til vegna þeirra ferðalaga sem faðir minn ferðaðist með fjölskylduna um landið yfir sumartíma. Hefð var að, í hvert skipti sem var stoppað á áfangastað var sagt þjóðsögur sem tengdust áfangastöðum sem heimsótt var. Þessar sögur gerðu það að verkum að við systkyninin þekktum landsvæðið, en líka til þess að hver staðsetning í minningunni skilur eftir fræ. Allar götur síðan hafa þessar sögur enn verið mér ofarlega í huga og eru áfangastaðirnir mun eftirminnilegri eftir ferðalögin og virðing gagnvart landinu öllu.

Í greininingunni er gert grein fyrir hugmyndinni á bak við útskriftarverkefnið, hönnun myndheimsins, útfærslu og framkvæmd.

ÞJÓÐSÖGUR Þjóðsögur og fyrirbæri þeirra eiga stóran þátt í hvernig menning Íslendinga hefur mótast í gegnum árin, þar á meðal hafa þjóðsögur átt þátt í því að móta myndlist, tónlist og ljóðlist. Íslendingar eiga stórt safn af þjóðsögum sem hafa varðveist, vegna þeirra safnrita sem Jón Árnasson tók að sér að safna saman á sautjándu öld. Þessar sögur höfðu áður varðveist í munnmælum, hundruð ára og eru þjóðsögunar hluti af mikilvægasta menningararfi sem Íslendingar eiga. Þjóðsögur veita innsýn inn í sálarlíf forfeðra okkar, hvernig þau hugsuðu og hvað þau dreymdi. Þjóðsögur hafa mismunandi boðskap, þær geta varað við hættum, verið viðmið um reglur og virðingu landsins. Hvað má gera og ekki er sterkt minni í sögunum.

Í BA ritgerðinni minni *Þróun þjóðsagna í sjónrænum miðlum* fjallaði ég um þjóðsögur og hvernig megi nýta betur þennan þjóðsagna arf okkar sem efnisvið inná skapandi greinar, hvort það sé list, kvikmyndaefni, tölvuleikir osfrvs. Þetta er það sem nágrannaþjóðir okkar úr Skandinavíu hafa unnið með, þá tek ég sérstaklega fram Noregur. Noregur hefur með frekar stuttu millibili, gefið út tvær bíómyndir, önnur heitir *Trolls* og hin *Viking Wolf* sem byggt er á yfirnáttúrulegum þemum úr þjóðsögum og æfintýrum. Þetta efni kom út á samhliða, meðan ég að skrifaði BA ritgerðina mína um efnið. Þarna sá ég hversu mikilvægt er að miðla sögunum svo þær rati aftur í sviðsljósið.

KVEIKJA

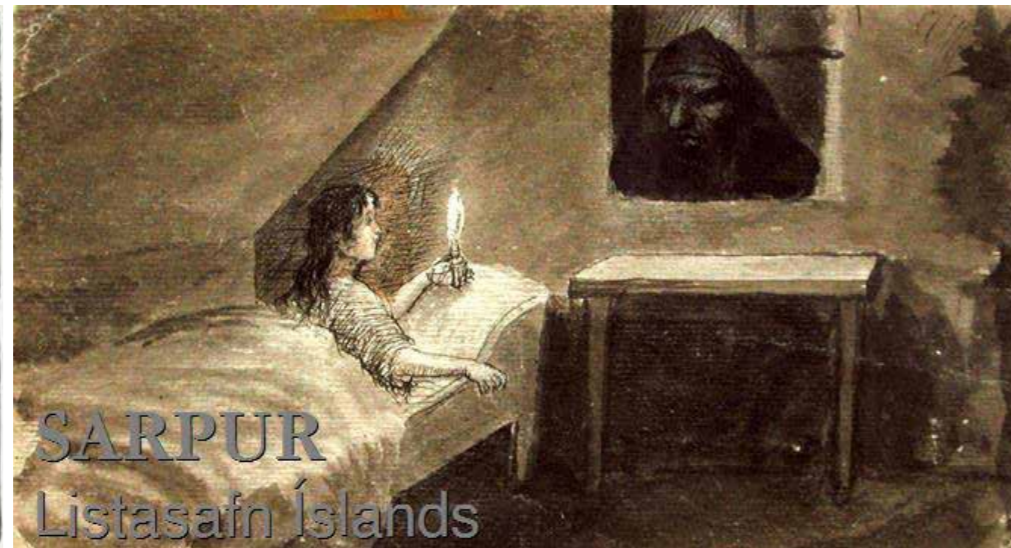
Í samtölum mínum við aðra Íslendinga tók ég eftir því að fólk þekkti aðeins lítið brot þjóðsagna og þá aðallega sögur sem hafa verið túlkaðar á myndrænan hátt áður. Voru það aðeins þær helstu, eins og sagan af Grýlu og jólasveinunum, kýrin Búkolla, sagan af Gilitru og Djáknin á Myrká. Það kemur fyrir að þjóðsögur séu settar undir hatt klisja og hefur þeim að mestu undnafarið verið miðlað til ferðamanna en ekki Íslendinga. Mikilvægt er að þjóðsögur gleymist ekki og haldist lifandi í huga fólksins í landinu. Hugmyndin mín var sú að taka fyrir sögur sem hafa ekki verið myndskreyttar áður og nýta menntun mína í grafískri hönnun til að miðla þessum sögum aftur inn á sviðsljósið.

HUGMYND

Hugmyndaferli um hvað ætti að gera kom í mismunandi þrepum og var upprunaleg hugmynd mín að nota gagnvirkan raunveruleikabúnað til að teikna birtingamyndir þjóðsagnana svo skannað með snjalltæki til að gefa innsýn inn í sögunar. Sú tilraun reyndist ekki koma nógu vel út, þar sem stór partur upplýsinganna úr sögunum myndi glatast og reyndist ekki góð fyrir innsetningu á lokaverkefni inná sýningu. Til viðbótar þá hentaði hugmyndin ekki þeim tímaramma sem lá fyrir.

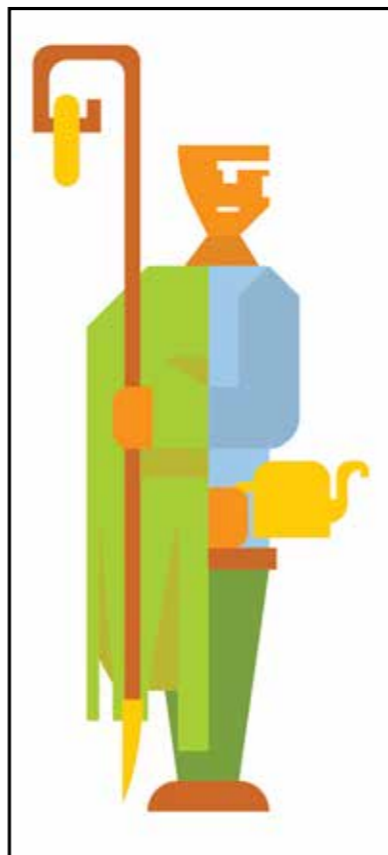
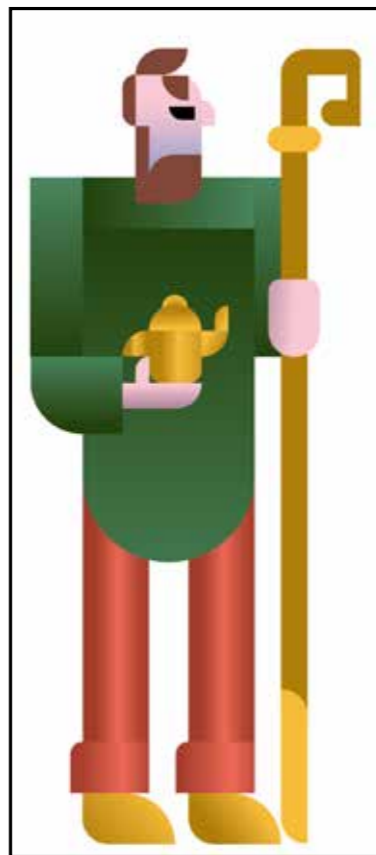
Annað þrep var að gera myndband þar sem þjóðsagan væri gerð að myndbandsverki en ég áttaði mig fljótlega á því að verkefnið myndi ekki geta boðið uppá fjölbreytta upplifun sem ég sá fyrir mér, þannig ég fór að íhuga aðra hugmynd.

Næsta tilraun eða þriðja þrepið, var að setja þjóðsögunar upp í app forriti sem ætti að vera gagnvirkt. Sú leið varð ofan á og sú sem ég þróaði áfram í verkefninu. Ég miðlaði sögunum á vefsíðu formi en ekki appi því vefsíða er aðgengilegri. Ég vildi að aðgengi væri sem best fyrir alla sem vilja fræðast um þjóðsögunar, og var efnið ætlað til að kenna fólki á aldrinum 12 ára og eldri þjóðsögur því enginn verður garður nema ræktaður sé.



HÖNNUNAR FERLI Hönnunarferlið var frekar ruglingslegt og margt sem ég vildi snerta á. Ég reyndi að sjá fyrir mér margvígslegar leiðir um mögulega útkomu. Verkefnið krarfðist þekkingar á mismunandi sviðum teikningu, hreyfimyndagerðar, hljóðhönnunar, vefhönnunar og að lokum áhuga og þekkingu á þjóðsögum.

Í ferlinu rannsakaði ég mismunandi listamenn sem höfðu áður fyrr myndskreytt íslenskar þjóðsögur, nöfn eins og *Halldór Pétursson*, *Ásgrím Jónsson* og *Brian Pilkinton*. Allir eru þessir listamenn mjög færir á sviði myndlýsinga þegar kemur að þjóðsögum sem hafa mjög mismunandi stíla. Ég var hrifnastur af skissum *Ásgríms Jónssonar*. Í mínum huga fönguðu skissur hans, betur en málverkin hans, anda þjóðsagnana. Í skissunum er ákveðinn drungi sem skapar einstaka stemmningu fyrir, oft dularfullt, umfjöllunarefni þjóðsagna.



MYND 03 Teikning skissa / Bergþór Bláfelli / Hefðbundinn teikniáferð
MYND 04 Teikning skissa / Bergþór Bláfelli / Geometrisk net / Gradient
MYND 05 Teikning skissa / Bergþór Bláfelli / Geometrisk með náttúrulegum form
MYND 06 Teikning skissa / Bergþór Bláfelli / Grófleg þokukenndur stíll

STÍLL Ég vissi að ég yrði að blanda mínum stíl við þá skissu stíla sem þessir listamenn höfðu notað en með mínu eigin handbragði og grófar og fann strax fyrir að myndirnar höfðu meiri áhrif ef þær væru svarthvítar. Sú niðurstaða að hafa myndir í svarthvítu minnir á eitthvað gamalt sem er efni sagnanna. Einnig var ég með innblástur fyrrnefndra listamanna og undirstaða fyrir ákvörðuninni tengdist virðingu gagnvart þeirra verkum og halda í ákveðna hefð.

Ég vildi ekki hafa teiknistílinn of einfaldan því þá yrðu myndirnar of barnalegar og ef hann væri of fingerður tapaðist drunginn yfir efninu sem mér þótti eftirsóknarverður. Þá hafði ég einnig áhyggjur af tímarammanum sem var gefinn fyrir verkefnið í heild. Fínvinna við svona fingerðar teikningar var hreinlega of tímafrek. Ég hafði verið búin að teikna sögupersónu í mismunandi stílum, hvort það var geometríst eða hefðbundinn teiknistíll til að sjá hvaða átt verkefnið stýrist í. Ég komst á niðurstöðu að hafa það frekar gróft og þokukennt. Það má segja að þessar ákvarðanir hafi verið ákveðinn vendipunktur og ég átti auðveldara með að sjá fyrir mér framhaldið.

Næsta skref var að velja þær sögur úr safnriti Jóns Árnassonar sem ég vildi taka fyrir. Eftirfarandi sögur voru mér efst í huga:

Bergþór Bláfellingur
Una Álfkona
Loðmundur og Þrasi á Skógum
Sagan af Snotru Álfkonu
Gullbrá og Skeggi í Hvammi



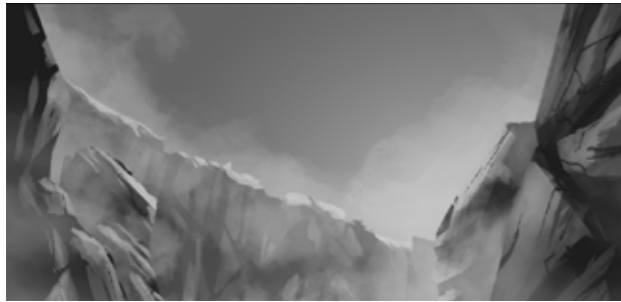
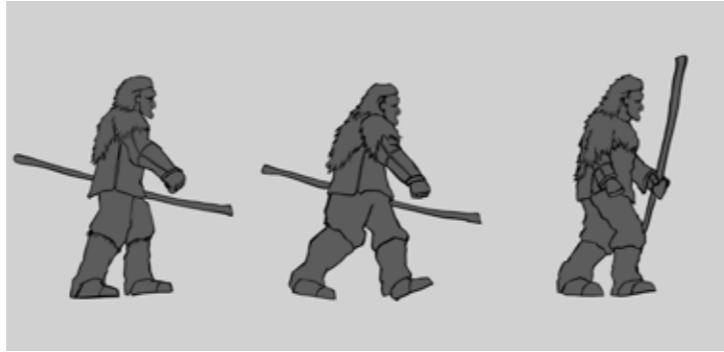
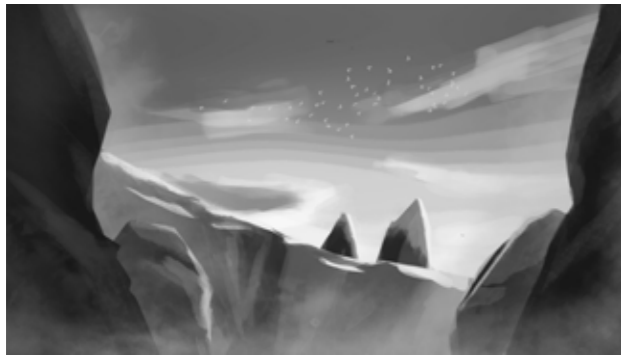
- MYND 07 Hraðskissa f/story Board
- MYND 08 Ljósmynd ferðamenn Þórsmörk / Sigurður Tómasson 1893–1980 / Sarpur.is
- MYND 09 Ljósmynd ferðamenn Búðahraun / Óþekktur 1932 / Sarpur.is
- MYND 10 Ljósmynd maður stendur við torfhús og er að brýna ljá á hverfisteini / Þorsteinn Jóseppson 1940 – 1965 / Sarpur.is
- MYND 11 Myndbyggingar skissa / Prasi á skógum
- MYND 12 Myndbyggingar skissa / Una álfkona
- MYND 13 Myndbyggingar skissa / Bergþór Bláfellingur
- MYND 14 Myndbyggingar skissa / Fjallaeyvindur

MYNDAVAL

Eftir að hafa rent í gegnum sagarit Jóns Árnasonar og valið sögur þá vildi ég halda í þær sögur sem ég persónulega þekki staði af. Stór hluti af skissuferlinu var að þróa birtingamyndir fyrir persónur þjóðsagnanna sem höfðu ekki verið áður myndlýstar. Ég fann fyrir ábyrgð þegar kom að allri ákvörðunartöku varðandi útlit þeirra og umhverfi fyrir þær senur sem ég valdi að teikna. Þegar ég var kominn með ákveðna hugmynd um myndheiminn valdi ég lykilaugnablik úr sögunum og teiknaði hraðskissu *storyboard* með blekpenna.

Ég leitaði að myndefni til viðmiðunar, sem ég nýtti *Sarp.is* gagnagrunnur safna Íslands, sem hafði gamlar ljósmyndir teknar á Íslandi. Þar gat ég fundið svarthvítar ljósmyndir af landslögum, þar sem náttúra er óspillt, kennileiti, sem mögulega eru ekki til lengur sem veitti innsýn eldri tíma, sem kom mér betur inn í þemað sem ég hafði séð fyrir mér.

Eftir að bera saman stílinn sem ég var að íhuga og ljósmyndirnar sá ég niðurstöðu sem hentaði vel fyrir sögurnar sem voru svarthvítar myndir sem þykja frekar drungalegar og hélt áfram með frekari skissu vinnu við að gera myndbyggingar skissur og *storyboard*.



ADFERÐ Forrit notuð til að teikna myndirnar var í *Photoshop* þar sem hver mynd eða bakrunnur er teiknað gróflega og aftur endurteiknað á þremur glærum sem varð að vera með forgrun, miðgrunn og bakrunn þannig að hver mynd gæti verið notuð inn í forritið *After effects* til að vera hreyfigert með 3D glærum.

Vinna við að hreyfigera staka ramma er tímafrækt ferli og þarf að teikna hvern ramma að minnstakosti þrisvar sinnum. Persónur eru teiknaðar fyrst gróflega, svo línuvinna hreinsuð og sett bakrunns lit, þar á eftir skugga glærur bætt við, þetta ferli er svo endurtekið fyrir fjölda ramma sem tekur fyrir að klára hreyfi hönnunina.

Rammar eru handteiknaðir með tölvuteikniborði og svo vistaðir sér í tímalínu sem ég setti upp í *After effects*, þaðan sníðað nýja sjálfstæða senu, þannig að hreyfinginn sé á sér stað til að vera hreyfigerð án bakruns.

- MYND 15 Fyrsta framhaldsskissa bakrunnur / Bergþór Bláfellingur
- MYND 16 Önnur framhaldsskissa bakrunnur / Bergþór Bláfellingur
- MYND 17 Lokastig skissa bakrunnur / Bergþór Bláfellingur
- MYND 18 Mismunandi þrepaskipting útskýringarmynd á ramma Bergþór Bláfellingur
- MYND 19 Prepaskipting á karakter göngulagi hreyfimyndagerð

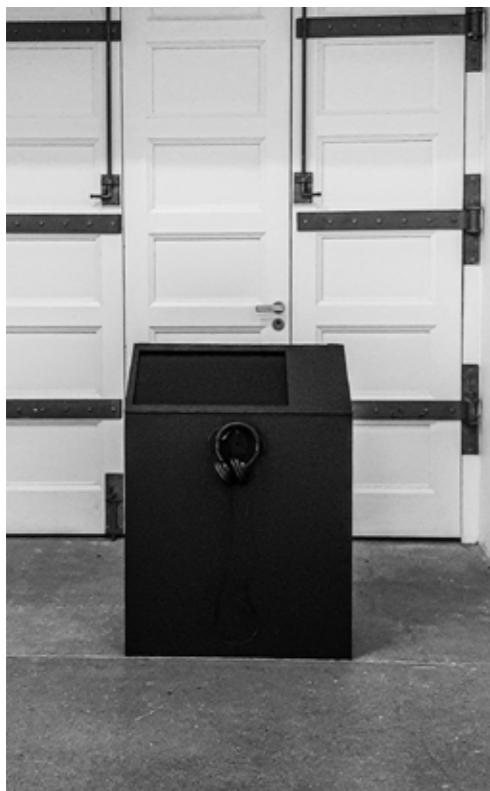
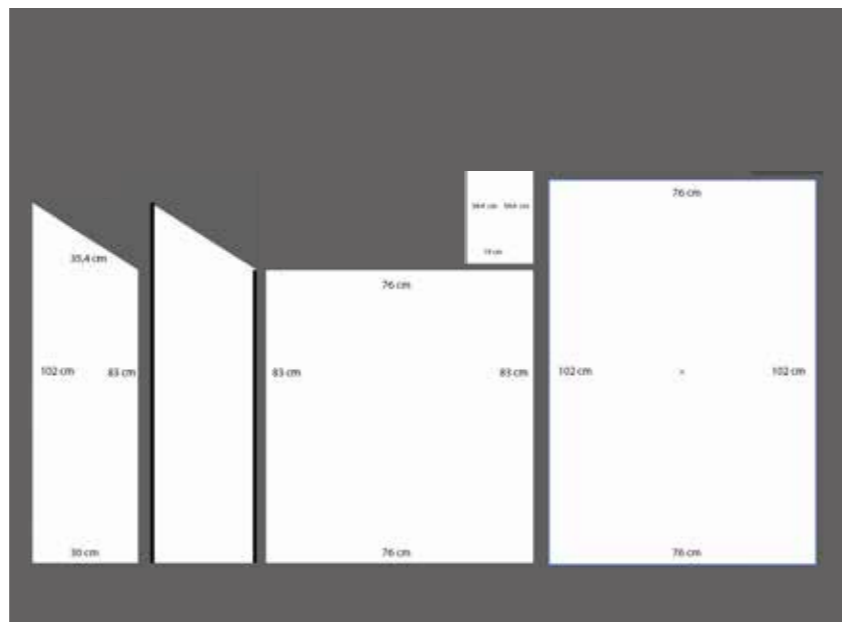
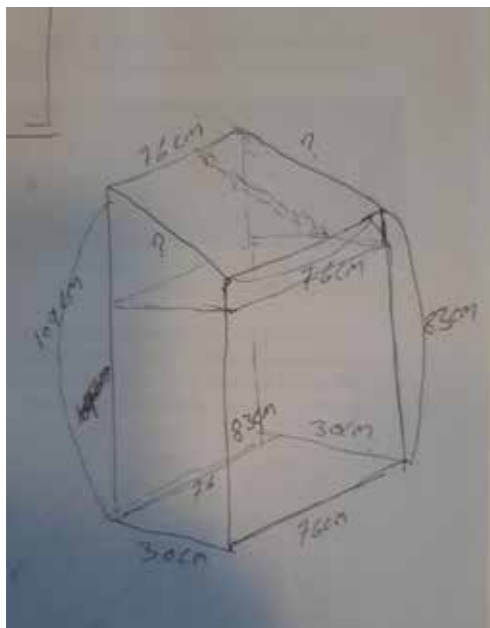


Forrit við viðmótshönnun var frekar uggandi ferli, Þar sem ég hafði ekki mikinn bakrunn við forritun. Ég hafði prufað mismunandi leiðir til að sníða viðmótshönnun eins og smáforrit. Ég byrjaði fyrst með forritið *Adobe XD* sem er forrit til að smíða prótótýpur og sannreyna þau, en komst fljótlega að það voru ýmis veggir í því forriti og þurfti því að finna aðra leið til að smíða forritið vegna þess að hljóð gat ekki spilast yfir mismunandi ramma. Einnig prufaði ég mig áfram í *Figma* sem er sambærilegt fyrrnefndu forriti en það voru miklar takmarkanir hvað ég gat gert þegar ég þurfti að sannprófa prótótýpuna.

Ég hóf þá að skoða hvað væru valkostir mínir og fór á þá leið að nota forrit sem heitir *Framer*. Það forrit gefur aðgengi að hanna vefsíður án kóðunar en bíður samt uppá möguleika að forrita inná verkefnið ef notandi vill breyta einhverju. Þetta hjálpaði mjög mikið við vinnslu á verkefninu þar sem möguleikar að spila hljóð, myndbönd og vera með snerti takka fyrir vefsíðuhönnun varð loks möguleg. Vefhönnun bindur mismunandi leiðir hvernig hægt er að nálgast verkefni, auk þess að gera verkefnið aðgengilegt til allra með aðgang að tölvu eða snjalltæki með internet tengingu.

Ég hafði upprunalega íhugað verkefnið með senum sem yrðu eins og glærur sem smelt er á til að kveikja á næsta ramma en í hönnuninni varð minna flæði fyrir söguna og tímasetningar urðu klunnalegar þegar kom að birtingu texta. Auk þess að það þyrfti að vera búin til ný vefslóð fyrir hverja senu.

Ég ákvað að leita aðeins lengra frá þeirri hugmynd og fór í það að láta síðuna vera skroll síða. Í því gafst tækifæri að veita mun þægilegra flæði í gegnum síðuna fyrir notendur og notandinn stjórnar sínum eigin hraða hvernig flakkað er í gegnum verkið.



Ég hafði alltaf séð fyrir mér að útfærslan yrði einhverskonar snertiskjár hvort það væri Ipad eða hefðbundinn snertiskjár. Eftir að hafa skoðað Ipad snjalltæki til að spila vefsíðuna voru þeir einfaldlega ekki nógu stórir, svo ég ákvað að fá snertskjá til að sinna verkefninu ásamt því að sjálfvirk spilunarferli virkuðu ekki á Ipad þegar kom að vefsíðum. Við þetta var ákveðið að vinna með hefðbundinn snertiskjá.

Ég hafði miðað við að smíða box sem væri fyrir skjáinn og heldur allri keyrslu tölvubúnaðars í verkefninu og svo upplýsingar um verkefnið hægramegin við snertiskjáinn.

Í loka útfærslu er verkið sjálft spilað inn í boxinu þar sem heyrnatól eru tengd þannig að þau hljóð sem þjóna verkefninu séu ekki spilandir óþarfa út í sal og draga notandann jafnvel betur inn í verkefnið. Með upplýsingar til hliðar um að þetta sé verk sem fólk má snerta.

Þetta verkefni er aðeins hluti af stærra verkefni. Ég vann mjög kerfisbundið að verkefninu og það fór mjög mikill tími bara í finna lausnir þegar kom að hvernig ég ætti að seta verkefnið upp í einhverskonar forriti eða vefsíðu.

Hönnunarferli og hugmyndavinna af stóru verkefni þóttu mjög lærdómsrík reynsla og þegar sá að þegar ég set mér ákveðin markmið þá er ég tilbúin til að gera allt til þess að finna nýjar leiðir til að leysa þau.

Ég upprunalega vildi hafa allt að þrjár sögur fyrir lokaverkefnið tilbúið og ofmat tímaferli sem færi í teiknivinnu og hreyfimyndagerð fyrir verkefnið, en miðað við hvað tekur mikil vinna aðeins við að klára eina sögu þá var ég mjög sáttur með útkomuna og hlakka til að halda áfram með verkefnið. Ég komst líka af því að ég er óhræddur að prufa hluti sem ég kann ekkert á og úrræðagóður og lærði mjög mikið varðandi hugmyndavinnu og skipulag í ferlinu og hlusta á samnemendur mína og leiðbeinendur.

Verkefnið hefur alltaf verið hugsað sem væri eitthvað sem ég gæti haldið áfram með og smíðað stóran sagnagrunn og jafnvel nýtt þetta til grunnskólastarfs og menntunar.

Hreyfimyndagerð er eitthvað sem gaman er að vinna með og þar var ég að teygja mig inná nýjarslóðir varðandi aðferðir og hvernig hljóð spilar stóran part í upplifun og í framtíðinni vill ég takast á við verkefni sem vilja nálgast hlutina öðruvísi.

- MYND 01 Myndlýsing Halldórs Péturssonar, Tröllasögur, Þjóðsögur Jóns
 MYND 02 Árnassonar
 MYND 03 Myndlýsing Ásgrímur Jónsson, Náttrollið á Glugga, Blek, Sarpur.is
 MYND 04 Teikning skissa / Bergþór Bláfelli / Hefðbundinn teikniaðferð
 MYND 05 Teikning skissa / Bergþór Bláfelli / Geometrísk net / Gradient
 MYND 06 Teikning skissa / Bergþór Bláfelli / Geometrísk með náttúrlegum form
 MYND 07 Teikning skissa / Bergþór Bláfelli / Grófleg þokukenndur stíll
 MYND 08 Hraðskissa fyrir story board
 MYND 09 Ljósmynd ferðamenn Þórsmörk / Sigurður Tómasson 1893–1980 / Sarpur.is
 MYND 10 Ljósmynd ferðamenn Búðahraun / Óþekktur 1932 / Sarpur.is
 Ljósmynd maður stendur við torfhús og er að brýna ljá á hverfisteini /
 MYND 11 Þorsteinn Jósepson 1940 – 1965 / Sarpur.is
 MYND 12 Myndbyggingar skissa / Þrasi á skógum
 MYND 13 Myndbyggingar skissa / Una álfkona
 MYND 14 Myndbyggingar skissa / Bergþór Bláfellingur
 MYND 15 Myndbyggingar skissa / Fjallaeyvindur
 MYND 16 Fyrsta framhaldsskissa bakrunnur / Bergþór Bláfellingur
 MYND 17 Önnur framhaldsskissa bakrunnur / Bergþór Bláfellingur
 MYND 18 Lokastig skissa bakrunnur / Bergþór Bláfellingur
 MYND 19 Mismunandi þrepaskipting útskýringarmynd á ramma Bergþór Bláfellingur
 MYND 20 Þrepaskipting á karakter göngulagi hreyfimyndagerð
 MYND 21 Vefsíðu hönnun á senu viðmót ein sena per síðu
 MYND 22 Vefsíðu hönnun margar senur á einni vefslóð, lóðrétt viðmót
 MYND 23 Rissu teikning af boxi utanum verkefni
 MYND 24 Skjáskot af teikningu af hönnun boxins og hlutföllum
 MYND 25 Ljósmynd af innsetningu í sýningar rými / framan
 Ljósmynd af innsetningu í sýningar rými / hliðrað sjónarhorn
- MYNDIR 03-07 Eftir höfund verkefnis
 11-25 Eftir höfund verkefnis

