

Mobilis in mobil

rörlig i ett föränderligt medium

Stockholms Dramatiska Högskola

Examensarbete för Reflektion på praktisk kunskap, 7,5 hp

Utbildningsprogram: Narrative Space

Författare: Kristina Frank

Handledare: Ingela Josefson

våren, 2020

En animatör som förundrar sig över naturen. Hon låter bygga ett undervattensbibliotek och färdas eoner av tid till en natur innan människor skapade kultur.

Det utkristalliseras tre riktningar i hennes research:

Att gestalta förundran över naturen.

Det praktiska utforskandet i att konstruera och bygga ett undervattensbibliotek.

Att med animation skapa rumslighet och interaktivitet.

Flykt igen.....

Nu har jag flyktat igen, en ny eskapism och en planerad sådan. Och min förebild är Jules Vernes mytomspunna karaktär Kapten Nemo från boken *En Världsomsegling under havet*. Nemo som väljer att smyga undan världen låter i hemlighet bygga en undervattensfarkost där allt finns för överlevnad inklusive ett bibliotek. Historien fascinerar mig. Jag vill också skapa ett eget universum, bygga en farkost och resa eoner av tid till en plats långt innan människan omvandlat natur till kultur. Är det en utopi eller dystopi? Som människa är jag bland de enda levande varelser som kan föreställa sig det som inte finns.¹ I papier-maché bygger jag det nödvändigaste för min resa, modeller av ubåt, bibliotek inklusive dykarutrustning och ger mig av.

I *En världsomsegling under havet* ger Jules Verne teknisk detaljerad beskrivning av sitt farkostbygge. Viktiga komponenter har köpts från spridda företag över världen varav "rammen från Motala verkstad i Sverige",² alla försiktighetsåtgärder för att komma undan allmänhetens kännedom. Här ges detaljerad beskrivning av syrgastank för promenad under vatten, smarta kläder tillverkade av marina växter och den mest delikata mat där varje råvara kommer från havet. Allt är berättat med så ingående detaljer att historien blir sann och gör ett liv under havets yta möjligt och rent av att föredra. Eller som Lena Anderson skriver i ett förord till boken "varje lögnare vet att detaljer är vad som får tvivlaren att börja tvivla på sitt tvivel."³

¹ Ambjörnsson, Ronny, *Fantasin till makten!*, Stockholm 2004. s. 226.

² Verne, Jules, *En världsomsegling under havet*, Adlerberth, Roland, Stockholm 2017. s. 107.

³ ibid, s. 8.

Det är något lockande med Nemo, något som jag kan känna igen mig i, trots att han levde för mer än hundra år sedan. Verne har med Nemo skapat en karaktär som lånar många drag av 1800-talets romantik, där man enligt Schimanski, tog avstånd från upplysningstidens rationalitet och de politiska rörelserna i franska revolutionens spår. Man flydde in i sagornas, mystikens och de individuella känslornas värld”.⁴

William Kentridge och Georges Méliès, inspirerar mig med kreativt bildberättande i sina tolkningar av Jules Vernes litteratur. William Kentridge, konstnär från Sydafrika, vars filmer jag såg för första gången på Baltic Art Center 2003 i Visby. I utställningen *Journey to the moon* visas hans animationer i form av stora projektioner och installationer där hans kolteckningar finns med. I filmerna ser jag honom vandra runt i en ateljé, alldagligt klädd i vitskjorta och mörka byxor som spänner över magen. Det ser inte ut att hända så mycket, han förströr mest tiden med att dricka kaffe och bläddra i böcker. Men det synbart vardagliga bryts då objekten i rummet förändrar funktion, kaffekoppen blir till ett förstoringsglas och kombinerad stjärnkikare. I nästa scen låter han kaffepannan åka iväg mot rymden över en natthimmel som han målat upp i kol.⁵ Inget förnuft och ingen logik. En surrealistisk lek som påminner om patafysik, vetenskapen om imaginära lösningar med lagar som styr undantag.⁶



Vänster ovan: William Kentridge *Journey to the moon*.

Höger: Jag; Kristina Frank i *Mobilis in mobili*.

Vänster nedan: Georges Méliès, *Resan till månen*.

⁴ Schimanski, Folke, "Romantiken – en flykt in i en annan värld" Publicerad i Populär Historia, 1998:4.

⁵ Kenridge, William, "Jorney to the Moon", 2003.

⁶ Aschberg, Robert, "Inte ens utövarna begriper patafysiken", Aftonbladet 2004 -01-03.

Georges Méliès jobbade som trollkonstnär och illusionist innan han köper en filmkamera och ger sig in på en ny konstnärskarriär. På sin teater gör han i stor sett allt från kostym till dekor. Han utvecklar animationstrick som stopmotion, slow-motion, lager på lager och dubbel exponering av film. Ibland kommer lösningar av rent misstag, som när han ute på gatan filmar passerande trafik och hans kamera stannar upp för en sekund. Han får filmen att rulla igen men när den exponeras ser han att i avbrottet skett ett magiskt trick. Den häst och vagn som precis passerar förvandlas i ett ögonblick till en makaber likvagn. En teknik att stoppa filmen för att byta ut objekt i förgrunden blir den teknik han kommer att hitta många nya användningar för och han räknas som filmeffekternas pionjär.⁷

Nu i efterhand vet jag inte vilken film jag såg först, *Journey to the Moon* av William Kentridge eller Georges Méliès *Resan till månen*.⁸ Återberättande av historier är i sig spännande. Vilka förebilder hade Jules Verne då han skrev Kapten Nemo? Mina tankar går till Jona i Valfiskens buk. Profeten Jona som är hårt utsatt då han försöker reda ut en konflikt i Assyrien blir på ett fantasifullt sätt räddad av Gud. Gud sänder ut en stor val som sväljer Jona. Under tre dagar är det storm på havet och Jona glider lugnt fram nere i valens buk. När stormen lägger sig simmar valen in mot kusten och spyr upp Jona på land och han kan återuppta uppdraget där han lämnat det.⁹ Historien passar väl in på Nemo som är uppriven över hur dumdristiga människor är, om än lite vagt beskrivet är han på kant med världen. Men jag får aldrig veta om han klarar sig genom malströmmen utanför Norges kust den kväll då hans tillfångatagna medpassagerare lyckas fly.¹⁰ Och hur stämmer valfiskens in på mig i mitt arbete där jag sitter i min lägenhet bestående av endast ett litet rum, i en mindre stad på en ö mitt ute i Östersjön? Jag återvänder till mina sysslor och låter mig inspireras av Kentridge och använder vardagsföremål i mitt arbetsrum för att skapa animationer, min resa går inte till månen som i Kentridge fall utan till havets djup. Som praktisk guide och navigationskarta använder jag mig av mottot *mobilis in mobili*, fritt översatt från Latin: rörlig i det rörliga.¹¹ *Mobilis in mobili* blir mitt viktigaste verktyg när jag med animationer förflyttar mig genom tid och rum.

⁷ Melies, Georges, "Master of Illusion: Crash Course Film History #4"

⁸ Méliès, Georges, "Resan till månen", Le Voyage dans la lune, Star Film 1902

⁹ Bibeln, *Jona kapitel 2:3-12*, Johansson, Mats, Sahlberg, Dan-Erik, Göteborg 1999. s. 933.

¹⁰ Verne, s. 373-380.

¹¹ Ibid, s. 70.

Precis som Nemo är jag trött på mänskligheten, jag förfasar mig över hur människor likt parasiter tagit över hela planeten. Frenetiskt konsumerar de och förgör naturen. Dessvärre tar jag själv del av samma livsmönster som är så svårt att bryta.

Att helt gå in för ett projekt om eskapism, skapa en fantasifarkost och resa till en plats och tid där inte natur av människan förvandlats till kultur, vad finns för gott i det? Om jag nu är så orolig över hur vi förgör oss på jorden, ska jag inte ställa mig upp och kämpa för en konstruktiv förändring som verkligen kan leda till konkret positiv förbättring?

Förundran

Att kliva in i mitt undervattensbibliotek och resa tillbaka i eoner av tid är som att sätta på sig ett par glasögon för närsynta, tjocka som flaskbottnar. Men så läser jag ett citat av Rachels Carson: "The more clearly we can focus our attention on the wonders and realities of the universe about us, the less taste we shall have for destruction".

Tänker att det kanske inte är så dumt att isolera sig i ett undervattensbibliotek och förundra sig över världen och fundera över människans beteende. Det kanske är mitt sätt att göra skillnad? När jag fritt söker runt på nätet efter definitioner på förundran ser jag att den kan köpas. För en slant kan jag skriva in mig på en lär-känna-dig-själv-kurs med utlovade resultat som bättre mental hälsa inklusive utvecklande av ledaregenskaper till företagare. Gerd Haeffner beskriver en nutida svalhet mot förundran, att den förlorat i status. Förundran är en förmåga som behöver återupptäckas och inte enbart betraktas praktiskt och instrumentellt.¹² Kanske att denna svalhet har att göra med att vi förlorat en naturlig förankring till naturen? Ronny Ambjörnsson citerar Aristoteles genuina nyfikenhet i studier av naturen:

"I allt som har med naturen att göra finns det något förunderligt". Han ser också i förmågan att förundra sig en av vetenskapens viktigast drivkrafter. Även de mest vardagliga ting kan inge förundran om vi försöker se liksom på nytt, med nya ögon."¹³ Alla ingående beskrivningar av detaljer i Jules Vernes berättelse väcker min nyfikenhet. Han beskriver en tid då teknik förändrar vår värld, vårt sätt att leva. En ny tid med elektricitet och smarta uppfinningar som gör oss oberoende av dygnets rytm, om solen gått upp eller om den för längesedan gått ner. Nu är det är klockan som driver vår tid. Och jag tar mig femhundra

¹² Haeffner, Gerd, "Förmågan att förundras och tvånget att förklara" Signum 2003:5.

¹³ Ambjörnsson, Ronny, *Människors undran*, Falun 1997. s. 121.

miljoner år tillbaka i tiden, till den Kambriska explosionen. För det är då allt "plötsligt" händer. Under en period av några miljoner år utvecklas mängder av flercelliga djur som maskar, bläckfiskar, kräftdjur, trilobiter och de första ryggradsdjuren. Trilobiter mina favoriter, ett pansarklätt djur i de mest fantastiska skepnader.¹⁴ Härifrån färdas jag hundra miljoner år närmare vår tid, till Ordovician, och ser livet på havets botten förändras, arkeologiska rekonstruktioner av organismer som faller mig i smaken, trilobiter finns kvar om än inte av så många varierade arter.¹⁵



Vänster: <https://vimeo.com/307206388>. Höger: skolplansch med illustration från karbontiden.

Havet är allt livs ursprung, främmande och nära på samma gång. Trots att jag är en badkruka, då vattnet alltid är för kallt, och inte vågar dyka från bryggan alltför rädd för ett magplask är jag likafullt fascinerad av livet i oceanerna och mår alltid lika dåligt av mänskligt orsakade miljökatastrofer i haven. Det är sommar och jag beger mig till Göteborg. Anledningen till resan är ett kortfilmsprojekt. Manusförfattaren ger mig nycklarna till hennes lägenhet i Kortedala där jag huserar fritt och förvandlar lägenheten till animationsstudio och tillfälligt hem. Tillvaron är somrig och sorglös men när jag kryper ner i sängen och sluter ögonen förflyttas jag till händelsernas centrum i Mexikanska Golfen.¹⁶ Djupt nere på havets botten ser jag det trasiga röret. Mörka moln av olja pressas upp, pulserar oavbrutet och förvandlar havet till en grumlig tjock soppa. Varm bubblig olja spritter mot huden och mina fötter sugas ned i gyttja. Jag kämpar fram mot den spruckna

¹⁴ Hammarlund, Emma, "Varför exploderade plötsligt djurlivet på jorden?", Petersson, Olof, SR 2018.

¹⁵ Hammarlund, Emma, "Den första klimatkatastrofen kvävde livet i havet", Forskning & Framsteg, 4/2012

¹⁶ BP Oljekatastrofen i Mexikanska golfens började den 20 april 2010 och anses vara det största marina oljeutsläppet i petroleumindustrins historia.

ledningen men känner förtvivlat hur jag tappar kontroll och långsamt dras ned i den bottenlösa geggan. En vecka senare lyckas äntligen oljebolaget täppa för hålet men då har 85 dagar, 16 timmar och 25 minuter passerat. Mer än 780 000 kubikmeter olja täcker havets botten och sprider sig ut över havet som en brun giftig sörja där fåglar och fiskar möter en långsam död. Synen av oljeskadade fåglar faller med tiden i glömska precis som de svart-vita flimriga bilderna av sönderbrutna oljetankers som jag såg i tv-rutan på 70-talet.

Men i min lilla lägenhet i Visby råder idétorka. Radion fyller rummet med dova röster, radiovågor från världen utanför. Jag fördriver tiden med att riva runt bland mina secondhandblusar, mitt yttre skal. Jag väljer ut en blus med alla rätta variabler; tyg av nylon, långa kragsnibbar och ett blommönster som är finurligt uppbyggt och därför inte tråkar ut ögat. Jag börjar måla av blusen och lovar mig själv att inte hindra mig i mina associationer. Mönstret för mig tillbaka ut i havet och som Kapten Nemo vill jag också bygga en farkost, en farkost med vilken jag kan ta mig fram i livet självförsörjande och oberoende av förutbestämda samhällsstrukturer och materiell konsumtionskultur. Med farkosten lämnar jag nuet, färdas genom eoner av tid och förflyttar mig till en plats långt innan människan och den mänskliga civilisation. En sumpmark av snabbväxande ormbunksträd bebodd av enorma insekter, trollsländor med ett vingspann på nästan en meter. Växtlighet som reser sig upp, dör och faller till marken där de stakar sig på varandra till djupa torvlager som med miljoner år av tryck omformas till vida kol och oljefält.¹⁷ Vår civilisations honungsgömma. Osökt förs mina tankar till plastavskräde och överkonsumtion. Jag som i form av modellbyggare är i symbios med materian kastar mig ner i närmsta container för att shoppa gratis material till den nu uppväxande modellvärlden. Jag leker med tanken om plast som byggmaterial men materialet är för inpackat i sig själv för att låta sig formas, däremot kartong och brunpapp är sköna material som dessutom frikostigt gödslar bakgårdarnas containrar.

Med min undervattensfarkost färdas jag bort från linjeraka och tillrättalagda strukturer i riktning mot världens ursprung och låter mig samtidigt fascineras av sinnrik natur. Jag reser tillbaka i tiden, i eoner av tid, till jordens ursprung. Men vad betyder egentligen tre miljarder år? Ett enormt tidsrum som jag omöjligt kan greppa. Aristoteles beskriver tid som förändring. Vilket passande namn för min farkost, *Mobilis in mobili*, en tidskapsel rörlig i ett föränderligt medium. Med förundran reser jag vidare, stannar till förbryllad. Mitt i en

¹⁷ Moran, Robbin, *A Natural History of Ferns*, London 2004. s. 103 -111.

grusgrop på norra Gotland landar en rostig rymdkapsel. Två kaniner uppstassade i stiliga grå kostymer med varsin brun unikakoffert kliver ut. Utan att fördöma ger de sig i kast med mänskligheten. De förolyckas, ibland dör de men på något sätt lyckas de alltid komma tillbaka. I ständig förundran frågar de sig: "Vilka är de, de där människor och vad är det som driver dem?" Kaninerna får följa med på min resa.

Några kilometer norr om grusgropen står jag och knyter mina kängor. På ett bord i hallen står en skål fylld med grå stenar, min väns privata fossilsamling. Jag får ögonen på en mussla och väger den i handen, skalet är räfflat med skiftande grå toner. Tittar nyfiket och förtjust på den vackra formen. Skalhalvor som möts i en asymmetrisk s-form och liknar en fiskmun, jag väntar mig att musslan vilken sekund som helst hungrigt skall glänta på sitt skal. Jag kan se den djupt nere i det varma korallrevshavet, en bland många andra musslor i ett utsträckt kluster. Några har sina skal på glänt där encelliga djuren låter sig luras in. Några närsynta trilobiter söker sig försiktigt fram ur mörkret, det glimmar till i ett par jättelika kristallögon. Skyggt försvinner de ur sikte, tar skydd i det grumliga bottensedimentet och uppslukas av mörkret. Jag väger musslan i handen, en fossil som ligger så len och levande i min hand och det svindlar då jag tänker att den en gång varit livs levande och sedan legat gömd i 400 miljoner år för att bli hittad.

Här hos mig är allt skenbart lugnt
men en gnagande känsla av olust ligger och lurar,
som om katastrofen ligger runt hörnet
men att jag inte kan se den ännu.

I min lägenhet växer animationer fram samtidigt som rummet börjar ta form av en ubåt och med radions vågor sammanförs jag med nya idéer och den på distans gemensamma världen. Jag lär mig begrepp som *Antropocen*¹⁸ och *Human Extinction*¹⁹. Som en fluga i taket ser jag mig själv och alla andra människor från ovan. Från USA meddelar Trump att han vill dra sig ur Parisavtalet, samtidigt lovar han att bygga en mur längs hela Mexikos gräns och den nedmonterade kolhantering vill han återigen uppmuntra för att ge det amerikanska folket hopp om arbete och framtid. Från Europas östra kant, Ungern, där vandrar flyktingar fram längs en motorväg...de flyr för sina liv och har precis överlevt en

¹⁸ Geologiska term, människans tidsålder.

¹⁹ Miljörörelse som uppmanat till att vi människor inte skall reproducera oss

resa över havet. Och på min lilla kontinent, Gotland, är det vattenbrist. Och i den nybyggda kajen parkerar jättelika turistikryssare som står på ständig tomgångskörning, flytande städer utan avloppsrening bebodda av trötta massturister som slött driver in längs stadens gränder. På stranden ligger drivor av smörbultar, en för ön främmande fisk som kommit med fraktbåtars ballastvatten och blivit den nya invasiva fiskarten, nu ligger de på stranden och ruttnar. Världen känns smutsig.

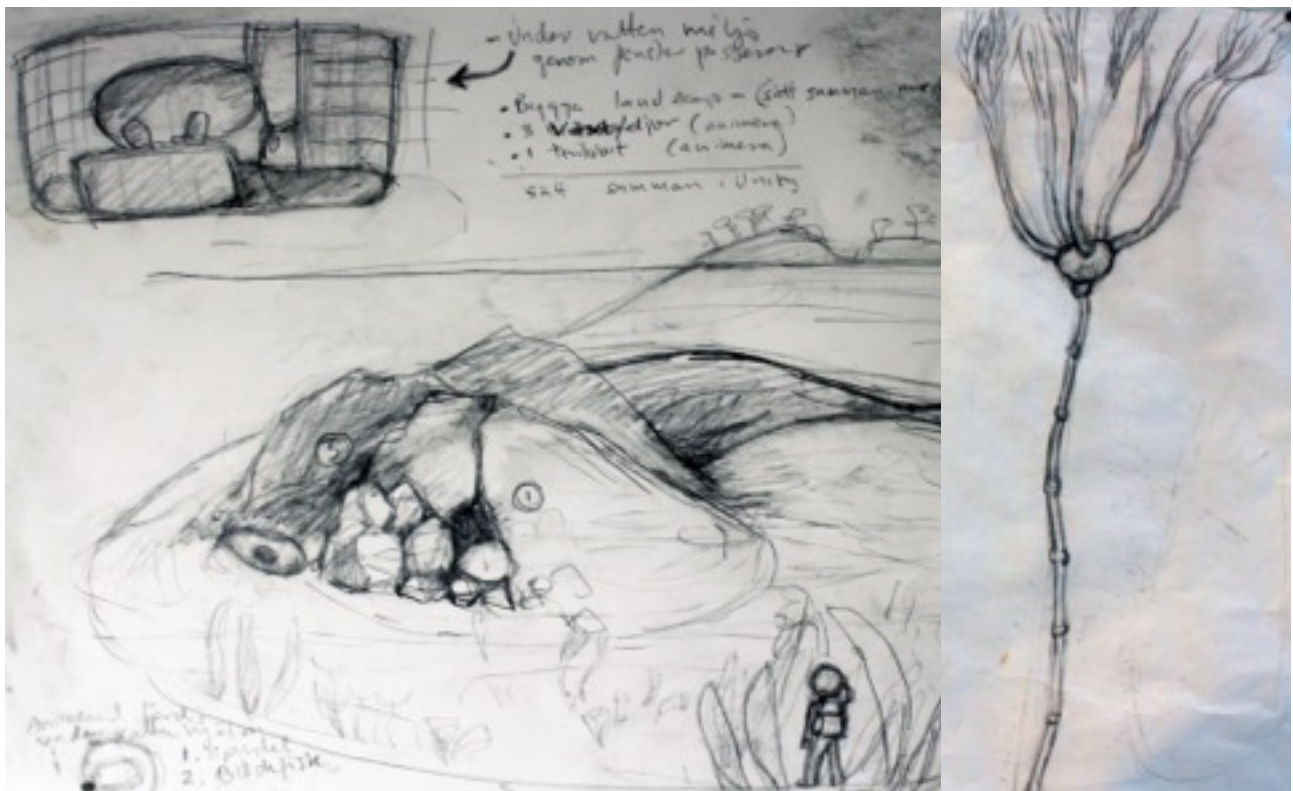
Form utan innehåll

På Gotland har jag under några år haft en tid av kreativa samarbeten tillsammans med andra egensinniga konstnärer. Men efter en tid av stiltje växer ett starkt behov av att gå vidare för mitt egna sökandes skull. Nu vill jag med animation skapa rum, atmosfär och interaktivitet. Jag söker ett projektår på Kungliga Konsthögskolan. Min önskan är att träffa fler likasinnade, jag har inte höga krav bara jag kan komma bort från öns instängdhet. Efter att jag flyttat vaknar jag upp av en livlig dröm om en upphittad katt, tydligen hade den blivit försummad en längre tid. Katten hade märkligt nog precis samma färgsättning som mina för dagen valda kläder och jag förstår att katten det är jag och att jag får se till att katten får det den vill ha.

Som student på Kungliga Konsthögskolan har jag möjlighet att välja tre fristående kurser per termin. Kursen i Motion Capture och Realtidsanimation fångar mitt intresse. Av kursbeskrivningen förstår jag egentligen inget alls mer än att realtidsanimation låter intressant och säkert kan ge extra dimension till framtida animation och performanceprojekt. Kursen leds av Ester Ericsson som håller i KKH:s 3D-labb, där jobbar även Martin Christensen. Nu kommer jag för första gången i kontakt med fotogrametri och det är som trolleri. När jag fotograferar mina modell från olika vinklar, samlar in materialet och processar i en programvara förvandlas de till en digital 3D-skulptur. Jag, den motstridiga animatören, ändrar totalt åsikt om 3D-animation och ger det en ny chans. Att bygga modeller digitalt i en dator har aldrig för mig varit ett alternativ. Jag vill skapa med händerna, känna materialet mot huden och se hur ett till synes dött material tar form för att uppleva ögonblicket då objektet väcks till liv och får en egen karaktär. Genom fotogrametri kan jag hålla mig till traditionellt hantverk i uppbyggande av karaktärer och miljöer och samtidigt glida in på 3D-animation och upptäcka ny möjligheter. Genom fotogrametri kan

jag behålla hantverksdelen i uppbyggande av karaktärer och miljöer och samtidigt glida in på 3D-animation och upptäcka nya möjligheter. På kursen introduceras jag också i Unity, en spelplattform där jag kan lägga in mitt 3D-material. Här blir alltmer komplicerat, programvarans struktur liknar inte något jag arbetat med tidigare men ser att det kan tillföra mitt *Mobilis in mobili*-projekt ytterligare dimensioner och vill därför ge det en chans.

Under mina sista desperata dagar på Gotland hinner jag också söka in på StDh. Hittar masterprogrammet Narrative space, "berättande rymd", och ser möjligheten att utveckla en installation där animationer skapar atmosfär och rymd.



Skisser över undervattenslandskap. Interiör, organism inklusive kort "to do"-lista.

Animation, vilken form den än tar, har en tendens att kräva tid och sluka ens uppmärksamhet totalt. Jag vill bygga upp en undervattensvärld i Unity men med tidigare dyrköpt erfarenhet vet jag vikten av att förstå hur ett animationsprojekt skall läggas upp i tanke på upplösning av material. När jag omvandlar mina modeller till 3-D hur polygontäta bör de minst vara för att se fina ut? Jag vill inte heller att projektet blir tungt och ohanterligt. Jag tar en tur över till Ester och Martin på KKH där jag förklarar mer ingående om mina idéer och visar dem skisser över landskapet där ubåten skall passera och hur jag också planerar en dykarfärd med hjälm och vr-glasögon. Är det överhuvudtaget möjligt för mig att utföra med mina begränsade kunskaper? När det närmar sig sommar och "min" Unity-

dator blir upptagen av en pågående kurs, vaknar jag upp och säger hej till mänskligheten. Jag vill fyllas med nya uppfriskande tankar och idéer och tar en utflykt till ett seminarium arrangerat av The Posthumanities Hub.²⁰ Det känns som om jag nästlat in mig hos en hemlig klubb där publiken till stor del består av föredragshållare men även några nyfikna konstnärer. Ämnen som diskuteras är New Humanities och om dessa idéer kan transformera och integrera människan med naturen i vår osäkra tid, Antropocen. Det känns som ett bra avslut på terminen.

Tillbaka efter sommaruppehållet är planen att installationen skall realiseras. Men det är som om jag inte kan samla mig runt alla delar i projektet, de som skall sammanföras till ett undervattensbibliotek. Uppfylld av tvivel runt bygget frågar jag mig: "Måste det se ut som ett bibliotek"? Och det animerade havet, är det inte långsamt, tråkigt och intetsägande? Och hur skall jag visa närvaron av den frånvarande Nemo? Allt det praktiska arbetet runt de animerade filmerna har fått mig att snäva in på små detaljer. Jag har inte längre överblick. Är jag kanske i full färd med att skapa en form utan innehåll? Jag ventilerar yvigt mina farhågor med Jenny Sunesson, lektor i audiell media, om mitt behov att hitta tillbaka till tillståndet av förundran och Nemos besvikelse över mänskligheten. Slänger en massa ofärdiga idéer på bordet. "Less is more", säger Jenny. "Och det får gärna vara personligt. Skapa en atmosfär med ljud!". Jag köper konceptet med ljudbild, slukar det med hull och hår. Med en lätt känsla av panik samlar jag in ljudfiler. Då jag inte är nöjd med undervattensloopen som jag tidigare skapat vill jag komplettera med nytt material. Jag dyker ner i mina hårddiskar och vaskar runt. Där ligger mängder av time-laps-tagningar och skräpar. Bilder från Marsfjällen och Fårö tagna utan speciellt mål men i en känsla av fascination kanske rent av förundran. Vad händer när jag lyfter på en sten och blottar myrägg? Hur snabbt rör sig en snigel? Hur förflyttar sig skummet över vattenvågorna? I ett försök att återskapa Nemos förundran klipper jag samman den ursprungliga filmen med bilder från Fårö och Marsfjällen och rör om. Skräp kan omvandlas och ta ny form. Med inspiration från min nystartade bokashi hemma i Skarpnäck låter jag fermenteringen ta fart.²¹

Det är tid för en delexamination i produktion och jag bjuder in Lina Person, forskare i film med intresse för ekologi och geologi, som samtalspartner. I filmstudion markerar jag med

²⁰ Plattform för mänskliga humaniora, filosofi, konst och vetenskap med ledning av Cecilia Åsberg och Marietta Radomska.

²¹ Kompost där matavfall fermenteras av bakterier.

tejp upp undervattensbibliotekets väggar. Där skall biblioteket stå om några månader, en undervattensvärld där animationer och modeller möts. En plats för interaktivitet, lugnt begrundande och förundran. Bakom bibliotekets tejpmarkeringar ställer jag en soffa. Där det tänkta fönstret öppnar upp sig mot havet placerar jag en filmskärm. I den mörklagda filmstudion sitter jag nedsjunken i soffan och ser undervattenslandskapet passera. För första gången får jag en fysisk känsla av biblioteket. Men den sköna känslan att glida genom havet bryts tvärt då de inklippta time-laps sekvenserna lägger sig platt mot det imaginära fönstret. Med den nya klippningen följer också ett desperat upplägg till narration. Rädslan att tråka ut min publik har lurat in mig på ett irrspår. Det lugna animerade landskapet skall tillbaka. Jag tar ett steg tillbaka och påminner mig om varför jag överhuvudtaget sökte mig till masterutbildningen i Narrative Space, det var min vilja att med animation utforska rumslighet och interaktivitet. Och jag tar till mig Linas kommentar om att det narrativa uppstår då betraktaren förflyttar sig genom installationen och att jag därför bör fokusera på att renodla de olika momenten, entré, biblioteket, dykarkammare och kanske där även finns plats att skapa ett sista rum, havet.

Då jag under utbildningen valt att fokusera på ett projekt, *Mobilis in mobli*, så har det också blivit mitt ämne för research där det utkristalliseras tre riktningar.

- *Konstruera och bygga ett undervattensbibliotek, hitta den praktiska formen som skall fungera för att montera upp och ner och kunna transporteras. En konstruktion som skall ge plats till animationer och skapa atmosfär för att uppleva förundran.*
- *Med utgång från det givna rummet med animation utforska rumslighet och interaktivitet, att utvidga rummet genom projektioner och vr - virtual reality.*
- *Hur kan jag gestalta förundran över naturen där mina verktyg är animation och att kreera en värld där detta utspelas.*

Konstruera och bygga ett undervattensbibliotek.

Min konstruktion har specifika hållfasthetskrav, den skall kunna vara rörlig i något som rör sig. Jag väljer att se instruktionen som en metafor där jag med mina kunskaper, i bland annat animation, skapar illusionen av rörelse.

Konstruktion innefattar inte enbart biblioteket som byggs upp i skala 1:1, utan även projektets olika delar inne i biblioteket såväl som utanför. Med animationer utförda i Unity

förflyttar sig betraktare. Inne i biblioteket betraktar du havet, med en dykarhjälm tar du del av havet.

Biblioteket finns i två skalor; 1:9 för dockanimation och 1:1 som installation.

Återupprepadet av biblioteket får mig att tänka på fraktaler, där mönster återupprepas i oändliga kopior av sig själv. I matematikens värld kallas det fraktal geometri med vilken man kan skapa modeller från former i naturen. Jag blir nyfiken och fascinerad och vill också simulera en modell av naturen.²² Geometrin i min konstruktion är inte i närheten av att likna fraktaler. Nej, den består av de euklidiska basformerna som kvadrat och cirkel. Det kan ändå inte hålla mig borta från drömmen om naturens smarta arkitektur. Och om jag skulle kunna biomimika naturen väljer jag i mitt specifika fall att efterlikna en spindel. Då spänner jag upp tunna starka trådar till en rymd, en trådkonstruktion där jag fyller de tomma fälten med tunn väv. På väven skapas ett mönster av hyllor och böcker som blir till ett bibliotek. En tunn organisk väv som efter användning kan rivas ner och ombildas till en helt ny konstruktion eller slängas för att omvandlas till nytt organiskt material, föda till andra organismer. Naturens lag om cirkulär balans, att inte förbruka mer energi och materia än som kan återställas.²³ Men jag är inte en spindel. Jag är Homo Faber, arbetaren med verktyg. Hur jag än vrider och vänder vet jag inte bättre än att konstruera min rymd av metall som jag sen klär med kanvas. Och som Hannah Arendt beskriver: "Materialet måste erövrats, slitats loss från dess naturliga miljö" där "all tillverkning innebär våldsverkan, och homo faber, världens skapare, kan endast uträtta sitt verk genom att förstöra naturen."²⁴ Och här står jag och kan inget bättre, människa som jag är.

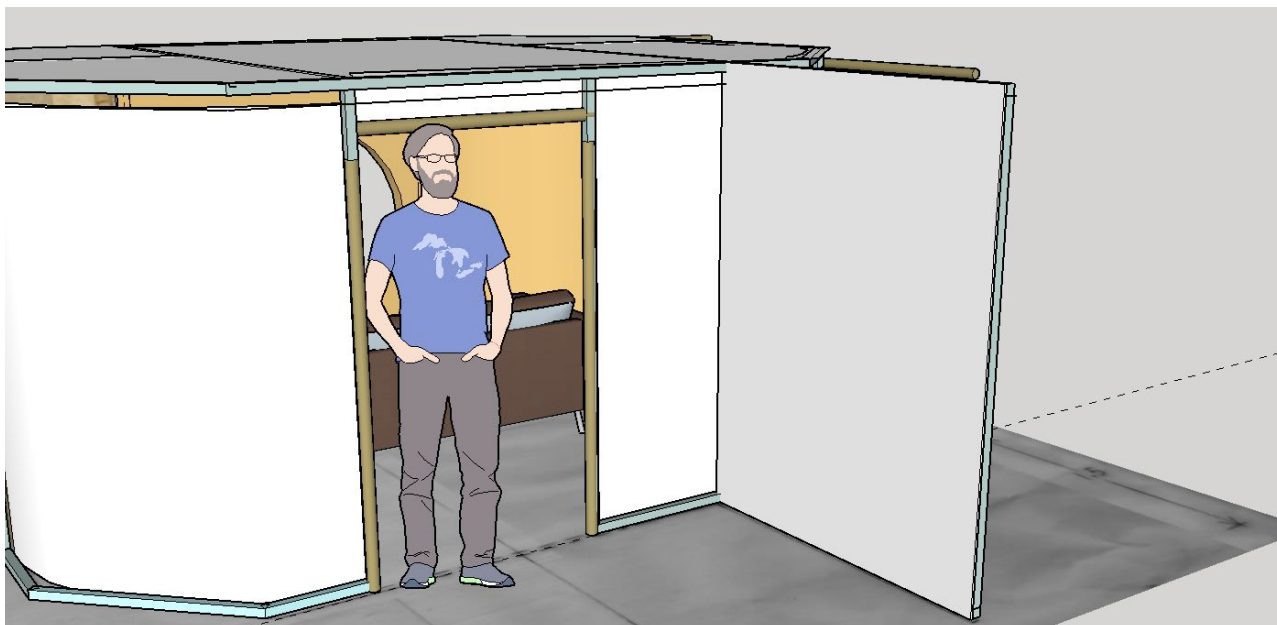
I förberedelserna inför uppbyggnaden av installationen känner jag plötsligt inte igen mig. Jag har gått vilse. Rent sagt, jag vet inte vad jag håller på med! Uppslukad och inkörd på detaljer har jag missat målet. Målet? Är målet detsamma som att springa över mållinjen, eller är det vinsten efter att köra in bollen i målkorgen? Jag kan inte spelreglerna men har heller inte den blekaste aning om i vilken sport jag deltar. I ett försök att hålla mig på linan lugnar jag mig själv - ett verk behöver inte helt slutföras - det kan vidareutvecklas - ingen panik med att skapa formen - låt den fyllas. *Mobilis in mobili* är inte en film med en början och ett slut, det är ett rum öppet för experiment. Jag vill knäppa med fingret och se installationen materialiseras, träda fram ur mörkret som i en ljusshow. Men så fungerar det

²² Rose, Michael, "Vad är fraktaler?"

²³ Benyus, Janine, *Biomimicry Innovation Inspired by Nature*, Adobe Digital Edition 2009. *How will We Make Things?*

²⁴ Arendt, Hannah, *Människors villkor, Vita activa*, Uretzlaff, Joachim, Göteborg 1998. s. 186.

tyvärr inte. Kanske min ovilja grundar sig i att jag inte behärskar området och därför blir obekväm och osäker. Under året som gått har ett antal modeller och skisser av biblioteket passerat min hand. Då mina tankar om utrymmet och hur det skall användas ändras med tiden vill jag inte avsätta tid på att göra en alltför utförlig och slutgiltig ritning. För mig är det mer naturligt att skära ut en modell i kartong och med den göra snabba justeringar efter nyttillkomna idéer. Jag går en utförlig kurs i teknisk ritning med David Mac Henry. Han är väldigt rolig och tillåtande och det värsta motståndet till petiga skalritningar släpper. Efter konstens alla regler gör jag en ritning med sektioner i skala 1:20. Dessutom lovar jag mig själv att även utföra en digital ritning i Sketch Up och erkänner för mig själv att där finns fördelar med en digital ritning, enkel för utomstående att förstå dessutom lätt att bära med i mobiltelefonen, även om jag aldrig kommer att gilla estetiken.



Ritning av biblioteket, den jag tillslut gjorde i Sketch up.

Jag vill ta fram en konstruktion av superlätta moduler enkla att packa ner och frakta. Biblioteket har rundade kortsidor. Mänskliga konstruktioner är oftast raka och bryts i 90 graders vinkel. Runda cirkelformer ger oftast problem. För att närma mig en cirkel delar jag upp hörnet i 45 graders vinklar. Det blir till sist en byggsats som kan byggas upp och monteras ner, en konstruktionen av lätta fyrkantsrör i aluminium där jag köper till hörn och t-kors av något tyngre järn.

Rumslighet och interaktivitet.

Formen är min begränsning

Rummet ska bjuda in, inte enbart för betraktande utan också till att fysiskt uppleva och interagera. "Det är formen som ger skapandet dess nödvändiga gränser och struktur".²⁵

Biblioteket är den plats där allt sker, inuti eller vid dess in- och utgång.

Det finns gott om tid, ett och ett halvt år, att fundera. Det positiva är att jag ges möjlighet att omvärdera mina val, att tänka nytt. I vanliga fall är där en deadline och man följer minsta motståndets lag, tar gamla beprövade metoder. Nu hinner jag på gott och ont tvivla och ändra mina planer tills att jag slutligen måste bestämma mig och köpa de material som behövs. Ett steg fram och agera och ett steg tillbaks för att reflektera, som en dans när det är som bäst. I en teckningslektion med William Kentridge tar han mig med till Platons grotta, en vandring i skuggornas värld.

I ett exempel utgår han från sig själv som konstnär, i rollerna skapare och åskådare med den klara gränsen däremellan. Han blir som illusionist Méliès i sitt framförande, där han leker med filmmediet för att visa dubbelheten i tvivlaren och kritikern.

Exemplet börjar:

Skaparen står framför ett vitt ark med ritkol i handen och drar upp linjerna till en teckning.

Åskådaren kommer plötsligt in och kommenterar: "kraftigare linje, mer volym!".

Skaparen stannar upp och tappas fokus men fortsätter.

Åskådare kommer tillbaka med trivialiteter "Har du inte ett tandläkarbesök imorgon?"

Skaparen ber att bli lämnad ifred .

Åskådaren: "Varför inte titta i en bok, se hur man gör på riktigt".

Skaparen blir upprörd, "Ge dig iväg!!"

Åskådaren tränger sig än närmare ."Men se på den här konstnären, det är helt fantastiskt!"

Skaparen kommer av sig helt.

Men, fortsätter William, en avslappnad och välvilligt inställd åskådare bakom ryggen är bra så att inte tankarna blir för tunna och innehållslösa.²⁶

Mobilis in mobili

Projektets namn *mobilis in mobili* väljer jag då det får mig att tänka på bildmediet som en farkost som glider steglöst mellan olika animationstekniker. Hela tiden strävar jag efter att

²⁵ May, Rollo, *Modet att skapa*, Lettland 2013. s. 110.

²⁶ Kentridge, William, "Drawing Lesson One: In Praise of Shadows"Norton Lectures, 32min.

animationerna skall ges en funktion utöver att vara klassisk berättande film med början och slut. Jag vill med animationer förändra funktion på objekt och i bästa fall bjuda in till interaktivitet.

Under de tre år jag jobbar med projektet håller jag mig öppen för nya infall. Kommer i kontakt med för mig nya tekniker som 3-D och Realtidsanimation, vilket i sin tur öppnar upp för att bygga världar i spelplattformen Unity och med det ges möjlighet till immersive upplevelse, en datorgenererad djupdykande upplevelse. För den som besöker biblioteket och lever sig in i färden under havet måste det vara lockande att gå steget vidare, kanske de redan föreställer sig en dykutrustning. Och jag har klistrat och knåpat samman en hjälm av papper och lim och under dess skal av papper har jag dolt ett par Oculus-glasögon som möjliggör den virtuella dykarupplevelsen. Till utrustningen tillkommer en syrgastank och för säker vandring på havsbotten ett par jättelika stövlar. All utrustning är inspirerad av Alphonse-Marie-Adolphe de Neuvilleors illustrationer.

Inför riskfyllda uppdrag är det viktigt med principfasta metoder som är lika för alla, allt för att undvika olyckor. Inför djupdykning måste uppsatta regler följas och vid sidan om utrustningen finns en skylt att läsa:

"ATT BEAKTA INFÖR DYKNING

- 1. Ställ ER bekvämt i kängorna, spänn banden över vristerna.*
- 2. Sätt syrgastanken på ryggen, för perfekt passform spänn banden över axlar och runt midja.*
- 3. Trä hjälmen över huvudet.*
- 4. När NI återvänder, ställ tillbaka utrustningen på sin ursprungliga plats. "*

Trots all lockande nya teknik håller jag fast vid det traditionella hantverket där lättillgängligt material som bokblad, brunpapp, papier-maché och kartong blir det kitt som håller mina världar samman, mitt universum av papp och kartong. De som efter konstens alla regler spanner på dykutrustningen för att uppleva havet bygger på samma gång upp sin egen papperspersona. Påklädandet blir en inlevelseakt inför upplevelsen av det virtuella havet samtidigt som de blir del av papp och kartongvärlden. Däremot den oinvigda betraktaren, med utifrån perspektiv, ser en människa stirra ut i tomt intet med ett stort pappklot på huvudet.

I projektet *mobilis in mobilis* bygger jag en miljö där huvudkaraktärerna är frånvarande. Där visas animationer men de tjänar en annan funktion än den linjärt narrativa. Som besökare av installationen får du skapa din egen berättelse och innan du träder in genom bibliotekets port möts du av en informativ skylt.

"MOBILIS IN MOBILI - MOBILE THROUGH THE INCONSTANT (rörlig i det föränderliga)
UNDERWATER LIBRARY

Submersive craft - year 2020

Max persons - 2

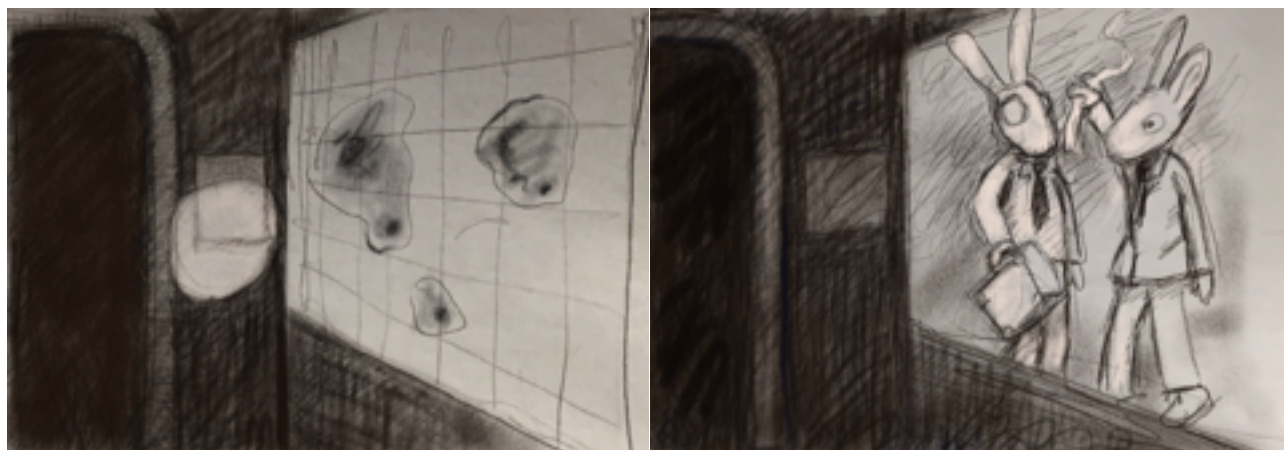
Don't bring food or drinks.

You may sleep on the sofa"

Biblioteket manar till lugn och välkomnar en mer bakåtlutad hållning. Beträktaren kan lägga sig ned i soffan och låta havet passerar revy eller helt enkelt sluta ögonen för att låta ljudbilden ta vid och tillslut somna in. Här är öppet för introspektion i motsatts till dyk upplevelsen som manar till interaktion.

För att jag inte skall förlora mig i mina tankar och behålla arbetet hanterbart delar jag upp projektet i sex delmoment; *Entré, Interiör, Fönster, Dykarhjälm, Performance och Bok.*

Entre



Video mapping. Vänster: kontinentalplattorn. Höger: 2Rabbits

Om *Mobilis in mobili* vore en bok så är entrén det första kapitlet. I mörkret faller ett ljus på en panel, det förflyttar sig långsamt. Det växer sig större till ett hav med kontinenter. En världskarta som sakta pulserar, vår jord så som den såg ut för 300 miljoner år sedan. En

navigationskarta till Nemo. Kartan som visar vårt mål och destination. Låter mig inspireras av Gayateorin som beskriver jorden som en självreglerande organism i ständig rörelse om än långsamt. Den ändrar form, en pulserande rörelse, som ett hjärta, en levande varelse och organism. Gaya, jätteorganismen som reglerar temperatur och skapar livsförutsättning för alla andra levande organismer.²⁷ Jag låter animera jordens kontinentalplattors rörelse genom några miljoner år. Tekniken är videomappen. Med projicerade animationer belyses objekt och ytor vilket ger en tredimensionell upplevelse. Kartan med sina rörliga kontinentalplattor försvinner och in kommer 2Rabbits på sin resa genom Purgatorio. De upplever en värld av plast och olja, de tar värvning på en oljetanker som sjunker i hårt vatten.



2Rabbits in Purgatorio av Mervi Kekarainen och Kristina Frank. Ett bild kollage med Gustave Dorés illustrationer ur Dantes Den Gudomliga Komedin.

Material till filmen är en blandning av gryniga journalfilmer jag hittat på nätet, kanske inte alltid helt tillåtet. Men mitt försvar är att de faktiskt ligger där ute i molnet som ett bevis på en tid som existerat alltför lockande att inte använda, de blir min scenografi där alla bilder manipuleras görs om, sätts i ett nytt sammanhang där inga intressen eller möjlighet till profit finns. De blir scenerier för 2Rabbits i ett montage av Gustave Dorés illustrationer från *Den gudomliga komedin* tillsammans med miljöbilder från Gotländska avkrokar. För mig blir Dorés illustrationer mytiska, de är mer än att bilder från en vandring genom helvetet,

²⁷ Harding, Stephan, *Animate earth, science, Intuition and Gaia*, Cambridge 2013. s. 68 -72.

skärseld och paradiset påminner om något annat. Jag är nog inte ensam om att ha bläddrat i en tjock bok med spruckna skinnpärmar, en massa obegriplig text, här och var några gulnade utklipp från tidningar med begravningsannonser och så kommer belöningen, de där stora uppslagen med bilder av människor med vingar och jättelika moln med märkliga ljusformationer som om det alltid vore åskväder.

2Rabbits är ett samarbete mellan Mervi Kekarainen och mig. Tidig vår åker vi en tur över Gotland i jakt på övergivna platser. Linne Grimmstedt är vår chaufför och fotograf. Mervi styr oss mot inspelningsplatserna och väl där hittar jag stora sjöar av plast som blåser runt i vinden, det måste få vara med. Plast blir temat i Purgatorio och 2Rabbits kan börja improvisera. Under sommaruppehållet möter jag upp med Mervi igen för att slutföra Purgatorioresan. Hon har varit mycket dålig på sista tiden och har precis fått en cancerdiagnos. En gång i veckan möts vi hemma hos henne och tillsammans gör vi om hennes vardagsrum till en green screen-studio. Hon tar morfin för att hålla smärtan under kontroll och de korta stunder hon har ork tar vi några scener. I väntan på besked om operation skyndar vi för att bli klar. Vi hinner.

Interiör

Bibliotekets huvudsyfte är att ge plats för meditativ lugn med utblick mot havet. Biblioteket är den centrala delen av projektet, behållaren för animationer men ger också den estetiska formen och det finns redan som liten modell för animation. Varför inte köpa mig loss från biblioteksbygget och istället lägga tiden till animation? Fotograferar modellen och förstorar upp till skala 1:1. Jag tar kontakt med en firma som kan göra hela jobbet från print av kanvas till aluminiumkonstruktion för montering. Ett köp medför dock att en dryg tredjedel av produktionsbudget dras av på ett bräde. Efter övervägande tar jag kontakt med Dramatens dekormålarstudio i hopp om att kunna hyra en plats där jag kan måla och om inte det är möjligt istället besöka och följa deras arbete under en vecka och på det sättet lära mig dekormåleriets olika moment. Inget av dessa alternativ visar sig vara möjliga. Därefter kommer en tanke som gör mig riktigt uppspelt. Varför inte förenkla rummet, göra ett abstrakt bibliotek. Sätta upp markeringar för rummets gränser med självlysande tejp och trådar som hänger från taket där jag fäster tunna tyger som skapar en skimrande gräns. Öppningen mot havet är det enda som materialiserar biblioteket med målad duk och med små medel ger jag en hint om att befinna sig i Nemos bibliotek.



Skissen jag utgår ifrån då jag målar interiören i Gäddvikens ateljé.

Efter ett samtal med Katrin Bränström, lektor i scenografi, återvänder jag till alternativet att måla dekoren i klassisk dekormålartradition. Med Katrins hjälp kan jag få tillgång till Operans målarateljéer i Gäddviken. Där får jag konsultation av Björn Kiltorp, Dekormästare, och de sex anställda målarna. Det blir en motivation att lära den klassiska teaterdekormåleriet från grunden och jag blir påmind om gamla kunskaper i akvarellmåleri. Vikten av att planera sin målning och den sköra gränsen mellan kontroll och frihet i hanterandet av färgen. Min ambition är att bli klar på en vecka, vilket jag snabbt inser är en omöjlighet då de tre första dagarna går till grundarbete av duk och att med kol rita upp grundskissen. Frågan är också på vilken skala av realism jag skall hålla. Valet blir att hålla målningen på en mer förenklad nivå, utelämna detaljer och behålla känslan av akvarellmåleri.

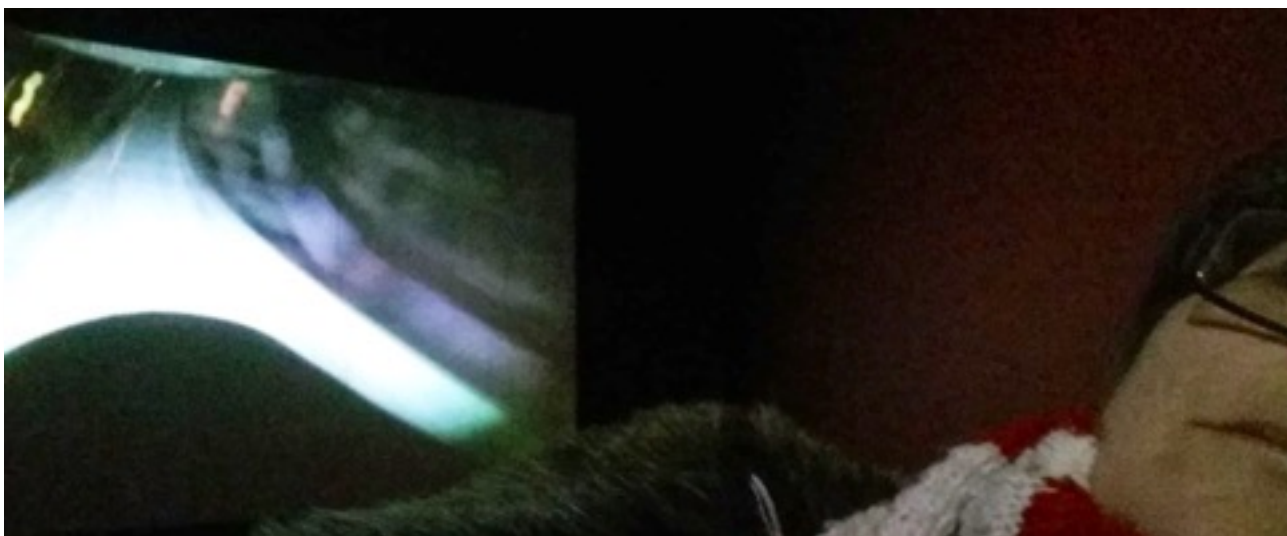
Materialen kartong, papp och bokblad ur böcker är en sammanhållande länk i dekor och modeller. När jag målar upp bibliotekets väggar försöker jag efterlikna den struktur och färg som uppstår vid kaschering, då brunpapp rivs itu, blötläggs och klistras med lim till en hård yta. När dekoren hängs upp på sin ställning färdigställer jag biblioteket med att lura bort kantiga hörn med hjälp av papprör som delats itu. Med pappslöjd skapar jag intressanta ytor som fångar ljus och ger skuggor. Fönstrets runda form återupprepas i dörrkarmar, taknischer och rummets kortsidor. Jag vill också skapa ett bilddjup för fönstret som nu är målat direkt på kanvas, återskapa illusionen av ett riktigt fönster. För det krävs att jag skär upp ett hål för det tänkta fönstret och bygger i kartong upp en nisch som också fungerar som stöd till den känsliga kanvasen. Papprör döljer också takets synliga aluminiumrör och förvandlas till ledningar för luft och vattencirkulation. Men kanske farkosten är något mer än en maskin, en tidskapsel med potentiellt liv? Kanske är den egentligen en gigantisk bönformad sporkapsel, en jätteorganism som flyter runt i oceanen?

Och rören i taket är inte vanliga plåtrör för mekanisk ventilation utan *xylem* och *phloemkanaler* som transporterar vatten och näring.²⁸

Fönster

Vi rör oss stilla och lugnt genom havet. Centralt i rummet öppnar sig väggen i ett ovalt fönster ut mot havet, framför står en soffa. Biblioteket är en plats för kontemplation och där blicken söker sig ut i havet. För att skapa atmosfär behöver jag en ljudbild. Jag tycker om att jobba med ljud, det är ljudet som ger mina annars tysta animationer rytm och framåtrörelse. Men att skapa en komposition för surroundljud har jag aldrig gjort förr och har alltför stor respekt inför. Jag ber Eva Sidén, pianist och kompositör, komponera ett ljudverk.

På Bonniers konsthall visas under vinter halvåret 2016-2017 utställningen *Insomnia* som ger mig ett starkt intryck. Som vanligt på kort besök i Stockholm blir dagarna intensiva. När jag slår mig ner i soffan framför videoverket *Downhill* blir jag som hypnotiserad. Jag låter tröttheten falla över mig, Utmattad sjunker jag djupare och djupare ner i soffan samtidigt som jag i mörkret ser en kurvig färd genom en berg-och-dal-bana som bryts av flimriga ljusspektra. Temat för utställningen är sömn, där Katarina Löfström har utforskat vad som händer vid insomningsögonblicket och här gestaltar det i filmen. Jag har hittat hem i soffan och låter loop efter loop passera.



"Soffselfi" i skenet av *Downhill* av Katrin Löfström.

²⁸ Växtanatomi, solunetti,

Nu sitter jag sitter tillsammans med Eva på EMS, Elektronmusikstudion, där hon introducerar mig i hur ljud flyttas mellan högtalare, ett surroundljud som skapar rörelse i rummet. Jag förflyttas i mina tankar till biblioteket och hör havet där utanför. En skön känsla. Jag ser böckerna i biblioteket, de som ligger utspridda på golvet, och det är som att flera olösta problem börjar lösas upp.

Dykarhjälm

Vad vore livet utan leken, leve homoludens. "Det ska inte vara roligt jämt" säger min pappa när jag beklagar mig över brödbaket i bagarstugan. Jag älskar doften av jäst deg, Ljudet av rallarkaveln över bakkbordet och att kasta runt brödet i elden men framför allt äta brödet medan smöret smälter. Men kavlandet och bakandet tar massor av timmar och det roliga blir monotont. Meningen har präntat sig fast. "Det måste vara roligt jämt". Men även i leken kommer det motstånd som måste övervinnas. Det slår mig att den värld jag bygger upp i spelplattformen Unity kan få två funktioner, det havslandskap som passerar utanför bibliotekets fönster och som immersive dykarupplevelse.²⁹ Jag vill erbjuda mina medpassagerare en utflykt eller om du hellre vill, en flykt till havets djup med en dysfunktionell dykarutrustning av papp. Släpp alla tankar om funktion och realism.



Vänster: Alphonse-Marie-Adolphe de Neuville, illustration ur *En världsomsegling under havet*.

Höger: Kristina Frank, *Undervattensvärlden*

²⁹ En 3D genererad värld som man fysiskt tar del av.

” It proceeds within the play-ground of the mind, in a world of its own which the mind create for it. There things have a very different physionomy from the one they wear in 'ordinary life', and are bound by ties other than those of logic and causality”³⁰

Med originalillustrationer av Alphonse-Marie-Adolphe de Neuvilleor som inspiration låter jag bygga upp hjälm, syrgastank och kängor. Med tekniken förflyttar jag mina gränser samtidigt som tekniken gör mig begränsad i min okunskap, den ger mig feber, jag möter problem som jag inte vet hur jag skall hantera, men jag vill nå mitt mål. Jag måste hela tiden tala lugnande till mig själv, vara ödmjuk, att det kan få ta tid då jag ännu inte kan. Inser att jag har motstånd till att söka runt på nätet efter svar, texter flyter runt på skärmen utan att jag kan ta dem till mig. Jag vill driva iväg, viktlös som i en av mina bästa drömmar. Eller när man i en stund av tristess lyckas förflytta sig ur sina tankar. Som den gången på en grå asfalterad innergård vid Odenplan. Jag måste ha väntat på någon. Sitter på den spruckna betongtrappan som leder ner mot källarlokalen och ser gårdens tristess mattas ut, blir till färgad film i flera dimensioner där jag kliver in. En flummig dagdröm, svår att beskriva men ändå verklig där och då. Nu många år senare med en dykarhjälm av papp på huvudet är jag tillbaka till känslan jag hade där på gården sent 90-tal.

Min plan är att skapa flera alternativa vägval på havets botten, som i ett spel men utan action. Skapandet av dykarhjälmén hör samman med min egna förundran av teknik. Men jag vill inte räkna timmarna som passerat i konstruerandet av undervattensresan. Det är hela tiden en balansgång mellan belöningens lust och oförmågans olust där jag förlitar mig till att jag skall vinna en gnutta duglighet.³¹ En pragmatisk del av mig vet att vr-animation är alldeles för komplext för att jag som ensam skapare skall kunna göra något storslaget. Men i projektet passar det väl in, *Mobilis in mobili* är för mig leken med bildmediet. Ett medium som förändras och förflyttas genom olika tekniker, lika smidigt som tankar och drömmar passerar medvetandet. Martin ger fantastisk hjälp och vägledning i processen. Men jag kommer till ett vägval. Den tid och ansträngning som krävs för att hitta en lösning till att skapa flera vägval är kanske inte värd sitt pris, kanske är det inte heller möjligt. Jag förenklar och fokuserar på upplevelsen.

³⁰ Huizinga, Johan, *Homoludens, a study of the play element in culture*, London 1955. s. 119.

³¹ Aristoteles, *Den Nikomachiska Etiken*, Ringbom, Mårten, Göteborg 1967. s. 56.

Bok

Hur många böcker krävs för att det skall kunna räknas som ett bibliotek?

I mitt bibliotek, framför fönstret mot havet, ligger böcker utspridda över golvet. Det är böcker som skildrar fenomen från växtriket i form av enkla blädderboksanimationer, sekundkorta scener ur naturens under. Ett levande herbarium. Jag gör ett försök med en enkel linjetecknad animation. Skriver ut på brunt papper och sätter samman till en bok. Jag blir inte alls nöjd. Animationen blir till en ängslig förklaring. Försöket hamnar i papperskorgen.

När jag sitter på EMS och lyssnar på Evas ljudkomposition och ljudbilden som växer fram i rummet förstår jag att animationerna som träder fram i böckerna kommer från havet. Det är livet i havet som invaderar. Där finns ingen logisk förklaring av "naturens under", den är bara där, och rör sig över de skrivna arken. Små havslevande mikro organismer som radiolaris med sina vackra kiselstrukturer dom vill jag ska ta över mina böcker.



Krabbfoten, böckernas bok, en interaktiv skulptur. <https://vimeo.com/173614315>

Majid Modir, grafisk designer, har på annat håller skissat upp en affisch. En del av designen är ett mönster skapat av små vattenlevande djur. Jag ber honom om att skicka över sina skisser. Samtidigt söker jag mig fram längs secondhandbutikernas hyllor på jakt efter gamla och gulnade böcker, och om språket är annat än svenska är det en extra bonus. När jag bygger upp modell till animationer använder jag mig av utrivna bokblad de blir del av den kasherade ytan. Grafik och typsnitt blir ett vackert mönster, det blir lösryckta meningar utan sammanhang, handgripligen texter som rivits ur sitt sammanhang. I strukturalistisk och poststrukturalistisk språkfilosofi menar de att tillträde till verkligheten

nås genom språket. För det är genom språket som vi skapar representationer, tolkningar av den fysiska verkligheten. Den fysiska verkligheten finns så klart utan språket, men får en mening först genom diskurs, talad kommunikation.³² Genom att välja böcker av annat språk representerar inte texten någonting annat än grafiskt mönster och fokus kommer att falla på den animation som uppstår då bladen vänds. Viljan hos mig att ta bort betydelsen av textens innehåll kan ha med mitt förhållande till språket att göra. Att skriva en text är en mödosam process som startar med många ofullständiga meningar staplade efter varandra, någonstans i de stickiga mellanrummen av de ofullständiga meningarna skall innehållet lägga sig, men allt är till en början fragmenterat och utspritt. Samtidigt finns respekten för den skrivna texten och boken genom den djupa symboliken den bär i form av förmedlare och bevarare av idéer, berättelser och kunskap kittet av vår kultur.

I Nemos värld är böckerna en självklar del av hans självvalda och isolerade resa, hans bibliotek har en samling av tolv tusen böcker. På en annan plats och en annan tid berättar P O Enquist om två pojkar som delar en mörk familjehemlighet. Att läsa är viktigt för de två pojkarna, böckerna påverkar deras vardag i den lilla skogsbyn. De har sammanlagt tolv böcker i sitt bibliotek. En av böckerna är "Den hemlighetsfulla ön" där Kapten Nemo lever sina sista dagar. Hans sista önskan är att bli sänkt till havets botten i sitt ubåtsbibliotek. Den ena av pojkarna gör historien till sin, ser boken som ett omen om vad som skall ske i hans liv, "att han precis som Nemo skall föras in i det slutgiltiga biblioteket".³³

Jag har en bok, den som inte längre får plats i sitt bibliotek, min ursprungsbok, böckernas bok även kallad Krabbfot. Ur sitt musselhuvud flödar ljuset ut och träffar boken på bordet, när bladen vänds spelas filmen *Mobilis in mobili*. Krabbfoten kräver plats och uppmärksamhet. Den får helt enkelt flytta ut till ett imaginärt hav av ljus. Där står den på havets botten som om den ramlat ur ett sjunket skepp.

Performance

Mervi, "onstnär och vinna" med en trasig skrivmaskin, var med på barrikaderna och kastade tegelsten i Paris. När jag lär känna henne har hon precis som jag flyttat till Gotland. Hon visar sig dessutom vara både skådespelare och filmare. Jag är på Fårö i ett repsamtal för en utomhus uppsättning av *Trollflöjten*. "Hur ska vi få bort Tamino från scenen", hör jag regissören säga. "Djuren från skogen", bryter jag in. Frågande ögon mot mig. "Två stora kaniner i kostym kommer fram bland träden, han försvinner" Bingo!

³² Winther, Jörgensen, Marianne, Phillips, Louise, *Diskursanalys som teori och metod*, Lund 2000. s. 15.

³³ Enquist, Per Olov, *Kapten Nemos bibliotek*, Falun 1991. s. 1- 22.

Äntligen får jag mina röst hörd. Jag ringer genast Mervi. Ordlösa som ett par malplacerade seriefigurer tar de del av nästan varje scen och blir föreställningens stjärnor. Deras rörelser är långsamma och tydliga, de är som ett par siamesiska tvillingar med olika temperament. Frank den stora och dumma kaninen, tror sig kunna allt. Den mindre kaninen som är ängslig och rädd får allas sympati. Frank, har fått låna sina drag från dockmakaren Arne Högsanders hare, ett av de djur han skapar till Bergmans uppsättning av *Trollflöjten*³⁴. Inte så opassande när allt kommer omkring att biblioteks interiör får en klassisk dekor i äkta opera manér. *Trollflöjten* är början av 2Rabbits resa över världen när de dyker upp där man minst anar. Nu, några år senare, skall de ta Professor Arnuox och Concills plats i undervattensbiblioteket. Om jag ska vara uppriktig, det finns ingen plan över vad 2Rabbits med sin närvaro skall tillföra biblioteket. Men jag har skrivit in dem i *mobilis in mobilis* universum.



Sudden death, Gocartgallery. Jag och Mervi som begravningsentreprenörer beskådar platsen där 2Rabbits hittas döda. Till utställningen hör också en kista där vi som entreprenörer ordnar ceremonier där gäster bjuds in till att bekanta sig med döden.

³⁴ Bergman, Ingmar, "Trollflöjten", SVT 1975.

När jag lär känna Mervi upptäcker jag att det är spontant och roligt att jobba ihop, fokuserat. Hos henne ser jag en förankring i 70 talets performancekonst. Hon kan ta scenen utan någonting mer än sig själv, jag behöver känna tryggheten med att ha åtminstone ett attribut. Jag är ju ingen skådespelare och vill heller inte göra anspråk på att vara det och behöver hjälp med att placera mig genom en handling eller bli del av ett rum, även om det rummet bara består av en matta eller palm av kartong. Det finns inga regler för hur ett performance skall ta sig i uttryck, det är upp till konstnären själv att definiera³⁵ och för mig är det viktigt att skapa en scenbild som kan stå för sig själv och där jag fritt kan agera, även om agerandet är minimalt eller inte alls.

Trots Mervis sjukdom planerar vi in det kommande performance, men cancer är inte en sjukdom att leka med. Det visar sig att en operation för att ta bort cancer inte är möjlig. Under höst och vinter blir tillståndet gradvis sämre. Men vi fortsätter leka med tanken om ett performance. Och så tar allt en snabb vändning och den svårbegripliga döden är ett faktum. I skrivandets ögonblick är hon borta. Och jag har ingen aning om vad endast en kanin skall ta sig för i biblioteket. I vanliga fall samlas vi, checkar våra kostymer, ser till att öronen står som de skall, de vita handskarna sitter på, känner in den andre och improvisationen startar.

Gestalta förundran över naturen

Och här lever jag tillsammans med så många andra på denna planet, den bästa av planeter som blivit vårt hem, mer än tre miljarder år har den cirkulerat runt i sitt solsystem och i jämförelse har vi människor spelat med en kort sekund. Nemos universum och undervattensvärld ett återskapande av en svunnen värld. Söker upp böcker om paleontologi där jag hittar fossila rekonstruktioner av växter och djur. Jag låter mig försvinna i litteraturen och läser fascinerad beskrivningar om själva livets utveckling om hur växter utvecklas och en planet som blir grön. Av papper och tyg bygger jag organismer och av bokblad och gamla matkassar formar jag landskapet där de bor. Till en tid innan människor. Men vilka är vi, människor? En slags superorganism som skapar samhällen, samlar information och på ständig färd vidare, som ett slemmycel som växer i storlek i sin jakt efter näring? Det är nu jag briljerar med mina kunskaper i patafysik, för min ambition

³⁵ Goldberg, Rose lee, Performance Art From Futurisme to the Present, New York 2001. s. 8.

är inte att logiskt förklara en civilisation som skapar samhällen som förbrukar mer av naturens resurser än vad de lämnar tillbaka. "Heat, beat and treat"-varelser som på kort tid lämnat så stora geologiska avtryck i form av plast, betong och radioaktivitet, förändrar landskap och lämnar berg ihåliga som schweizerost.³⁶ Topprovdjur och skapare av monokultur som sätter naturen ur balans och till sist satt sin egen existens i fara. Med fascinerad skräck ser jag på mänskligheten. Ger jag mig av, blir ingen, blir Nemo. Kliver över tröskeln, in i mörkret. Lämnar den gemensamma världen bakom mig. Genom bibliotekets fönster ser jag en värld från längesedan. En världen som inte existerar. Filmduken blir ett membran. Där två världar möts. På den upplysta filmduken förflyttar sig en animerad värld och på andra sidan är betraktaren som söker en förklaring utifrån vad de redan vet och känner igen. Som i Platons grotta där skuggorna spelar i ljusinsläppet. Från grottans mörker är skuggorna det närmaste man kan förstå och uppfatta av världen.³⁷

Eftertankar

Efter de här två åren har jag uppdaterat mina kunskaper mest hantverksmässigt men också teoretiskt. I en djupdykning undan mänskligheten har jag tittat både utåt och inåt, letat runt i avkrokar av tid och rum i förundran. Har låtit mig fascineras av detaljerade artiondhundratals illustrationer av en tid av dramatisk natur och lovande teknik.

I en lek med "low-tech" och "high-tech" har jag dykt i containrar efter kartong till att skapa en immersive upplevelse. Stor del av utbildningen består i att på olika sätt presentera en pågående process, skriftligt och genom muntlig presentation. En ständig analys av det egna och kurskamraters pågående arbete har kommit att bli vardag. Jag är både positiv och negativ. Mitt i en process känns det inte alltid rätt att stanna upp för att avlägga rapport. Men jag tror ändå att det positiva överväger och jag har tvingats bli tydligare inför mig själv och andra. Som utövare i film och konst är jag också ständigt i situationer där projektbeskrivningar är ett krav.

Corona kom inte som en överraskning, men jag kunde aldrig ha gissat att det skulle få så stor påverkan på vardagen. Allt det som verkar vara så viktigt kan nu lätt bara dras ett streck över. Skolans lokaler stängs till men mitt bygge är inte färdigt. Jag försöker navigera

³⁶ Benyus, *How will We Make Things?*

³⁷ Kentridge, *Drawing Lesson One: In Praise of Shadows*, 42min.

och hitta en väg ut ur den till synes eviga coronaavstängningen. Jag tror mig hitta möjligheten på Fårö, där jag får bygga upp och ställa ut mitt projekt på Bergmancenter under en hel sommar. Tillsammans med Eva planerar jag dessutom ett gemensamt performance. Allt ser ljust ut, väldigt ljust. Men så kommer besked om att Bergmancenter fördröjer sitt öppnande med två veckor. Osäkerheten kommer över mig på nytt.

Tänk om Bergmancenter håller stängt hela sommaren, ser framför mig min installation på Fårö utan publik. Alla pengar förbrukade och inte råd med frakten mot Stockholm och den försenade slutvisning i augusti, för vem kan förutse en osynlig virus? Jag minns inte riktigt hur det gick till men plötsligt är inte marken under min fot stabil utan böjer sig som gummi och jag ramlar rakt ner i hållet. Där nere är allt mörkt och stilla. Jag lägger ett kallt isblock på den svullna foten. Hur kunde det gå så här, varför föll jag så illa? Jag måste ha blivit bländad av utsikten³⁸. Oron lägger sig samtidigt som fotens svullnad går ner. När jag knyter kängorna tänker jag åter igen på mottot, *Mobilis in mobili*, rörlig i ett föränderligt medium. Förändring är det enda som står fast.

Jag har hållit på länge nu men det blir en improviserad utställning på Bergmancenter och den ursprungliga installationen byggs upp på Stdh. Periodvis är det som att simma i sirap där jag står stilla och ibland sugts tillbaka. Men jag anar ett avslut. En liten ljusglimt, bara några tag till och jag kan släppa greppet och åka upp till ytan.

³⁸ Platon, *Staten – Skrifter*. Bok 3, Stolpe, Jan, Lund, 2003. s. 293-300

Referenser

otryckt material:

Rose, Michael, "Vad är fraktaler?", <https://epochtimes.se/vad-ar-fraktaler>

Växtanatomi, solunetti, <http://www.solunetti.fi/se/histologia/kasvianatomi/>

Tidnings- och tidskriftsartiklar:

Aschberg, Robert, "Inte ens utövarna begriper patafysiken", Aftonbladet 2004 -01-03.

<https://www.aftonbladet.se/nyheter/kolumnister/a/XwbEGr/inte-ens-utovarna-begriper-patafysiken>

Haeffner, Gerd, "Förmågan att förundras och tvånget att förklara" Signum 2003:5.

<http://signum.se/formagan-att-forundras-och-tvanget-att-forklara/>

Hammarlund, Emma, "Den första klimatkatastrofen kvävde livet i havet", Forskning & Framsteg, 2012:4.

<https://fof.se/tidning/2012/4/artikel/den-forsta-klimatkatastrofen-kvavde-livet-i-havet>

Schimanski, Folke, "Romantiken – en flykt in i en annan värld" Publicerad i Populär Historia, 1998:4.

<https://populärhistoria.se/samhalle/flykt-in-i-en-annan-varld>

Böcker:

Ambjörnsson, Ronny, *Fantasin till makten!*, Stockholm 2004.

Ambjörnsson, Ronny, *Människors undran*, Falun 1997.

Arendt, Hannah, *Människors villkor, Vita activa*, Uretzlaff, Joachim, Göteborg 1998.

Aristoteles, *Den Nikomachiska Etiken*, Ringbom, Mårten, Göteborg 1967.

Benyus, Janine, *Biomimicry Innovation Inspired by Nature*, Adobe Digital Edition 2009

Bibeln, *Jona kapitel 2:3-12*, Johansson, Mats, Sahlberg, Dan-Erik, Göteborg 1999.

Dante, Alegeri, *Den Gudomliga komedien*, Björkeson, Ingvar, Stockholm 2006.

Enquist, Per Olov, *Kapten Nemos bibliotek, Falun 1991*.

Goldberg, Rose lee, *Performance Art From Futurisme to the Present*, New York 2001.

Huizinga, Johan, *Homoludens, a stuy of the play element in culture, London 1955*.

Harding, Stephan, *Animate earth, science, Intuition and Gaia*, Cambridge 2013.

May, Rollo, *Modet att skapa*, Lettland 2013.

Moran, Robbin, *A Natural History of Ferns*, London 2004.

Platon, *Staten –Skrifter. Bok 3*, Stolpe, Jan, Lund, 2003. s. 293-300

Verne, Jules, *En världsomsegling under havet*, Adlerberth, Roland, Stockholm 2017.

Winther, Jörgensen, Marianne, Philiips, Louise, *Diskursanalys som teori och metod, Lund 2000*.

filmer:

Bergman, Ingmar, "Trollflöjten", SVT 1975.

Kentridge, William, "Drawing Lesson One: In Praise of Shadows" Norton Lectures

http://media.fas.harvard.edu/FAS/humanities_center/norton/kentridge/praise-of-shadows.m4v

Kenridge, William, "Jorney to the Moon", 2003.

Méliès, Georges, "Resan till månen", Le Voyage dans la lune, Star Film 1902, <https://vimeo.com/202765496>

Löfström, Katarina, "Downhill", Bonniers Konsthall 2014.

Melies, Georges, "Master of Illusion: Crash Course Film History #4"

<https://www.youtube.com/watch?v=L8is28gAOTc>

radioreportage:

Hammarlund, Emma, "Varför exploderade plötsligt djurlivet på jorden?", Petersson, Olof, SR 2018.

<https://sverigesradio.se/sida/avsnitt/1144419?programid=412>

illustratörer:

Gustave Doré och Alphonse-Marie-Adolphe de Neuville