

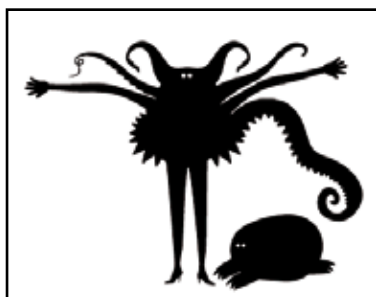
# IDÉ & ARGUMENTATION

Fald ned gennem kaninhullet som Alice og oplev den nye eventyrverden. I dette tilfælde den nye interaktive eventyrverden.

Jeg startede med at sidde derhjemme ved mit skrivebord. Det var svært at komme igang. Jeg havde brug for et eller andet at arbejde ud fra. Jeg tænkte at et stykke musik, ville være et godt sted at starte. Jeg lyttede hele mit iTunes bibliotek igennem og dumpede over Sofus Forsberg. En dansk elektronisk musiker. Hans musik fik mig til at tænke på oldschool computerspil og drømme. Udfra dette valgte jeg at brainstorme over ordene “computer” og “drømme”. Jeg lavede et mindmap for hver af dem. Da jeg brainstormede over “drømme” gik der ikke lang tid før “Alice i Eventyrland” dukkede op. Nu var jeg på vej hen imod noget jeg syntes var godt.

Derefter skulle jeg igang med at bygge mit univers op. Jeg har fået meget inspiration fra de to danske kunstnere Julie Nord og Kathrine Ærtebjerg med deres måder at skilte drømmeverdener på. Tegnestilen er stærkt inspireret af den franske grafiker Geneviève Gauckler\*.

Jeg har valgt at bruge Herb Lubalin’s typografi “Avant Garde” til hele min opgave. Jeg er meget glad for den, specielt også fordi den har de specielle tegn, som får typografien til at se lækker ud.



\*Geneviève Gauckler

Jeg syntes at mit navn til konferencen, skulle være lidt slid stærkt fordi det er et der skal bruges hvert år. Derved spænder navnet ikke ben for at et nyt og spændene grafisk udtryk kan blive udviklet hvert år. Jeg valgte navnet “Interact” tidligt i processen, men senere at spædede jeg det op med punchlinen: “dive into wonderland”.

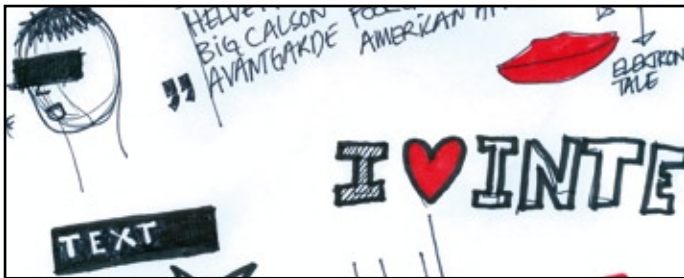
Da jeg havde fået det visuelle koncept, navnet og storyboard på plads, var det tid til at komme igang med at få lavet nogen breakers og subs. Jeg var utrolig glad for at jeg fik gjort alting klar inden jeg gik igang, så gik det hele lidt nemmere. Jeg havde en fed proces med at få animationen til at køre og “time” det til musikken.

Jeg sluttede af med at lave plakaten. Den kæder animationen sammen med resten og jeg syntes at de sorte kasser fungerer virkelig godt på en plakat.

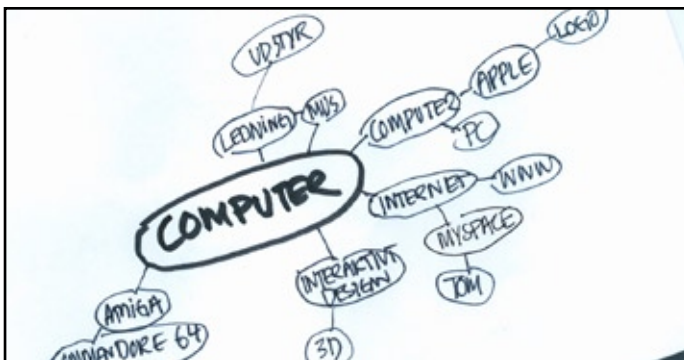
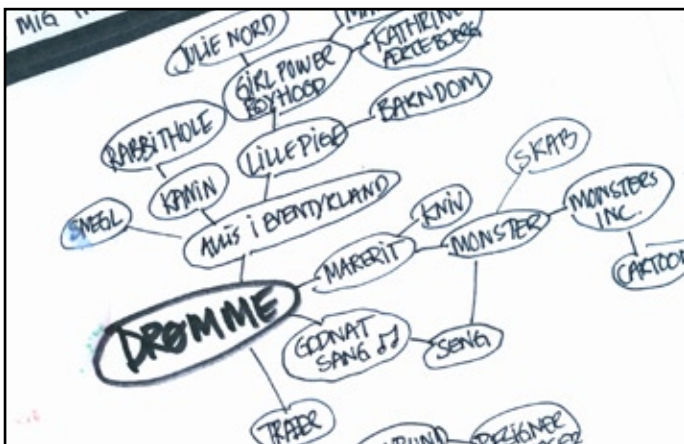
Velkommen til **INTERACT08** - dive into wonderland

# SKITSEPROCES

De første skitser er en del af min brainstorm.



Eksempler på mine mindmaps.



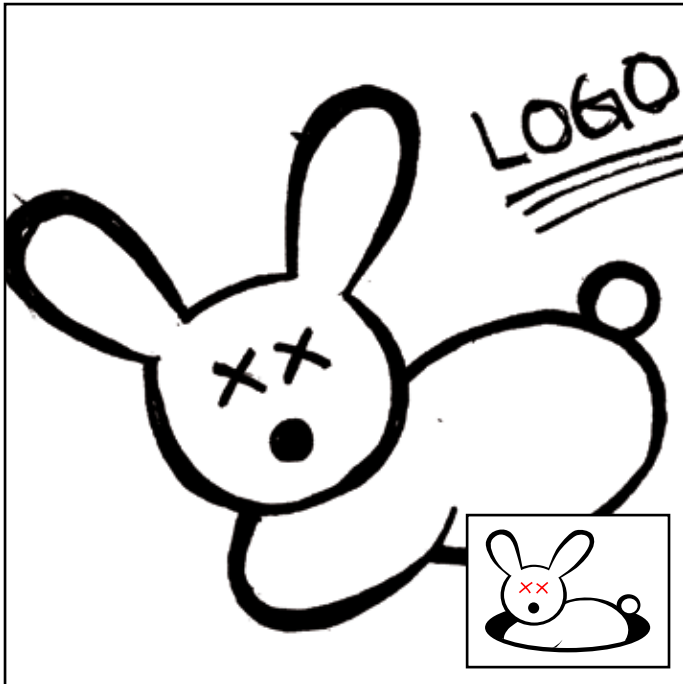
# SKITSEPROCES - MOODBOARD



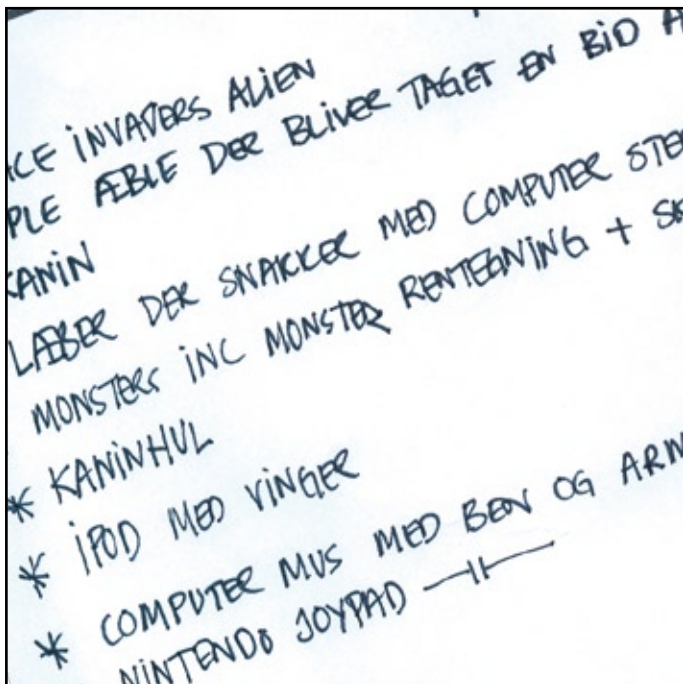
# SKITSEPROCES - MOODBOARD



# SKITSEPROCES



Jeg overvejede på et tidspunkt om kaninen skulle være mit logo, men gik væk fra det igen.

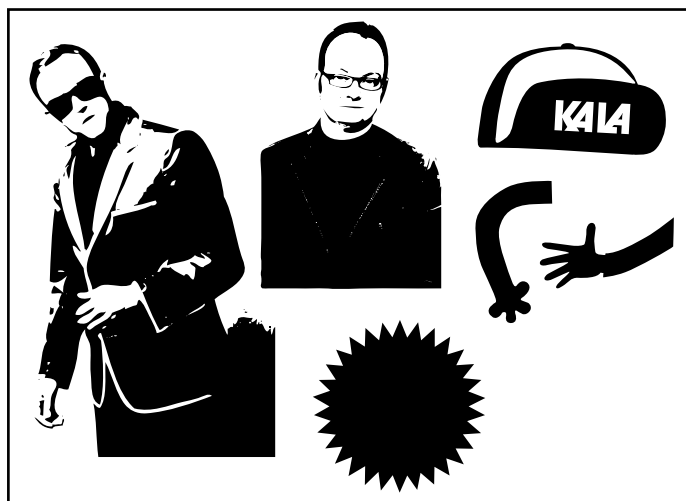


Eksempel på liste over grafik der skal tegnes.

# SKITSEPROCES



Det første udkast til grafik. Allerede her har jeg valgt at bruge Avant Garde.



Eksempler på grafik der blev tegnet men ikke brugt. På et tidspunkt overvejede jeg at bruge "live trace" billeder af foredragsholderne.



Grafik og logo er på plads.