

Personligt brev

Ett personligt brev; ett brev skrivet av mig själv om mig själv låter lika knepigt som att rita av mig själv. Jag tänker lika mycket i bilder som jag gör i känslor och att återge en nyskapad tanke är inte svårare än att rita upp den, men att skriva om varför jag söker just den här utbildningen kräver en betydligt mer komplex förklaring, en förståelse av vem ”Jag” är.

Mitt namn är Jiro Yoshida och jag söker till Speldesign och Grafik för att jag alltid har tycket om att skapa och visualisera. Jag tror att den här utbildningen kan ta mig dit jag vill. Jag har tecknat så långt som mitt minne når tillbaka och jag har på senare tid fått upp ögonen för 3D-program såsom Sketchup och 3D studio max. Jag har haft prao på DICE¹, studerat Teknik – Arkitektur och Samhällsbyggnad på Thorildsplans gymnasium i Stockholm och studerat ett år som Civilingenjör – Medieteknik på Linköpings universitet.

Min ambitionsnivå är hög och mina mål tydliga. Jag vill jobba i framkanten utav visualisering och interaktion mellan människor och en alternativ drömvärld för att jag tror att det är en marknad som kommer att bli än viktigare i framtiden, men framför allt för att ämnet alltid har och alltid kommer att intressera mig.

Jag började med ett vanligt A4-papper vilket jag ansåg vara ändlöst; ett intryck som snabbt övergick till en teoretisk begränsning då matematiken började intressera mig allt mer. Jag fortsatte med att rita på datorn för att kunna arbeta i näst inpå oändlig upplösning, men slutade aldrig med att rita på papper då känslan och former av objekt kändes mer naturliga och dessutom var lättare att få till.

Med arkitektur som inriktning på gymnasiet var 3D delen av ett projekt minst lika spännande som husen, parkerna eller städerna i sig. Pappret fick en ny axel och likt det digitala ritblocket var upplösningen obegränsad och möjligheterna oändliga. Att studera och lära mig mer var en självklarhet då jag fortfarande inte kan mer än grundläggande rittekniker och precis har börjat skrapa på ytan till 3D-programmen.

Under första året av Civilingenjörsutbildningen introducerades jag till grundläggande programmering såväl som fördjupning inom matematiken. Året har gått väldigt fort, jag har haft det väldigt bra och jag har lärt mig mer än vad jag trodde var möjligt under ett år, men jag känner att något saknas. Den här utbildningen kommer inte att leda till en utveckling utav den kreativa sida som jag anser har bäst potential då mitt intresse ligger där; jag kommer inte att få skapa, designa, uppfinna, konstruera eller visualisera på den nivån som jag önskar.

Jag har försökt att uppleva så mycket som möjligt, jag har exempelvis hoppat fallskärm, rest utomlands när möjligheten har presenterat sig och njutit av en dag i solen. Min vardag är långt ifrån händelselös men jag kan inte undgå att se parkourare² hoppa mellan hustaken, eller se en majestätisk drake borra in klorna genom klocktornets takplattor samtidigt som jag hör den ge ifrån sig ett mörkt och kraftigt rytande när jag går igenom staden. Jag vill binda ihop de fantasier min vardag fylls utav, jag vill ha kunskapen att presentera dem för andra. Jag vill kunna få folk att hissa när huvudkaraktären dyker ifrån ett torn likt Altair i Assassins Creed, eller fånga folk med en ytterst välarbetad och vacker miljö som i Avatar, Mirror's edge eller åtskilligt många andra filmer och spel gör i dagsläget. Att få vara med i en grupp som har gett upphov till spel som Crysis och Forza eller filmer som Inception och Ice age är vad jag vill. Den här utbildningen är vad jag ser som mitt nästa steg mot det målet.

¹ DICE – Digital Illusions Creative Entertainment. Svenskt spelföretag som köpts upp utav EA.

² Utövare av den franska extremsporten Parkour eller Le-parkour, (orig. på franska: Le parcours).