

Ansökningsformulär för ansökningar om projektmedel för utvecklingsarbete och forskning, hösten 2017

Dnr SKH 2017/656/5.1.1

Huvudsökandes namn: Lina Persson

Anställd på (skola och institution): Stockholms Dramatiska Högskola, film & media

Projektnamn: Silurernas Återkomst

Gäller din ansökan utvecklingsarbete eller forskning?

☒ Forskning

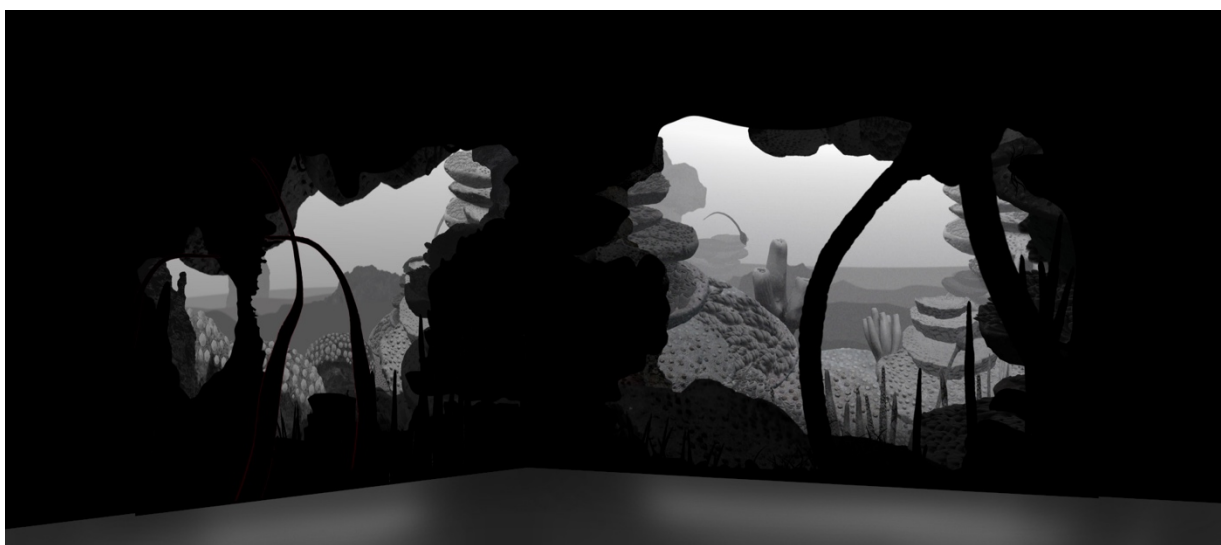


Bild: test till Silureernas Återkomst av Lina Persson

Projektbeskrivning:

1. Mål och syfte

Hur kan jag skapa filmiska berättelser om extremt avlägsna framtider? Hur kan jag föreställa mig framtider som är så radikalt annorlunda från nuet att kategorin människa är helt upplöst? Dessa frågor uppstod i arbetet med mitt förra KU-projekt Tunga Ting och har aktualiserats genom förarbetet till denna ansökan då jag utforskat Gotlands geologi och experimenterat med tanken på att vi återigen kanske kan få ett klimat som när Gotlands berggrund skapades.

Jag har sen jag var barn varit intresserad av Gotlands berggrund (jag är född och uppvuxen på Gotland). Och nu i vuxen ålder rymmer den än mer av mina olika fascinationer; den är otroligt gammal, den har legat på en annan plats i ett annat klimat. Den har varit ett levande ekosystem av korall som nu är dött, men finns kvar som spår, förstenade avtryck (fossil), den utgör platsens största näring i form av naturresurs och dess exploatering får stora miljökonsekvenser som miljörelsen aktivt uppmärksammar i protester. Alla dessa faktorer är såna som jag länge arbetat med i många tidigare projekt och i Silureernas Återkomst samspelar alla dessa. Som del i förarbetet till detta projekt har jag gjort ett installationsverk som jag ställer ut på Gotlands konstmuseum från och med 21/10 2017.

Målet med projektet är att med bild, animation, text & ljud gestalta en sammansatt värld, föreställande geotopen Gotland 600 miljoner år in i framtiden, med syfte att utveckla/uppdatera genren; Den Hämnande Jorden.

BAKGRUND: Ön Gotland började skapas för över 400 miljoner år sedan under epoken Silur. Berggrunden byggdes upp av korallrev, en meter var tusende år. Långsamt reste sig en ö ur havet samtidigt som dess kontinentalplatta gled norrut mot ett svalare klimat. 1970 spelar varelserna the Silurians en huvudroll i ett avsnitt av Dr Who. Forskare i ett underjordiskt kärnkraftverk råkar väcka upp de hämndlystna varelserna som legat i dvala i miljontals år. Silurema personifierar och härrör från den geologiska era som skapat Gotlands berggrund och som idag utgör grunden för den omfattande gruvindustri där vi gräver oss allt djupare ner genom lager av tusenåriga hemligheter.

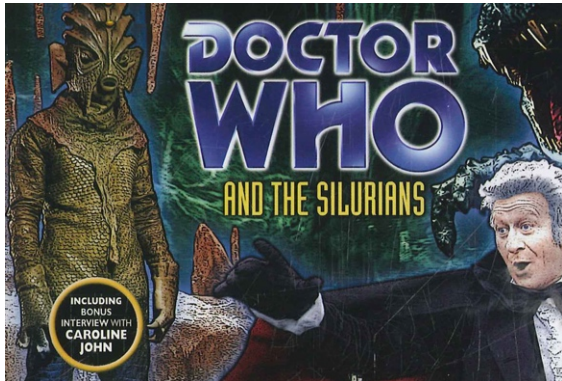


Bild: science fiction tv-serien Dr Who, bbc

Berättelser om hur Jorden på olika sätt hämnas människans rovdrift på naturresurser är ett vanligt tema inom science fiction. Många är de berättelser där ett team gruvarbetare skickas ut till nya fronter för att utvinna mineraler och när de bryter upp berget släpper de lös makter som får förödande konsekvenser när de avlägsnas från sin hemvist. Berättelserna är en stark metafor för vår nuvarande situation för hur fossila bränslen orsakar växthuseffekt när de bryts upp ur marken och förbränns. Dessa berättelser började formulerades redan i gruvindustrins barndom. 1885 skrev Emile Zola *Germinal* om inferniska gruvstaden Denain. När gruvarbetarnas uppror mot det hänsynslösa utnyttjandet av människor och miljö slås ner sluter sig marken och gruvan kollapsar. 1931 skrev Serge-Simon Held *Death of Iron* där gruvdriften triggar en sjukdom i järnet som får den att ruttna och raserar hela infrastrukturen som följd. Idag har temat utvecklats till hela genrer, såsom eco-horror och climate-fiction (cli-fi), jag sammanfattar dessa genrer som "den hämnande jorden". Budskapet lyder, såsom miljörelsen formulerat det: 'Keep it in the ground'



Bild: Illustration av gruvan i Germinal & Avatar av James Cameron

Sen människan utvecklades och började sin vandring över jorden har hen utrotat det mesta som kommit i hens väg. De indigena grupper som utvecklat hållbara samspel med omgivningen har undergrävt av kolonialmaktens exploatering. Initiativ att reglera impulsen till maximal exploatering har inte fått tillräckligt genomslag och nu ser vi allt mer av de storskaliga konsekvenserna som antropogena klimatförändringarna för med sig. Förändringarna sker till den geologiska grad att det motsvarar inträdet i en ny geologisk epok, Antropocen. I denna epok med höjda havsnivåer och ökade temperaturer närmar vi oss återigen de förhållande under vilka Gotland skapades, då förhållandena var ultimata för de siluriska liv.

Det är som upplagt för Silurenas återkomst.

I Gotlands Museums Naturhistoriska samling har jag studerat gotländsk fossil från silurepoken. Fossil kan vara både negativa och positiva avtryck från de ursprungliga växterna eller djuren, ibland är organismen förstenad, ibland har organismen själv vittrat bort men lämnat ett förstenat avtryck. Tillsammans med Sara Eliasson, Intendent Natur, väljer jag ut fossiler ur magasinerna. Jag gör avtryck i lera av de olika strukturerna. Avtrycken i lera är mjuka & böjliga, möjliga att animera, levandegöra. Fossilema återuppstår som animationer, zombiekoraller som iscensätter en återkomst av det förflutna eller en möjlig framtida evolutionerad varelse. Jag sätter ett ekosystem av siluriska koraller och installerar den rumsligt likt ett diorama på ett naturhistoriskt museum.



Vid Slite kalkstenhuggeri går jag runt och letar efter sten med den rätta ytan och gråheten för att använda i min installation. Kalkstensindustrin som tog fart under 1600-talet förde med sig ett nytt klassamhälle; arbetarna i stenbacken & kalkpatronerna. Då bröts stenen för hand med enkla verktyg. Nu domineras marknaden av Nordkalk & Cementa som verkar i storskaliga industrialiserade processer som lämnar stora hål i berggrunden. & Takten som vi förbrukar naturresurserna på är i bjärt kontrast med takten de skapas. Denna obalans ligger till grund för de antropogena klimatförändringarna.



Bild: Cementas kalkbrott & Slite stenhuggeri

2. Kunskapsbildande strävan

Att skapa konst hjälper oss att föreställa oss, och om vi kan föreställa oss något kan det bli verklighet. På det sättet har konst alltid haft en politisk potential. Men idag befinner vi oss i en värld som är i grunden, till och med på geologisk nivå formad av människors aktivitet. Inte konstigt då att fakta och sanning tycks så irrelevant i vår samtid, när vi (människligheten) själva kan omforma världen & vad som är sant. Det är våra föreställningar & våra berättelser som leder till förändring och omformning. Därför är det idag viktigare än någonsin att förstå att hur vi utvecklar våra berättelser, vad de berättar och hur de når en publik kan få stora konsekvenser, då de omformar vår värld/verklighet. Med mitt projekt vill jag delta i den samtida diskussionen kring hur vi uppnår förändring och hur konst, politik och vetenskap samspelar i framtida ekologier och klimatförändringar.

Genom mitt projekt vill jag att den samtida omförhandlingen av människobegrepp och naturbegrepp skall finnas närvarande, ifrågasatt, bli utvecklad och omsatt i praktik på SKH. Genom att använda befintliga världsbyggarmetoder med nya tankar om miljö och värld har jag en strävan att förändra mitt eget och andras sätt att se och förstå relationen till vår miljö och därmed formulera ny kunskap för att finna fler sätt att tänka kring naturens och miljöns roll i berättelser. (Mer om hur kunskapen är tänkt att hållas levande inom SHK under rubriken: exposition)

3. Kritiskt förhållningssätt och reflektion

Med mitt projekt hoppas jag bringa fokus på frågor om min egen/konstnärens roll och ansvar i vilka föreställningar jag frambringar och försöker i min konstnärliga process att förändra mitt eget perspektiv i de avseenden jag tycker det hindrar mig i att medskapa den värld jag vill leva i.

Normkreativitet när det gäller ras, sexualitet, funktion och kön är en självklarhet i min och de flesta av mina kollegors praktiker. Men i mina projekt är den främsta utgångspunkten att få syn på och ifrågasätta hur vi ser och gestaltar ickemänskliga liv. Jag upplever ibland att min bakgrund skiljer sig från många av mina kollegor inom konst och akademi. Jag är uppvuxen på landsbygd i en arbetarklassfamilj utan akademisk erfarenhet. Medan många av mina kollegor har huvudstadens kulturinstitutioner som självklar ryggrad har jag skogen, havet och jorden som min personliga erfarenhetsgrund. Inom konsten finns det normer och konventioner kring hur flora, fauna och geologi gestaltas. De konventionerna tenderar att upprätthålla en maktstruktur där människan är det aktiva subjektet i världen medan allt annat får rollen av passiv fond. Ett perspektiv som bidrar

till många av de ekologiska kriser vi ser idag och som nu tvingar oss att omdefiniera oss och vår relation till världen. Jag är ett fan av genrefilmer inom "den hämnande jorden", men de har ett problem i hur de ställer upp människa och natur som dikotomier, natur och människa som två helt olika saker. Gränsdragningen har visats oanvändbar i dagens antropocena tidsålder och vi behöver andra tankemodeller för att förstå vår klimatsituation. Därför vill jag verka i traditionen av den hämnande jorden genren, men försöka vidga mina perspektiv genom att delta i de samtida estetiska, filosofiska, politiska omförhandlingarna av naturbegreppet. och ifrågasättandet av människans tolkningsföreträde i synen på världen. Jag tänker ta olika slags posthumanistiska perspektiv som nymaterialism, objektsorienterad ontologi, actor network, spekulativ realism, techno-animism, kvant-animism till hjälp för att föreställa mig en värld där människan inte är utgångspunkten utan bara en existens bland alla andra i vår omgivning.

Vi lever med paradoxen att ha kunskapen om hur våra nuvarande levnadssätt leder till en ohållbar utveckling för planeten men ändå inte kunna bryta med dessa levnadssätt. Att leva med denna diskrepans är väl det vi kallar för vår klimatångest. I tidigare projekt har jag alltid blottlagt hur mina produktionsprocesser bidrar till den ohållbara utvecklingen, tex hur chipen i min dator hänger ihop med barnarbete i kongos columbit-gruvor. För att få perspektiv och feedback på mina metoder i detta projekt för jag dialog med professionella inom alla de olika fält mitt projekt berör. (se rubrik: Genomförbarhet)

4. Metodval

I vår antropocena samtid framstår det alltmer tydligt att jag inte behöver acceptera världen som den är, vi kan göra oss föreställningar om den och därigenom omforma den. Worldbuilding/världsbyggande som konstform är gammal som gatan och jag kommer att titta närmare på både tidigare världsbyggen av enskilda konstnärer och hur praktiken formulerats som metod i film och transmediaindustrin. Jag kommer att förhålla mig till följande definition av världsbygge; världen skall skilja sig avsevärt från vår egen värld. Världen skall ha en egen geografi och historia. Världen kan vara förhöjd på något sätt, tex genom att dess fysiska lagar skiljer sig. Ofta utvecklas flera olika verk ur den skapade världen (James DiGiovanna, 'Worldmaking as an Art, 2007). Vår samtid kräver en större omsorg och förståelse för miljöer och ekologier, då tror jag att en metod som utgår från föreställningen om en värld och en miljö skulle främja sådana berättelser.

Konstprojekt jag uppskattar och vill undersöka närmare är tex. Sten Eklunds Kullahusets hemlighet, Aby Warburgs Atlas, Walid Raads Atlas Group, Yayoi Kusamas installationer, Sen vill jag titta på hur filmindustrin applicerar metoden hos bl.a. The World Building Media Lab (WbML), at usc school of cinematic arts och Worldbuilding institute, Alex McDowell (som jag gick en workshop i worldbuilding för under konferensen Awesome Bergman 2015). Alan Moores storyworld-baserade projekt Short Pieces ligge någonstans mittimellan och han berättar om att arbeta med worldbuilding i en intervju av Scroobius Pip: <https://www.acast.com/distractionpieces/db34aae9-7596-4a55-a9d1-81d031b6d9a7>

För att utveckla världen kommer jag att, enligt traditionen inom science fiction, att utgå från vetenskapliga fakta och göra fiktiva spekulationer. Vår nuvarande antropogena klimatsituation innebär slutet på den humanistiska distinktion mellan naturhistoria & människans historia (Dipesh Chakrabarty The Climate of History: Four Theses Critical Inquiry Vol. 35, 2009). Det är därför nödvändigt med föreställningar bortom våra nuvarande gränsdragningar. I min praktik har jag alltid samarbetat med kollegor inom naturvetenskapen och jag lånar metoder och former från många olika discipliner. I förarbetet till detta projekt har jag redan samarbetat med paleogeologen Sara Eliasson samt överbryggat gränserna mellan gotlands konstmuseum och gotlands naturhistoriska museum genom att byta plats på dess artefakter och publikkontrakt.



Förening mellan konst och vetenskap har funnits lika länge som disciplinerna själva men idag finns ett mer akut kontaktsökande från båda håll. I februari deltog jag i projektet Konnekt med några av mina studenter. Projektet är syftar till samarbete mellan studenter inom konst och vetenskap och tanken är att konsten skall visualisera och begripliggöra den vetenskapliga forskningen för att nå förändring inom den nuvarande klimatpolitiken. Vetenskapens initiativ till samarbeten kan ibland vara relativt instrumentaliserade då detta tänkande ligger i linje med disciplinens logik. Men konsten har även andra och mer långtgående konsekvenser att erbjuda, i hur vi skapar föreställningar och bilder som förändrar synsätt och vårt handlande, genom att kunna använda all den vetenskapliga kunskapen men samtidigt kunna använda flera grepp som är otillåtna inom naturvetenskapen. Sättet jag arbetar på är enligt en iterativ bottom-up metod där jag hela tiden rör mig mellan minsta beståndsdel/bild till helhet/värld. Principen kallas Nesting i programvaran after effects. Jag har valt att börja skissa och gestalta genom att göra avtryck av fossiler i lera som jag sedan animerar, därför att det är kongenialt med hur fossilerna en gång skapats och därför att det är betydelsebärande att överföra stabila/döda/förstenade/passiva former till ett levande/rörligt/aktivt material. Jag arbetar parallellt med att skissa detaljer i lera och sätta samman dem i olika kompositioner/helheter. Denna iterativa processen liknar spelbranschens arbetsmetoder men är också ett sätt som passar den konstnärliga forskningen då den möjliggör förändringar under processens gång, jag rör mig skissartat mellan kreativt flow och överblick över helheten och slutresultat på så sätt kan jag inkludera allt jag upptäcker i processen ur båda dessa perspektiv. Förhållningssättet liknar även den hållning som kallas för resiliens. Med resilient menas förmåga hos ett system att hantera förändringar och fortsätta att utvecklas. Denna förmåga har blivit allt viktigare i den globala uppvärmningen då klimatet blir alltmer oförutsägbart, begreppet är också en grundpelare inom hållbar utveckling. Genom att ha en öppen process med improvisation, flux och oförutsägbarhet som kan hårbärgera ändringar och ny kunskap kan arbetet också bli något nytt, något som inte hade gått att förutsäga innan projektet påbörjats.

Världbyggandet är en central del inom rollspelandet. Miljörörelsen och klimaträttviserörelsen arbetar väldigt nyskapande med aktivism i form av rollspel och performance, tex Climate Negotiation Simulation <http://climate-kic.de/climate-ambitious-students-simulate-cop21-climate-negotiations-and-fail-their-most-important-learning/> & climate games <https://www.facebook.com/climategames/>. Jag ser därigenom ytterligare en riktning att bygga vidare på detta projekt.

Ett problem med dagens situation och ekologiska kris är människans tendens till kortsiktiga perspektiv som inte är förenligt med hur långsiktiga konsekvenser våra handlingar har. När det kommer till framtidsskildringar saknar jag exempel på filmer som gestaltar och skapar föreställningar med långa, geologiska framtidsperspektiv på miljontals år. TV-serien Dr Who är ett av de få exempel jag stött på. Jag finner också referenser för det i böcker. Tex Man After Man: An Anthropology of the Future där geologen Dougal Dixon spekulerar i hur människan kan komma att förändras med evolutionen under tre miljoner år och i Galápagos av Kurt

Vonnegut får vi följa hur en grupp människor utvecklas till en sjölejonliknande varelse under loppet av en miljon år.

5. Exposition och dokumentation

När projektet är genomfört vill jag delta i forskardagar, internationella konferenser samt visa projektet som utställning i galleri eller konsthall. Jag planerar att göra två expositioner i research catalouge. En exposition är en konstnärlig gestaltning, en virtuell version av världen. Den andra expositionen är mer en dokumentation av projektet och som kan fungera som pedagogiskt underlag, likt mitt förra ku-projekt Tunga Ting i expositionen Animated Ecology. Där finns de olika leden i projektet samlat. Alla referenser, all teori, mina processer och mina resultat. Expositionen är tänkt att fungera som en pop-up kurs, ett underlag studenter att på egen hand kunna fördjupa sig i ämnen som ekologi, perception, konst, där verken guidar hur en kan ta till sig och förstå allt från teoretiska texter till animerade filmer. När jag har presenterat projektet på bl.a. Mejan, Animationsakademin och Konstfack har jag i efterhand fått mail av studenter med frågor om projektet och du har det varit fint att ge dem länken till expositionen med bl.a. Videoessän/videoföreläsningen Being Animated. Syftet med att utforma expositionen på detta sätt var att jag var frustrerad över att vi kunde ta in så få på utbildningen för berättande animerad film och att kraven var så höga. Jag inspirerades av tex konstfacks forskningsprojekt Bilders Makt som resulterade i ett värdefullt pedagogiskt verktyg, öppet och tillgängligt för alla.

6. Genomförbarhet

Jag har till stor del den kunskap jag behöver för att genomföra projektet. Utrustning har jag dels egen och använder även gärna skolans lokal och teknik då det är möjligt. Det tekniker och metoder jag skall använda har jag redan testat och utvecklat till viss del. Jag har gjort en grundresearch och samlat det material jag behöver. För rådgivning och handledning kring projektets olika områden har jag en rad personer (nedan) som är knutna till projektet och ställer upp med sin tid och jag ser fram emot att föra dialog med dessa kollegor i de olika frågor som kan uppstå under ett projekts gång: Eli Bø, Professor i design för film & TV, SKH. Diego Galafassi, Stockholm Resilience Centre. Guðrún Pétursdóttir, Professor vid Institute for Sustainability Studies, Reykjavik. Sara Eliasson, Paleontolog. Anna Åberg, teknikhistoriker inom fälten energi- och resurshistoria. Mirko Lempert, Lektor i visuell media, SKH. Jenny Sunesson, Lektor i audiell media, SKH. Nils Gustin, Marinbiolog. Sandra Snan, rollspelsledare och världbyggare. Karin Ryding, Spelutvecklare och doktorand vid Köpenhamns IT-universitet. Joakim Andrén, miljöaktivist

~~7. Strategiskt mål för SKH (OBS! Detta behövs enbart om du ansöker om projektmedel för forskning)~~

8. Strategiska satsningar (OBS! Detta behövs enbart om en strategisk satsning beskrivs i utlysningen)

Naturbegreppet och människobegreppet är under omförhandling inom de flesta fält och i detta samtal behöver deltagande röster från SKH's olika konstformer också.

Sammanfattning (max 100 ord):

Med Gotlands berggrund som utgångspunkt vill jag utforska genren om den hämnande jorden. Men för att undvika denna genres dikotomier kring människa och natur tar jag hjälp av samtida naturteorier som ställer både människan och naturens existens i en ny dager. Då jag vill ställa ekologi och miljö i fokus snarare än som bakgrund för drama mellan människor använder jag metoder för världsbyggande för att med bild, animation, text & ljud gestalta en sammansatt värld, föreställande geotopen Gotland 600 miljoner år in i framtiden.

Preliminär tidplan för projektets olika aktiviteter

September 2018: Research i dialog med handledare. Modellering & Animationstester. Experiment med metoder för världsbygge, dialog med handledare

Oktober 2018: Improvisationsperformance där Jenny Sunesson och jag publikt testar ljud och bild för berättelsevärlden. VJ: Lina Persson & DJ: Jenny Sunesson

November 2018: Gestaltungsarbete med att realisera olika koncept som utvecklats. Animation. Gestaltning av värld som RC-exposition.

Dokumentation RC-exposition

December 2018: Gestaltning av värld som RC-exposition. Dokumentation RC-exposition. Föreslå exposition för publicering i JAR. Formulera paper att föreslå till internationella konferenser om konst och ekologi.

Redogörelse för eventuella medsökandes roll/er i projektet:

Jenny Sunesson kommer att skapa den byggda världens ljud. Vi kommer att improvisera bild och ljud tillsammans och hitta fram till en helhet. Denna dialog mellan bild och ljud kommer vi även uppföra som ett performance.



Bild: test till Silurenas Återkomst av Lina Persson