

DET FÖRÄNDERLIGA RUMMET

ett undersökande arbete om att scenografera text och förändring i ett rum

Annie Wallér
Kandidatexamensarbete
Institutionen för
inredningsarkitektur
och möbeldesign
Konstfack2008

Kandidatexamensarbetet har bedrivits våren 2008 på Konstfack, Institutionen för inredningsarkitektur och möbeldesign under prof. Jonas Bohlin och prof. Karin Nyréns ledning.

Kursansvarig:

Peter Andersson, lektor, möbeldesign

Handledare:

Peter Andersson, Åsa Conradsson, Karin Tyrefors

Extern handledare:

Bengt Drakenmark

Tack till:

En förstående klass och en tålmodig pojkvän

Det föränderliga rummet är ett scenografiskt projekt på kandidatnivå vid institutionen för inredningsarkitektur och möbeldesign på Konstfack våren 2008.

Det är ett arbete som syftar till att inleda ett scenografiskt tänkande genom utforskandet av en metod för att berätta genom rum.

I utforskandet av metoden har sex texter gestaltats i samma volym och dokumenterats genom animation. Resultatet är en film där varje scenografi får berätta sin historia och samtidigt bidrar till att beskriva en förändring i volymen de är gestaltade i.

Innehållsförteckning

Titelsida.....	1
Förord.....	2
Sammanfattning.....	3
Innehållsförteckning.....	4-5
Figur och bildförtäckning.....	6
1 Inledning.....	7
2 Bakgrund.....	7
3 Problemformulering.....	8
4 Frågeställning.....	8
5 Syfte.....	8
6 Metod.....	8
7 Research/Förarbete.....	9-14
7.1 Texterna.....	9
7.1.1 Valet.....	9
7.1.2 Den röda tråden och strukturen.....	9-
7.1.3 analys och stödord.....	10
7.1.4 Sammanfattning.....	10
7.2 Mediet.....	11
7.2.1 Välja film.....	11
7.2.2 Välja stopmotion.....	11
7.2.3 Hårdvara.....	11-12
7.2.4 Mjukvara.....	12
7.2.5 Tidiga tester.....	13
7.2.5.1 Rörelser.....	13
7.2.5.2 Frames.....	14
7.3 Avstånd från människan - och vad det innebär.....	14
8 Genomförande/process.....	15-17
8.1 Modellen.....	15
8.1.1 Formatet	15

8.1.2	Formatet +kameravinkeln.....	15
8.1.3	Konstruktion.....	15
8.2	Material.....	16
8.3	Skisser.....	17
9	Resultat.....	18-24
9.1	rörelsen i scenografierna och förändringen.....	18
9.2	De olika rummen.....	18
9.2.1	Vetenskapen	18
9.2.2	Vetenskapsmannen.....	19
9.2.3	Den galna vetenskapen.....	20
9.2.4	Science fiction.....	21
9.2.5	Fiction.....	22
9.2.6	Drömmen.....	23
9.3	Filning/animering	24
9.5	Redigering	24
9.6	Musik	24
10	Diskussion	25
11	Käll- litteratur förteckning	26
Bilagor		27-29
Bilaga 1		28-29

Bildförteckning

Figur1 Tidigare arbete	7
Figur2. Verklighetsskala	10
Figur3 uppställning h-vara.....	11
Figur4. mjukvara	12
Figur5 filmsekvens 1 rörelse	13
Figur6. filmsekvens2.....	14
Figur7 modellen och arbetsytan	15
Figur9 material experiment	16
Figur8 papper och ljus.....	16
Figur10 skissmodeller.....	17
Figur11 skiss rum1.....	18
Figur12 skiss rum 2.....	19
Figur13 skiss rum 3.....	20
Figur14 skiss rum 4.....	21
Figur15 skiss rum 5.....	22
Figur 16 skiss rum 6.....	23

1 Inledning

Scenografi handlar om att bestämma förutsättningarna för en gestaltning. Genom den gestaltningen kan vi sedan berätta en historia eller beskriva en händelse, på samma sätt som genom text.

En text upplevs oftast olika av de som läser den. En gestaltning eller scenografi kommer alltid vara starkt anknuten till scenografen eftersom det är hennes bild av hur historien ska berättas.

Att välja att gestalta en text är alltså ett sätt att bjuda ut sitt eget betraktelsesätt och medvetet försöka kommunicera genom det.

Det här projektet är lagt på kandidatnivå och är undersökande och experimentellt. Det är frigjort från funktion och regelverk och syftar istället till att inleda ett scenografiskt tänkande.

2 Bakgrund

Första gången jag hörde Lewis Carrolls dikt Jabberwocky var framför tv:n en höstdag. Jag var upptagen med något pyssel och tv:n höll mig sällskap med sitt vänliga brummande. Plötsligt började en kvinna läsa upp en dikt. Den var fantastisk. Jag hade aldrig hört en liknade lek med ord. Kunde man verkligen göra så? Den pockade in i min fantasi och skickade mig till min barndom. Tog fram minnen om mossor och kjoor, krigslekar och gräsfläckar. Jag sirrade på tv-skärmen. Vad var det jag hade hört? Jag var tvungen att veta. När kvinnan läst klart väntade jag spänt. Det var tyst. Programmet tog slut och jag fick inte veta...

Jag har en kärlek till ord och text. Den ledde till att jag under kandidatprojektet på Konstfack tog chansen att arbeta med text i kombination med en rumslighet. Det var också en möjlighet att arbeta med ett projekt av en undersökande karaktär. Där det var viktigare att inleda ett tänkande runt rumslig gestaltning än att arbeta mot funktion.

Jag har även utgått till stor fråga från ett tidigare projekt, också det av undersökande karaktär där enkla grepp användes för att skapa visuella effekter på bild utan digital teknik.

Det fanns något nästan parodisk över tanken att skapa ett tredimensionellt objekt för en tvådimensionell avbildning.



Figur1. Tidigare arbete foto Annie Wallér

3 Problemformulering

Det här projektet är inriktat mot att experimentellt utforska hur det går beskriva förändring i ett rum. Det jag vill visa är hur samma volym tar sig olika uttryck när förutsättningarna ändras. Inom inredningsarkitekturen arbetas det ständigt med att fatta beslut om rumsliga uttryck. Potentialen hos ett rum är näst intill oändlig! – Precis som den är hos ord och bokstäver.

Det finns otaliga sätt att förändra och pussla ihop ord till ett språk som förklarar, berättar och gör det begripligt för en läsare. Jag hävdar att ett rum på samma sätt kan byggas upp och förmedla en visuell upplevelse av det en text vill förmedla.

Jag har velat berätta en historia om en förändring i ett rum. Det är gjort genom att scenografera text-text som i sin tur berättar en historia - och förvandla det till en bild som sedan får berätta sin.

4 Frågeställning

Kan jag genom att skapa en serie scenografier beskriva förändring i rummet?

Hur kommunicerar jag detta?

5 Syfte

Genom att undersöka och använda en metod för att gestalta och beskriva en händelse har målet varit att inleda ett scenografiskt tänkande som kan fungera som en plattform att bygga vidare på.

Att förändra en volym för att synliggöra potentialen hos ett rum dvs. illustrera hur olika uttryck rummet kan ta sig beroende på vad man väljer att gestalta i det.

6 Metod

För att kunna jobba med en öppen process har det här projektet varit upplagt med metoder som föder metoder. D.v.s. att en sak leder till en annan. Genom att ta sig igenom ett steg blir det klart vad nästa sedan skall vara.

Under projektets första halva definierades vad som skulle scenograferas och hur. Detta skedde i tre etapper.

*Genom textanalyser och strukturering efter en röd tråd, där texterna fastställdes, fick en kronologi samt nyckelord att använda.

*Undersökning av hur scenografierna kunde kommuniceras där beslutet om hur den bildliga representationen kunde tas.

samt

*Fastställning av formatet på scenografierna som var ett direkt resultat av det valda mediet för hur de skulle kommuniceras.

Jag har använt mig av övergripande research om scenografi samt bildlig representation.

Värt att nämna är att jag valde att inte ta kontakt med någon scenograf under arbetets gång. Det var ett beslut för att få skaffa mig en egen uppfattning om innebörden av scenografi innan diskussionen förs vidare.

7 Research/förarbete

7.1 Texterna

(finns som bilaga i rapporten se innehållsförteckning för sid referens)

Textarnas roll i det här projektet har varit att utgöra stoffet för de rumsliga gestaltningarna. Genom att använda flera texter med varsin scenografisk representation i samma rum, är syftet att med växlingarna mellan de här representationerna beskriva en förändring.

Texterna, som var och en berättar en historia, är upplagda efter en struktur som i sin tur beskriver en kronologi, ett spann och ett förhållningssätt till dem.

De sex texter som ingår i serien är följande eller utdrag från följande:

- 7tm
- My inventions, the autobiography of Nikola Tesla- Nikola Tesla
- Turn on tune in drop out- Timothy Leary
- Martian time-slip -Philip K. Dick
- the Jabberwocky - Lewis Carroll
- drömboken - Emanuel Swedenborg

7.1.1 Valet

Valet av texterna samt hur de har behandlats har varit en av de största delarna i projektet. En av behållningarna från den här processen har varit att introduceras till de frågor som kan dyka upp när text skall scenograferas. Bl.a. huruvida texterna bör innehålla ett rumsligt berättande eller inte. Var det övergripande temat ligger. Vilka scenografiska styrkor och svagheter har de?

Jag har lärt mig att inte ta för lätt på texternas roll i projektet. Min första tanke var att göra dem till en anonym del i gestaltningen av förändring. Detta gick dock emot iden om att använda mig av dem överhuvudtaget. Det var viktigt att skilja på deras gestaltning och förändringens. Rent krasst hade förändringen i princip kunnat beskrivas med vilken serie scenografier som helst. Fastställningen och bearbetningen av den serien var en viktig del av den gestaltande processen. Tanken var ju att både undersöka en metod för att scenografera samt att med den beskriva en förändring i rummet.

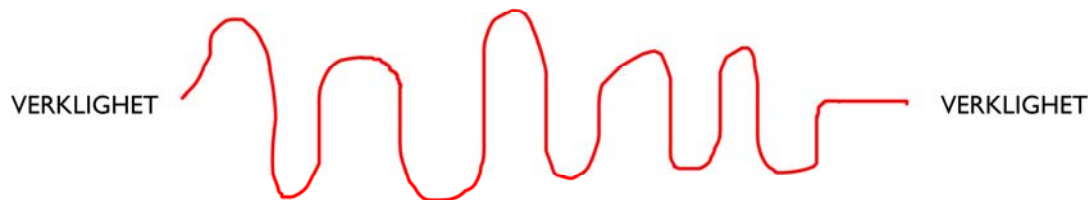
7.1.2 Den röda tråden och stukturen

Den röda tråden i texterna har använts för att beskriva deras samhörighet. Genom att finnas där berättar den vad texterna trots sin bredd har med varandra att göra. I det här fallet hjälper den också till att kronologiskt sortera texterna.

Tillvägagångssättet för att hitta den röda tråden var att klassa varje text med en rubrik baserat typ av text, författare och genre. Eftersom det inte gick att förutsätta att de sex förstvalda texterna absolut skulle innehålla en röd tråd klassade jag ca tolv st. texter med målet att bland dem hitta sex st.

En grupp som hade ett spännande förhållningssätt till varandra var rubrikerna: vetenskapen, sciencefiction, drömmen, fiktion/saga, galenvetenskap/psykologi och vetenskapsmannen.

Den gemensamma nämnaren var att de alla beskrev en form av verklighet. När de dessutom sorterades efter kronologin: vetenskapen, vetenskapsmannen, den galna vetenskapen, sciencefiction, fiktion/saga, drömmen bildade de ett spann mellan två absoluta verkligheter. Från det konkreta och precisa i vetenskapen till det uppluckrade och tvetydiga i drömmen.



Figur2. verklighetsskala illustration Annie Wallér

Texterna representerar alltså sin form av verklighet på en skala som sträcker sig från vetenskapen till drömmen. För att förklara det här lite närmare är texterna här listade efter kronologin med rubriker och förklaringar till deras position i verklighets -spannet.

1. vetenskapen- 7tm-det precisa, och konkreta. En verklighet som bygger på regler och förhållanden
2. vetenskapsmannen -Nikola Tesla- en verklighet som sätter förutsättningarna för vetenskapen. Men med ett öppet sinne att för att söka sig utanför reglerna med ändå alltid förhålla sig till dem.
3. Den galna vetenskapen Timothy Leary - en möjlig eller omöjlig verklighet. och den icke taktila vetenskapen där teorier styr och vi kan välja att tro på dem eller inte
4. Sciencefiction- Philip k. Dick- en fiktiv verklighet som är medveten om att den är omöjlig men den förankrar sig i den vetenskapliga verkligheten genom sitt förhållningsätt till den samt sin samhällskritiska natur.
5. Fiktion/saga- Lewis Carroll- också den en medvetet fiktiv verklighet. Frigör sig i större grad än sciencefiction genom att låta vår fantasi lösgöra den vetenskapliga verkligheten för att skapa något utöver det vi kan uppleva genom vardagen.
6. Drömmen- Emanuel Swedenborg- den mest uppluckrade formen av verklighet som vi kommer i kontakt med. En värld med flytande gränser där logik och regler inte följer den vetenskapliga verklighetens mönster.

7.1.3 Analys och stödord

Varje text har fått genomgå en analys för att generera en lista med stödord. Stödorden är nycklar till gestaltningarna. De är tydliga komponenter att bygga från.

En del ord ur genren och ord som är representativa för författaren är också med på listan. Det har varit ett sätt att låta texterna representera något utöver sina ord. Det är framförallt för att komplexiteten i en del dem kräver en förklaring med hjälp av sin bakgrund. Författarens livsfilosofi och idéer präglar många av texterna och med en förståelse för dem klarnar också innehållet i texten. Det finns ett annat värde i att tvärtom enbart utgå från orden och vara texten som text mer trogen. I det här projektet ville jag dock utnyttja chansen att få fördjupa mig i just de här utvalda styckena vilket också utlöste en väldig motivation för att arbeta med dem.

7.1.4 Sammanfattning

Som en kort sammanfattning till behandlingen av texterna är de upplagda efter en struktur som sträcker sig mellan två absoluta verkligheter uppdelat i sex etapper med rubrikerna vetenskapen, vetenskapsmannen, galenvetenskap, sciencefiction, fiction och drömmen. Till varje rubrik hör en lista med stödord som tillsammans med rubriken (och dess betydelse) kommer att präglade gestaltningen av den texten de företräder.

7.2 Mediet

7.2.1 Välja film

En av fruktsättningarna för projektet var att kommunicera förändringarna inom rummet. Fotografering som mediet för det här var min första tanke- Att skapa en bildserie med de individuella scenografierna.

Beskrivningen av hur samma volym förändrades utefter texterna blev genom foto inte tydligt nog . Det krävdes ett enkelt sätt att redovisa hur volymen i sig aldrig tog en ny form utan endast gestaltningarna inom den.

Genom att skapa en rörelse inuti volymen skulle betraktaren själv kunna se hur det var samma rum/volym som tog sig olika uttryck.

För att lättast visa upp rörelsen inaktivt dvs. utan att vara på plats och utföra den i realtid för en publik valde jag att bildligt representera den i en film.

7.2.2 Välja stop-motion

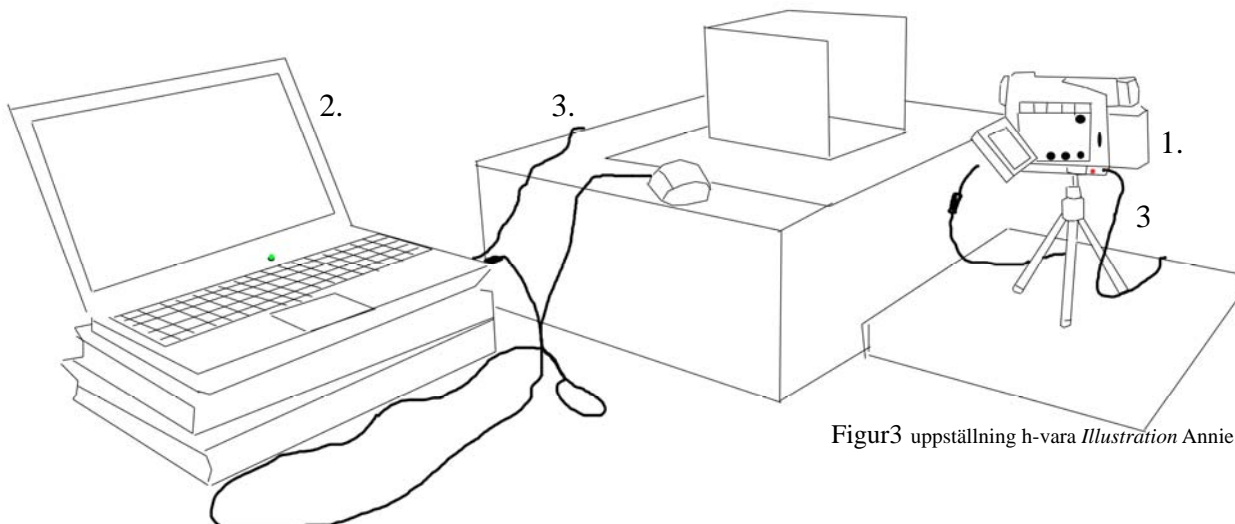
Animation som ide för att skapa rörelse gör att det behövs väldigt enkla medel för att få statiska objekt att upplevas rörliga. Jag personligen har en kärlek till uttrycket av stop-motion. Det var en chans att få utforska tekniken och bilda en uppfattning om dess potential som ett verktyg för fortsatta gestaltnings projekt.

Stop-motion är egentligen ett namn på en av de tre animation-former som används idag. De andra två klasserna är tecknad animation och dataanimering. Precis som med den tecknade animationen bygger stop-motion på en serie stillbilder med små variationer som uppspelat i hög hastighet ger illusionen av röra sig. Stop-motion innefattar t.ex. leranimation, dockanimation och paper t.ex. av den typen som använts i tidiga Southpark avsnitt.

I dagligt tal förknippas ofta stop-motion med ett speciellt uttryck inom den här breda genren: Korta filmer med relativt få bilder per sekund s.k. fps tal. De beskriver tydligt tekniken bakom dem genom de synliga övergångarna mellan bilderna. Detta förstör inte känslan av rörelse utan blir istället som levande collage som känns väldigt ärliga mot betraktaren.

7.2.3 Hårdvara

Jag har använt mig av en mini DV-kamera(1) som är direkt uppkopplad till en laptop(2) med en 4-port firewire-kabel (3). Både datorn och kameran har haft inkopplade AC-sladdar för att inte riskera att batterierna skulle ta slut. Eftersom kameran skickar sin information direkt till datorn behövs ingen kassett i kameran.



Figur3 uppställning h-vara Illustration Annie Wallér

Den tekniska utrustningen jag har använt mig av kan ses som lo-tec. Jag personligen tycker att det är en verklig styrka i tekniken att vem som helst med en kamera och en dator kan göra sina egna animationer.

7.2.4 Mjukvara

Programmet som använts för animeringen är Stop motion pro4 (finns upp till 6:e utgåvan). Det är ett PC anpassat animationsprogram med många likheter till Imovie som är Mac's videoredigerings program. I jämförelse med Mac ligger PC fortfarande efter när det gäller videoredigering. Stop motion pro har fungerat bra till det här projektet.

Vyn från kameran skickas direkt till ett fönster i programmet där det är lätt att övervaka arbetet. För att fånga en bild använder man ett "capture" kommando(1) i programmet. Bilden sparas i en mapp som sedan går att redigera.(2)

Fördelen med att använda ett animationsanpassat program som stopmotion pro eller Imovie är t.ex. special verktyg som "onionskin" (3)där man tillåts att se föregående bild som ett genomsiktligt filter .Vilket underlättar att hålla reda på ändringarna man gör mellan bilderna.



Figur4. mjukvara

Det är värt att testa olika tekniker när det gäller stop motion men för längre och mer precisa animationer t.ex. med lera eller dockor är det här programmet eller motsvarande en stor fördel.

7.2.5 Tidiga tester

De tidiga testerna i projektet var ett sätt att utforska och bättre förstå tekniken med stop-motion animering.

7.2.5.1 Rörelser

Som tidigare nämnt uppstår illusionen av rörelse i animationen av en serie bilder med små variationer som spelas upp i hög hastighet. För att komma underfund med marginalerna för de här förändringarna började jag med enkla experiment som t.ex. att få min kamera och andra små saker att upplevas som om de rörde sig över golvet. Den bästa effekten oavsett uppspelningstakt uppstod när objekten endast flyttades några millimeter per bild.

Ett av största problemen eller utmaningarna är hur gravitationen skall tas om hand. I ett exempel ville jag få en ask att upplevas ut som om den gled över en annan ask. För att slippa använda lim eller tejp (som fungerar men gör processen långsammare) kan makten att styra hur mycket betraktaren får se utnyttjas. Fingrar som stöd utanför kamerans linsfång fungerar utmärkt.

En viktig iakttagelse har varit att en del rörelser med fördel görs baklänges. Ett papper som öppnar sig - i mitt fall ett test med en origamiblomma - är lättare att göra som sekvens när man viker ihop det och i datorns mjukvara sedan vänder på sekvensen. Pappret ger då illusionen av att öppna sig.



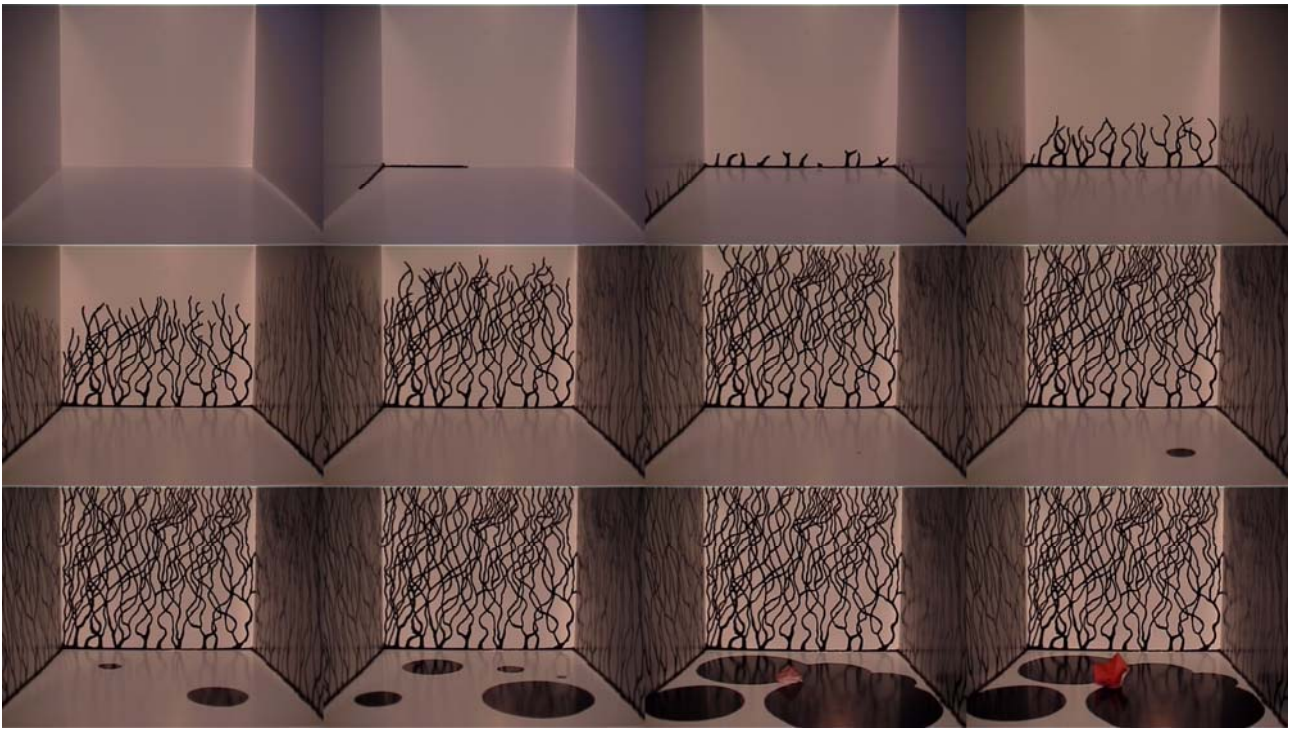
Figur5 filmsekvens 1 rörelse foto Annie Wallér

7.2.5.2 Frames

Nästa serie tester utfördes i modell med proportionerna 4:3 som överensstämmer med kamerans bildformat - kameran kan alltså fånga hela volymen på bild.

Att arbeta i modell passade bra för att kunna röra sig fritt och få överskådlig blick över arbetet. (en faktor som bidrog till valet att senare fortsätta att arbeta i modell).

Testerna utgjorde ett skissade i både tekniken av mediet, formatet samt uttrycket jag letade efter till scenografierna.



Figur6. filmsekvens2 foto Annie Wallér

Antalet bilder eller *frames* som skall användas per sekund; fps (frames per second) är en teknisk faktor som skapar väldigt olika uttryck i samma animation. Förutom att det påverkar uppspelningstiden ger en animation med fler fps mjukare rörelser men kräver då också betydligt fler bilder.

Ex:

300bilder uppspelade i 25fps ger en sekvens på 12 sekunder. Samma sekvens uppspelad i 15fps blir 20sekunder och i 5fps 60sekunder.

Det är viktigt att ha en ungefärlig bild av hur man vill att en rörelse i animationen skall upplevas så att man kan anpassa den efter ett fps tal.

7.3 Avstånd från människan och vad det innebär

I hop med valet av stop-motion animation valdes även den mänskliga formen bort ur i gestaltningarna. Av praktiska skäl är "levande objekt" besvärliga i en animation. Iden går ut på att kunna förändra statiska ting och det kan motarbeta både konceptet och tekniken att använda något som av egen vilja kan röra på sig. Det finns många stop-motion animationer som har människor i sig men de är då oftast huvud fokuset i filmen.

Människan eller den mänskliga figuren representerar även en skala som vi relaterar resten av rummet till. För en betraktare är det här ett verktyg för att kunna analysera och förhålla sig till objekten i rummet. Det går snabbt att läsa in höjd, bredd och textur. I motsats till det skulle de här gestaltningarna däremot upplevas skallösa. Utan referenser till verkliga objekt som indirekt bestämmer hur betraktaren skall uppfatta storleken på rummet. För att förstärka detta är alla objekt och symboler som kan hänvisa till en skala t.ex. dörrar, fönster, kläder, lister etc. borttagna ur scenografierna.

8 Genomförande/ Process

8.1 Modellen

Modellen eller volymens egenskap att vara anonym har varit en fördel i projektet.

Att arbeta i en modell har varit både praktiskt och har igen utmanat tänkandet om att frigöra sig från en skala. Det har varit otroligt tacksamt att i det här projektet ha kunnat förhålla sig till modellen endast som en volym.

8.1.1 Formatet

Den praktiska faktorn med att arbeta i modell i förhållande till mediet har varit att proportionerna har gick att anpassa till kamerans bildformat 4:3. Det är svårt att hitta en befintlig volym med det här förhållandet och nästan omöjligt att då även få tillräckligt med avstånd mellan den och kameran. För hålla det här avståndet kort byggdes modellen relativt liten. h 411, b 504, l 403 mm. Det gav en intim arbetsyta som var lätt att röra sig runt och krävde inte skarvning av sladdarna till tekniken. Det kan också vara värt att nämna att ett animations arbete kan kräva att den tekniska utrustningen står under en längre tid. Med och snubbelrisker (och även stöld) var det därför en lättnad att kunna hålla arbetet till en mindre yta.

8.1.2 Formatet + kameravinkeln

Förutom proportionerna på modellen behövdes även vinkeln på kameran bestämmas .

En vinkel i ögonperspektiv skulle ha krävt ett tak på modellen men efter några tester med tak var det klart att ljussättningen blev lidande av att inte kunna riktas uppifrån. I den relativt lilla storleken på volymen upplevdes ljuset som ett strålkastarsken med mycket släpskuggor.

Utan tak behövde vinkeln på kameran vara skarpare och återge ett perspektiv där sidväggarna och bakstycket bildade en rät linje. På så sätt fångades även nu maximalt av volymen.

8.1.3 Konstruktion

Modellen består av ett ytterskal i mdf med ursågade väggpartier samt ett innerskal som kan växla men i huvudsak har bestått av papp och foam-board. Ursågningen i väggpartierna gör att pappen eller foam-boarden går att penetrera med nålar eller skärknivar.



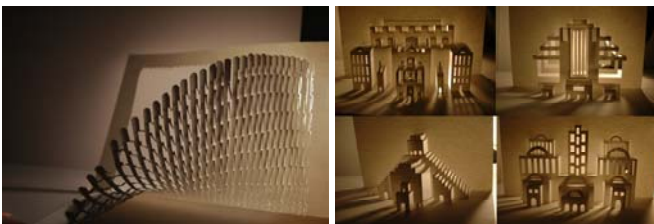
figur7 modellen och arbetsytan foto Annie Wallér

8.2 Material

Då scenografierna har utformats i en stolk som kan räknas som en liten skala öppnade det en möjlighet att använda material som finns runt omkring oss. Gummi från ballonger t.ex. olika typer av ståltråd och klädda koppar sladdar, papper.

Jag var länge bestämd över att arbeta med papper som ett genomgående material i scenografierna. Det ledde till en rad försök med materialet i hop med ljus.

Testerna var förutsättningslösa i sättet de inte hänvisade till texterna. När de två skulle kombineras var det tyligt att pappret oavsett hur mycket jag tyckte om det inte var ett idealt material för gestaltningen av texterna. Det var dags för att döda en Darling i projektet. Det blev tydligt att jag behövde skissa utifrån texterna för att hitta material som lämpade sig för de olika rummen.



Figur8 papper och ljus *foto Annie Wallér*

För att hitta passande material användes tidiga 2d skisser som fångade karaktären av texterna. Till Jabberwocky rummet hade jag t.ex. en tydlig bild av en skogsliknade scenografi med Clairobscur känsla.

En trädliknade form där belysning kunde användas som en effekt var ett experiment med att töja ut ballonger och använda en vanlig skrivbordslampa



Figur9 material experiment *foto Emilia Öster, Annie Wallér*

8.3 Skisser

Som en slags brainstorming runt texterna och deras gestaltning gjorde jag snabba tredimensionella skisser i små modeller ca 15 x 13 cm . Målet var att hitta visuella uttryck för texterna men hjälp av de stödord som representerade varje text.



Figur 10 skissmodeller foto Annie Wallér

Skissmodellerna var inte baserade på material utan på idéer om gestaltningen av texterna.

9 Resultat

9.1 Rörelsen i scenografierna och förändringen

Många av texterna som har använts i det här projektet gestaltades bättre genom att tillföra rörelse i dem. Det var också ett roligare och mer naturligt sätt att porträttera dem i animationen. Problemet var då att tydligt särskilja scenografiernas egen rörelse och förändringen i volymen/rummet. Den ursprungliga iden att den animerade rörelsen skulle vara en slags metamorfos mellan gestaltningarna blev förvirrande otydligt i hop med scenografiernas egen rörelse. Förändring som fungerar som en form av växling mellan scenografierna fick istället ske genom att tydligt redovisa en övergång.

9.2 De olika rummen

De enskilda scenografierna har genom sina likheter i texterna fått ett samspelande formspråk. De berättar alla olika historier men har en röd tråd som knyter dem samman både visuellt och teoretiskt. Eftersom övergångarna bryter mellan scenografierna har likheterna mellan dem bidragit till att hålla samman animationen som helhet.

9.2.1 Vetenskapen

7tm

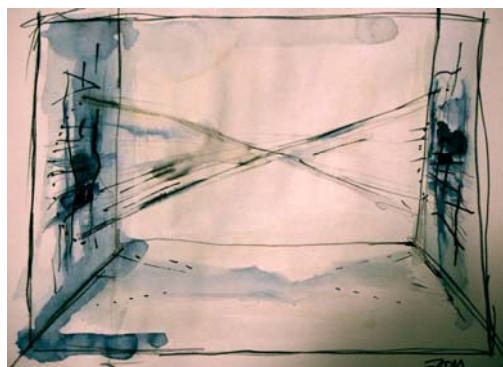
Kommunikation

Arv

Överföring

Celler

Mätbara bevis



Figur11 skiss rum1 illustration Annie Wallér

7tm är ett gemensamt namn på de olika familjer av transportprotein som finns i våra celler. Vissa grupper går att härleda ända ner till amöba stadiet.

Det är ett protein som binder en substans (t.ex. en jon, ett hormon etc.)

7tm Adhesion är en grupp som står för kommunikation mellan celler.

Scenografin beskriver en överföring och sammankoppling mellan två väggar. Väggarna är uppdelade i ett cell liknade system. De förenas med över hundra tunna trådar som letar sig över dem i en halvcirkel. Scenen avslutas med att en cell i vardera väggen "aktiveras" genom att fyllas och tömmas med svart färg.

Material:

tråd, foam-board papper och spritpenna

"Cellväggarna" har konstruerats av papper som kilats in i utskärningar i foam-boarden. (för att centrera uttrycket till området där trådarna var dragna har inte hela väggytan använts).

Trådens tunna och högljansiga karaktär, gav en spökliknande effekt genom att vara nästan osynlig i lågdagarna och starkt reflekterande i högdagarna

9.2.2 Vetenskapsmannen

Tesla, Nikola; My inventions, the autobiography of Nikola Tesla; 1919; Hart bros.

Relationer

konsist (kompakt) intensivt, kryptiskt.kan vi förstå?

Elektricitet

Luften (vågor).frekvenser

Magnetism

Energi, information.kan föras genom luften

Manipulation.föra det vi behöver till oss

Utopin inget avstånd (inailation of distance)

Krig grundas på resurser... har alla tillgång till allt... info flödar fritt... inget begär längre

Inga missförstånd längre

Fred är omöjligt innan all information kan flöda fritt.

Tesla hade en teori om att spridning av information kunde leda till slutet på krigsföring.

I texten beskriver han hur ojämna förhållanden leder till vår primala girighet och barbarism. Fred kan ändas uppstå när habegäret är utplånat och alla resurser och all information är lika för alla.

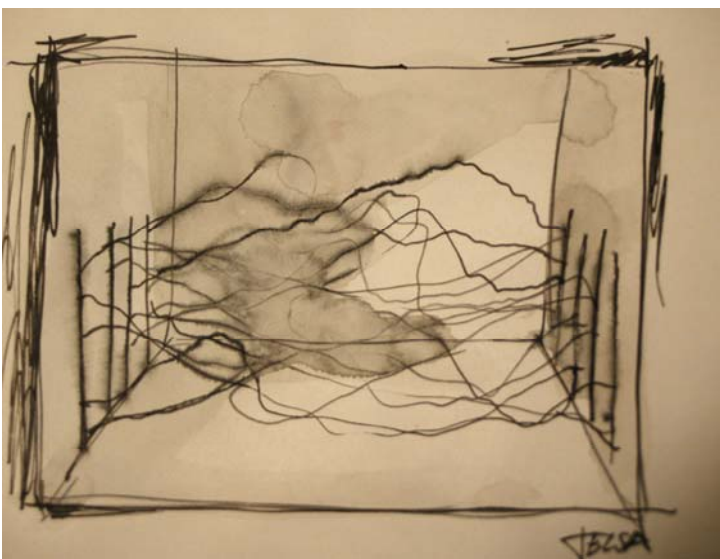
Tesla menade att vägen till att uppnå den här utopin var att upplåna avståndet, med andra ord tiden det tar att nå.

Han forskade och experimenterade med frekvenser, uppfann bl.a. radion, blev vansinnig-förklarad och hade teorier om att information kunde föras genom luften. Tesla var på 1800-talet minst sagt före sin tid.

Scenografin beskriver en frekvens som uppstår när inga konkurrerande krafter finns. På vägarna rör sig svarta sträck i ojämnt förhållande för att sakta rätta in sig efter varandra. När detta sker fylls rummet med elektriskt liknande strömmar . När strömmarna drar sig tillbaka återgår strecken till att röra sig.

Material:

Papp, ståltråd, spritpenna.



Figur 12 skiss rum 2 illustration Annie Wallér

9.2.3 Den galna vetenskapen

Leary, Timothy; Turn on, tune in drop out; Ronin Publishing

Puls

Föränderlighet

Kretslopp

Build a better model

vi fastnar i en bild (ofta tidigt.5år).

Reality tunnel

Den objektiva verkligheten blir subjektiv

Ontologi- metafysik-

Abstrakt förhållningssätt till vår verklighet.

Timothy Leary är en person som kan tolkas på många olika sätt. Under sin livstid knaprade han i sig över 5000 doser LSD och blev utpekad som världens farligaste man utav Richard Nixon.

Leary var författare psykolog futurist transhumanistikon och en ikon inom 1960-talets "counterculture".

I texten turn on tune in drop out beskrivs en form av föränderlighet och hur vi måste tillåta att den sker. Vara lyhörda, aktiva och sedan gå vidare. Han beskriver en slags puls som inte får stanna.

Reality tunnels nämns inte i texten men är ännu en av Learys teorier om att medvetandet fungerar med tunnelseende. Vi ser bara en del av verkligheten och olika faktorer styr hur reality-tunneln ser ut. Att säga att sanningen ligger i betraktarens ögon är alltså som att säga betraktarens sanning finns i hans/hennes tunnel. Enligt Leary skulle reality-tunnlarna också följa en puls. För att utöka medvetandet var det viktigt att inte stanna i ett förhållningssätt. Han hävdade dock att det är just det de flesta av oss gör. Redan vid fem års ålder.

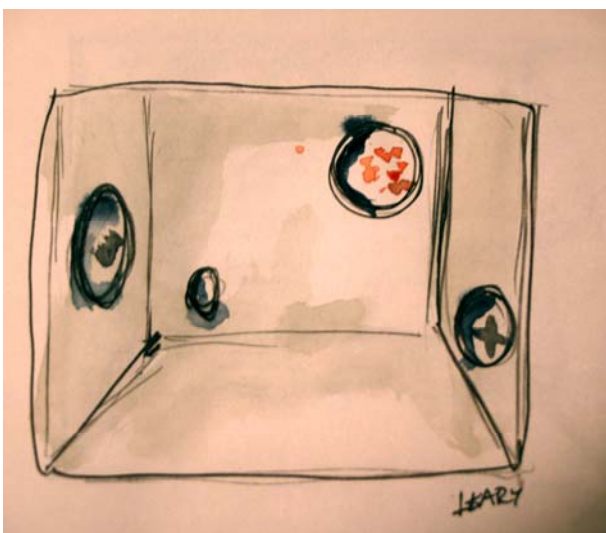
Scenografin beskriver olika reality-tunnlar som öppningar i väggarna.

De öppnar och stänger sig för att tillslut försvinna.

När flera tunnlar öppnar sig samtidigt har de stridande bilder i sig för att beskriva hur vissa verkligheter inte går att se genom samma tunnel. Det var också ett roligt experiment för att undersöka om betraktaren väljer att se just det som teoretiskt ligger i deras egen tunnel.

Material:

Foam-board, papp



Figur13 skiss rum 3 illustration Annie Wallér

9.2.4 Science fiction

Dick, K. Philip; Martian time slip; 1964; Vintage books

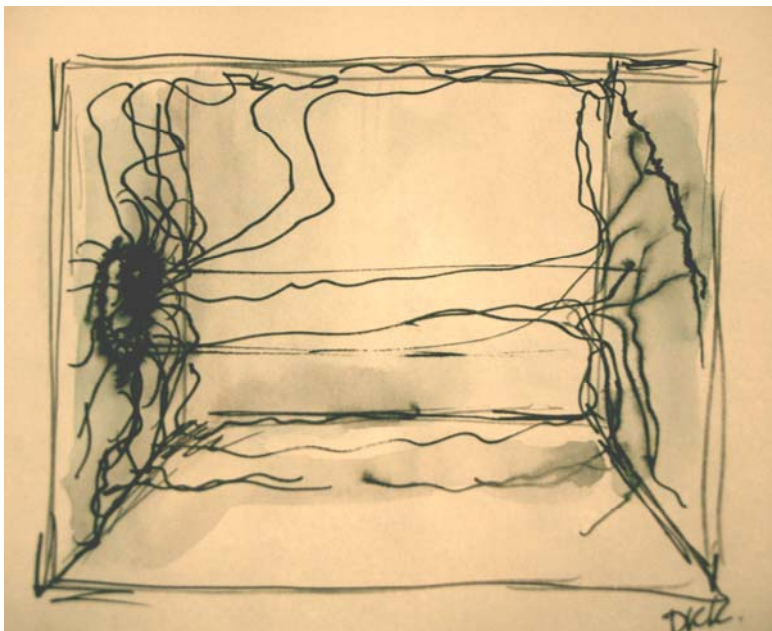
Förfall
Entropi
Schizofrena upplevelser
Vanföreställningar
Verkligheten förfaller

utdraget från boken *Martian time-slip* handlar om en schizofren upplevelse. Den beskrivs som en vanföreställning av verkligheten och tiden. Ett rum bryts ner och förmultnar i en takt motsvarande flera år i sekunden. I texten beskrivs också ångesten och förvirringen som upplevelsen utlöser. Den skildras som en levande organism som inte går att fly.

Dick som själv led av schizofreni beskriver i *Martian time-slip* ett utanförskap där avvikande personligheter klassas som autistiska och separeras från samhället.

I scenografin utspelar sig nedbrytningen av rummet utav krafter som symboliserar ångesten. Ur ett hål i väggen strömmar vart materia ut och slukar rummet.

Material
Papp, papper, tråd, tusch.



Figur14 skiss rum 4 illustration Annie Wallér

9.2.5 Fiktion / Saga

The jabberwocky Carroll, Lewis; Through the looking-glass and what Alice found there; 1871; Barnes and noble classics

Skog

Fantasi

uppdiktat språk (för att beskriva en uppdiktad verklighet)

Kamp

Skog, trä

Dikten the Jabberwocky beskriver en pojke som dräper ett monster. Handlingen i dikten är fantasirik nog med den klassiska berättelsen om pojken som ger sig ut på äventyr för att dräpa en drake och återvända hem som en hjälte. Det som sätter stämningen i den här berättelsen är inte handlingen. Det som fascinerar och drar en in i historien är Carrols fantastiska lek med ord. Han använder på vissa ställen ett uppdiktat språk som bättre beskriver en taktilitet och känsla än något annat ord hade kunnat göra.

‘Twas brillig, and the slithy toves
Did gyre and gimble in the wabe:
All mimsy were the borogoves,
And the mome raths outgrabe

Personligen tycker jag inte att det har någon betydelse om man förstår vad det här betyder eller inte. Orden blir nästan ljud som berättar det vi inte förstår.

I scenografin beskrivs en skog och hur den känns levande, skrämmande och trygg på samma gång. Skogen är en slag symbol för äventyr. De trädliknade formerna lyser inifrån och talar om en fantasi värld .

Material:

Papper, papp, ballonger, foam-board



Figur15 skiss rum 5 illustration Annie Wallér

9.2.6 Drömmen

Swedenborg, Emanuel; Drömboken, Journalanteckningar från 1743-1744 redigerad och kommenterad av per Erik Wahlund; 1859(G.E. Klemning); Wahlström & Wikstrand

Samvete (kopplat till den religiösa livssynen)

Rädsla

Förlåtelse

Svart och vitt

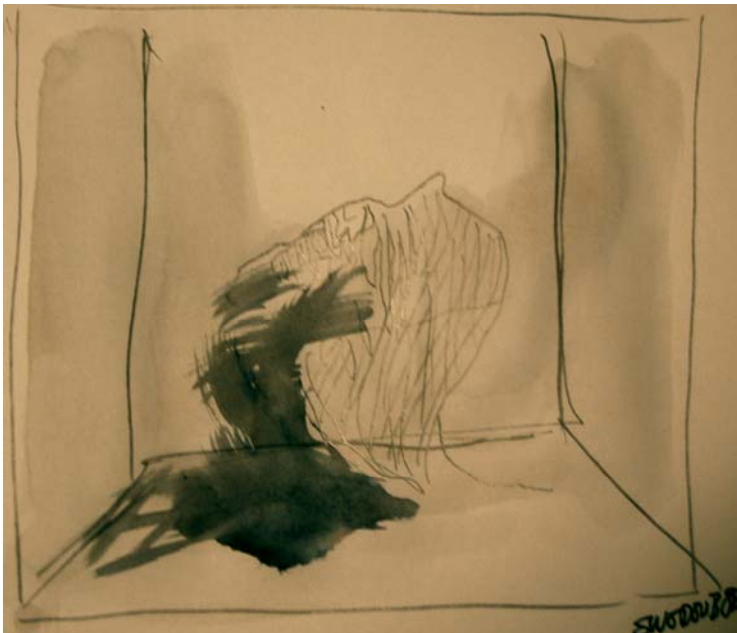
Symbolik

Swedenborg som var djupt religiös kunde inte hjälpa att binda samman sina drömmar med en kristen symbolik. Det är heller inte märkligt att drömmarna var präglade av den eftersom han ständigt omgav sig med frågor runt religion. I texten beskriver han hur han får sina synder förlåtna och får sitt samvete lättat.

För att inte lägga några värderingar vid den kristna synen i drömmen beskriver scenografin symbolik för en kamp med samvet. Där svart och vitt är tydliga motpoler. En svart nät-likande figur omsluts av en vit och utplånar den för att lämna rummet tomt och rent.

Material

papper



Figur16 skiss rum 6 illustration Annie Wallér

9.3 Filmning/Animering

För att underlätta redigeringsarbetet animerades filmen i kronologisk ordning. Bilderna fångades ut samma vinkel för att kunna ge tydligast möjliga bild av volymen. Animeringen tog ca två veckor att genomföra och har gett stoff åt en film på mellan 3-5min.

9.4 Ljussättning

Lo-tec konceptet runt den tekniska utrustningen har bidragit till att en elaborerad ljussättning valts bort. I stället utformades den med spartanska medel: en skrivbordslampa och en sladd dimmer. Ljussättningen är relativt anonym och gav de flesta av s gestaltningerna ett allmänljus.

9.5 Redigering

I redigeringen av animationsstoffet har sekvenser och hastigheter justeras. Några små effekter har lagts på i photoshop och filmen har anpassats efter musik för att bestämma spellängden.

9.6 Musik

Tonen i scenografierna är väldigt olika och musiken fick därför inte ha en alltför utpräglad glad eller dyster melodi. Den fick heller inte ha en tydligt berättade sång som tar fokus från berättelsen i filmen.

Det som passade bäst var elektroniska och instrumentala låtar. Inslag av sång fungerade bra så länge det var ett bidrag till den melodiska delen i låten och inte den berättande.

För välproducerad musik valdes bort eftersom det skapade för stora kontraster mellan ljudet och filmen. Musik som har passat har varit låtar av Fisherspooner och Daniel Licht.

Musik i film är ett kapitel i sig och att gå in på hur det sätter stämning, takt och kan styra betraktaren är en utredning som kräver ett eget projekt. Det är dock faktorer som arbetats mot för musiken i den här filmen.

Musik är också ett känsligt ämne pga. av upphovsrätts regler. För att använda musik till utställningen av den här filmen behöver en ansökan hos STIM göras.

10 Diskussion

Kan jag genom att skapa en serie scenografier beskriva en förändring rummet? Scenografierna har i sig inte beskrivit förändringen. De har representerat olika exempel på hur volymen kan användas, men genom att lägga dem i en serie och animera det i film har någonting som skulle kunnat kallas förändring beskrivits.

Frågeställningarna i det här projektet har varit till hjälp för att driva det framåt. Behållningen av dem har dock inte legat i svaren på frågorna. – scenografierna ger förutsättningar för att kunna se *en* förändring. Det kommuniceras genom en animerad film. – utan i processen att hitta dem. Det återstår att se om kommunikationen av förändring genom filmen lyckas. Om inte har undersökandet av tekniken gett mig ett redskap som i sådana fall kanske passar bättre till andra gestaltningar.

Det svåraste med att ha jobbat med en bild/tvådimensionell representation av rummet har för mig varit att avstå från det taktila. Scenografin måste det hela tiden föra en visuell dialog med bilden medan känsel, lukt och smak blir överflödiga.

Jag har förhoppningar om att filmen skall fungera som ett självständigt uttryck trots att den är produkten av en trevande process. Det bakomliggande arbetet är det som bidragit till min personliga utveckling inom inredningsarkitekturen genom det här projektet. Det har också varit målet.

Filmen däremot är en produkt av det arbetet och är det som erbjuds till en publik. Det går inte kräva eller förutsätta att en betraktare ska förstå bakgrunden till den. Den måste alltså hålla visuellt. Det skulle vara tråkigt om filmen blev haltande pga. av sitt estetiska uttryck.

11 Käll- litteratur förteckning

Skriftliga källor

Baudrillard, Jean; the ecstasy of communication; 1988; Semiotext(e)

Carroll, Lewis; Through the looking-glass and what Alice found there; 1871; Barnes and noble classics

Dick, K. Philip; Do androids dream of electric sheep?; 1968; Gollancz (an imprint of the Orion publishing group ltd)

Dick, K. Philip; Martian time slip; 1964; Vintage books

Hartman, Sven; Skrivhandledning för examensarbeten och rapporter; 2003; Natur och Kultur

Howard, Pamela; What is scenography?; 2002; Routledge

Leary, Timothy; Turn on, tune in drop out; Ronin Publishing

Rowell, Kenneth; Stage design; 1968; Studio Vista ltd

Schuberth, Ottmar; Das Bühnenbild-gesichte.gestalt.technik; 1955; Georg D.Wallwey Munchen

Swedenborg, Emanuel; Drömboken, Journalanteckningar från 1743-1744 redigerad och kommenterad av per Erik Wahlund; 1859(G.E. Klemning); Wahlström & Wikstrand

Tesla, Nikola; My inventions, the autobiography of Nikola Tesla; 1919; Hart bros.

Elektroniska källor

[URL]< <http://members.tripod.com/RandyHiatt/teslapage2.html>> hämtat 2008-03-04

[URL]<<http://www.rotten.com/library/bio/mad-science/timothy-leary>> hämtat 2008-03-04

Bilagor

Bilaga 1

1

7tm

2

Tesla, Nikola; My inventions, the autobiography of Nikola Tesla; 1919; Hart bros.

“War cannot be avoided until the physical cause for its recurrence is removed and this, in the last analysis, is the vast extent of the planet on which we live. Only through annihilation of distance in every respect, as the conveyance of intelligence, transport of passengers and supplies and transmission of energy will conditions be brought about some day, insuring permanency of friendly relations. What we now want is closer contact and better understanding between individuals and communities all over the earth, and the elimination of egoism and pride which is always prone to plunge the world into primeval barbarism and strife. Peace can only come as a natural consequence of universal enlightenment.”

3

Leary, Timothy; Turn on, tune in drop out; Ronin Publishing

"Six words: drop out, turn on, then come back and tune it in... and then drop out again, and turn on, and tune it back in... it's a rhythm... most of us think God made this universe in nature-subject object-predicate sentences... turn on, tune in, drop out... period, end of paragraph. Turn the page... it's all a rhythm... it's all a beat. You turn on, you find it inside, and then you have to come back (since you can't stay high all the time) and you have to build a better model. But don't get caught - don't get hooked - don't get attracted by the thing you're building, cause... you gotta drop out again. It's a cycle. Turn on, tune in, drop out. Keep it going, keep it going... the nervous system works that way... gotta keep it flowing, keep it flowing..."

4

Dick, K. Philip; Martian time slip; 1964; Vintage books

I wish I was home, Jack said to himself with desperate, utter confusion. I want to get out of here, but how? He felt weak and terribly sick and he remained on the couch, where he was, unable to break away, to move or think.

A voice in his mind said, Gubble gubble gubble, I am gubble gubble gubble gubble.

Stop, he said to it.

Gubble, gubble, gubble, gubble, it answered.

Dust fell on him from the walls. The room creaked with age and dust, rotting around him. Gubble, gubble, gubble, the room said. The Gubbler is here to gubble gubble you and make you into gubbish.

5

Carroll, Lewis; Through the looking-glass and what Alice found there; 1871; Barnes and noble classics

JABBERWOCKY

`Twas brillig, and the slithy toves
Did gyre and gimble in the wabe:
All mimsy were the borogoves,
And the mome raths outgrabe.

"Beware the Jabberwock, my son!
The jaws that bite, the claws that catch!
Beware the Jubjub bird, and shun
The frumious Bandersnatch!"

He took his vorpal sword in hand:
Long time the manxome foe he sought --
So rested he by the Tumtum tree,
And stood awhile in thought.

And, as in uffish thought he stood,
The Jabberwock, with eyes of flame,
Came whiffling through the tulgey wood,
And burbled as it came!

One, two! One, two! And through and through
The vorpal blade went snicker-snack!
He left it dead, and with its head
He went galumphing back.

"And, has thou slain the Jabberwock?
Come to my arms, my beamish boy!
O frabjous day! Callooh! Callay!"
He chortled in his joy.

`Twas brillig, and the slithy toves
Did gyre and gimble in the wabe;
All mimsy were the borogoves,
And the mome raths outgrabe.

6

Swedenborg, Emanuel; Drömboken, Journalanteckningar från 1743-1744 redigerad och kommenterad av per Erik Wahlund; 1859(G.E. Klemning); Wahlström & Wikstrand

Dagarne förut var jag ganska besvärad och som betungad av mina synder, som jag tyckte intet voro mig tillgivna, som hindarde mig sista gången att begå Herrans nattvard. Då tyckte jag dagen förut blivit lättad; om natten syntes mig mina plantae pedis voro hel vita, som *det mina ynder äro förlåte*; sock ock en hop annat, att jag åter var välkommen igen.