

Den tomma bilden och minusvärdet.

Kandidatuppsats av Christoffer Billebo

- 1. Innehållsförteckning**
- 2. Introduktion**
- 3. Bakgrund**
- 4. Manhattan Without Dialogue**
- 5. Sport Without Sport**
- 6. Den innehållslösa bilden**
- 7. Minusvärde**
- 8. Post post modernism**
- 9. Reducerad verklighet**
- 10. Slutord**
- 11. Källor**

2. Introduktion

Den här texten är en utgångspunkt till mitt examensarbete, i vilket jag vill efterforska det betydelselösa, se det relevanta i det irrelevanta. Undersöka vad och varför vi värderar vissa saker. Försöka förklara begreppet minusvärde. Genom att belysa dess värde, vill jag förstå mer om hur och varför vi värdesätter olika prestationer och situationer. Lyfta fram dom tomma ytorna.

3. Bakgrund

Även om jag försöker se mig själv som tecknare/målare i grunden så har jag alltid sett film som det ultimata verktyget. Jag har alltid haft en dröm att jobba med film, måleriet har mer blivit ett sätt att sätta ett avtryck i samtiden och ett sätt att förvalta min tid. Fördelarna med film är att den kan innehålla inte bara en bild utan flera. Man kan få kontroll över mer saker, så som ljud, rum och tid. En film har en början och ett slut, vilket jag själv kan se som problematiskt i ett visningssammanhang. En specifik tid måste tas i anspråk av betraktaren, till skillnad från måleriet. Förmodligen på grund av min bakgrund inom måleriet så har jag en affektion för att direkt jag ser en bild så får jag väldigt snabbt en känsla om jag tilltalas av bilden eller inte. En visuell ingång, en bild som direkt slår till i ens inre. Detta blir desto mer komplext när det kommer till rörlig bild. Som har en tidsaspekt som måste följas. Min naturliga ingång till ett verk rubbas och jag tvingas då att hitta nya vägar att tänka kring bilden.

I mitt konstnärskap arbetar jag mycket med en halv-abstrakt verklighet. Både inom måleri och fotografi. Bilder som saknar något och jag försöker att hitta ett mellanrum kring vad jag är intresserad av. Den innehållslösa bilden är någonting jag har letat efter, och som jag nu har börjat hitta en form för.

4. Manhattan Without Dialogue

2012 gjorde jag ett verk som heter Manhattan Without Dialogue där jag titta närmare på det som jag själv har sett som det primära inom den rörliga bilden, det visuella. Woody Allens film Manhattan från 1979 är en film som jag länge har tilltalats av. Dialogen i den filmen är verkligen det som för filmen framåt, och jag märkte att jag själv såg den filmen på ett lite annorlunda sätt. Det är möjligt att det kan va ett bevis på att filmen lyckats med någonting, att jag som betraktare omvärderar mitt sätt att se film. Jag började på leka med tanken att ta bort det som jag såg drev filmen framåt, dvs dialogen och bara belysa det som fanns kvar efter att dialogen försvann. Originalfilmen är ganska späckad med dialog. Många scener är helt fyllda med prat som avbryts av annat prat. Vissa av scenerna börjar och slutar nästan på sekunder med en snackande huvudrollsinnehavare. Filmen är 1:29 lång och efter att all dialog blev bortklippt återstod en ca 20 minuter lång film. Det som finns kvar av filmen utöver ett spektakulärt intro på några minuter är korta sekunder i början och slutet av

scener. Några få transportscener och en slutscen som klippts upp fragmentariskt mellan en travande dialog. Dom enda scenerna som innehåller lite rum mellan dialogerna var nästan bara break-up scener, där två personer pendlar mellan att gråta och dialoglöst trösta varandra. Kvar blev en visuell farsliknande kortfilm. Förvånansvärt mycket av själva handlingen finns kvar, trots att det bara är det visuella som för filmen framåt.

5. Sport Without Sport

Förra våren började jag omedvetet med en förlängning av det verket. Jag började experimentera med en serie kortfilmer där jag filmade olika stadsmiljöer med vardagliga aktiviteter, så som trottoarer med människor och bilar i vägkors. Sedan redigerade bort all visuell mänsklig aktivitet men behöll ljudet av staden. Genom att maska ut områden som var fria från aktivitet och loopa dom efter varandra bildar tillslut flera lager ett lapptäcke av samma bild. Bilden består nu av ett tomt landskap där endast spår av aktiviteter finns kvar, så som skuggor, ljud och rörelser från kameran. Efter ett tag så började jag filma olika sportevenemang, där jag maskade bort all aktivitet som var på planen. Kvar blev då endast en tom plan som beskådades av en mängd människor. Här märkte jag att i dom här filmklippen hade jag flera olika kanaler som jag kunde dyka vidare i.

Sport har alltid varit en stor del av mitt liv, i synnerhet när jag var barn. Konst och sport är för mig varandras motpoler på något sätt. I sporten kan en förlora mig själv och fly verkligheten för en stund, bara tänka inom de givna reglerna. Medan konsten snarare är ett verktyg att komma verkligheten närmare. Inom idrotten finns klara regler för vad som ska göras för att uppnå framsteg. Konsten har till synes vagare regler. Genom att kolla närmare på vad som finns där emellan vill jag skapa ett samband och ifrågasätta delar av min arbetsprocess. Dyka in i vad som får oss att intressera oss av ett betrakta andra människor som utövar sport. Se hur vi skapar olika rum och platser för olika yttringar.

Mitt nästa steg i det här projektet är att filma en hel ishockeymatch, för att sedan maska bort spelarna. Alla perioder (3 x 20 min) inklusive periodpausen (2 x 15 min).

Genom att skapa en falskt landskap och förskjuta verkligheten en aning hoppas jag på att se en ny bild som beskriver människan och vad människan har skapat.

De tidigare klippen jag har gjort har varit med en handhållen kamera där man märker tydligt hur olika delar av bilden går ihop och in i varandra. Ishockeymatchen har jag tänkt att filma med så bra utrustning så möjligt, kamera på stativ med bra ljudupptagning. Jag vill att likheterna med en hockey match man ser på tv ska vara så tydliga som möjligt. Miljön och stämningen från arenan ska vara den samma, bara det att själva sporten är bortplockad.

Det finns intressanta aspekter i att visa upp en sådan här match publikt. Är det någon skillnad i att sitta och kolla på en tom ishockeyrink än i 90 minuter än att sitta o kolla på en NHL final? Hur har vi skapat ett så stort värde kring att konsumera sport? En normal match är baserad på regler, och om man vinner så stiger man i serien som man tävlar i. Ett system som är skapat för att tydligt visa resultat. Kan man kolla på konst i 90 minuter utan att bli rastlös? Som jag tidigare nämnde i bakgrunden, så tycker jag själv att det kan vara problematiskt i att kolla på videoverk i utställnings sammanhan.

6. Den innehållslösa bilden

Jag har experimenterat med liknande projekt i fotografier tidigare, där jag på olika sätt har förvrängt bilder digitalt i datorn. Med hjälp av rörlig bild så förstärks det surrealistiska i situationen. Detaljer i periferin blir tydligare och fyller upp det förväntade rummet som nu är ett tomrum öppet för projiceringar. Utsnittet av bilderna i dom olika kortfilmklipp är väldigt likt ett foto eller ett vykort, kameran är placerad på ett och samma ställe och filmar samma yta hela tiden. Jag tror av att visuellt radera människan ur sitt sammanhang skapas ett annorlunda medvetande av situationen och dom tomma ytorna återges till oss med en ny betydelse. Meningslöshet är något som jag vill kolla närmare på, hur vi strävar efter att skapa en mening med det vi gör. Kan känslan av meningslöshet vara någonting som får människan att skapa nya meningar och nya sammanhang?

Inom sporten så tillskriver man sig olika lag, som man hejar på. Då skapar vi en situation där andra personers prestationer resulterar i våran egen lycka/olycka. Kan man utveckla sig själv genom att konsumera konst? Infinner sig samma sak när man konsumerar sport.

7. Minusvärde

Ett minusvärde är någonting som skapas av att extrahera eller ta bort någonting. Ett värde skapas kring någonting som nödvändigtvis inte har något värde. Detta kan vara ett tacksamt verktyg inom film för att förstärka saker dramaturgiskt. Exempelvis i en skräckfilm att inte låta betraktaren se mördarens ansikte, istället bara låta betraktaren se en liten del av mördaren. Genom att utesluta det uppenbara, så tvingas betraktaren att försöka lista ut historien själv. Detta väl använda grepp går naturligtvis att snurra vidare på, då man tror att man som betraktare ska tänka vidare i vissa spår kan lätt dramaturgiskt bryta dessa regler.

Första gången jag hörde ordet minusvärde var i samband med kursen Rörlig Bild på konstfack 2011-2012. Lektorn Anita Malmqvist visade ett projekt av Irländaren Dan Walsh som heter Garfield Minus Garfield. Där har han tagit vanliga Garfield seriestripas och enkelt klippt bort alla bilder på Garfield. Kvar i alla scener blir alltifrån en tom matskål till en ändrad interiör till Garfields husse Jon Arbuckle som stirrar ur bild.¹ Kvar uppstår en ny mening i bilden och ett nytt existentiell djup. Även fast Garfield har titelrollen i original seriestripparna så fungerar han i dom serierna ofta bara som en sorts existentiell spegel för Jon, som är en tydligare protagonist. Människan som använder sitt husdjur som samtalspartner och projiceringsyta. I serierna så pratar Jon med vanliga pratbubblor till Garfield medans Garfield bara använder tankebubblor. När denna spegel till huvudkaraktären försvinner uppstår en meningslöshet som öppnar upp för nya tolkningar. Dom nya stripparna läggs kontinuerlig upp på <http://garfieldminusgarfield.net/>

”Garfield Minus Garfield is a site dedicated to removing Garfield from the Garfield comic strips in order to reveal the existential angst of a certain young Mr. Jon Arbuckle. It is a journey deep into the mind of an isolated young everyman as he fights a losing battle against loneliness and depression in a quiet American suburb. ”

¹ <http://garfieldminusgarfield.net/>



Jim Davis skapare av Garfield ser på nyversionen av sina verk med fascination och inspirerande sak att göra. Likt många virala succéer som sprider sig på internet så snubblar jag även på hemsidan <http://gmgmj.tumblr.com/>² som står för Garfield minus Garfield minus Jon. Den talande titeln beskriver vad någon ny upphovsperson har parafraaserat vidare på. Dessa strippar är betydligt mer avskala, oftast helt tomma på dialog och ibland bara flugor som surrar eller en klocka som tänker tänker egna tankar.

8. Post post modernismen

Modernismen, enligt min mening har i sin natur att ifrågasätta de nuvarande värderingarna vilket har resulterat senare i postmodernismen och även vidare i postpostmodernismen. Ett hjul som bara snurrar vidare. Ett exempel på detta kan man se i Michael Haneke's film *Funny Games* från 1997³ som är full av klassiska regelbrott inom film. Genom filmens gång ät det många planteringar av olika föremål, som vi betraktare både får våra föreskrivningar uppfyllda och ouppfyllda. Filmen är både ologisk och logisk på samma gång gentemot mot klassisk berättarteknik. Genom att inte uppfylla betraktarens föreställningar så menar jag att man använder sig av ytterligare ett steg av ett minusvärde kan vara.

Den digitala tidsåldern ger oss enkelt möjlighet att sprida nya filmer och nya bilder, och jag ser att den lägger sig helt i linje med hur vi ur ett post modernistiskt sätt utvecklas. En viral succé på internet är i samma sekund som den slår igenom även parafraaserad på flera olika platser på jorden. Den koreanska artisten PSY musikvideo

² <http://gmgmj.tumblr.com/>

³ *Funny Games* 1997 Directed: Michael Haneke.

Gangnam Style⁴ har 1 848 549 420 visningar på youtube. Den parafraiserades nästan direkt världen över av allt ifrån filippinska fångar⁵ till amerikanska brandmän⁶. Jag tror också att vi mer och mer tar in konst och kultur på ett mer rastlöst sätt idag är förr. Tiden som vi lägger på att bedöma ett verk krymper, vi vet hela tiden att det finns minns tio till relaterade verk att kolla igenom. Allt finns ständigt tillgängligt för oss, på gott och ont. Den där visuella ingången som slår direkt som jag har nämnt tidigare tror jag helt har att göra med min egen oförmåga att ge ett verk sin fulla tids. Den förföriska relaterade videor fliken på höger sida på youtube.com stjälpes mig i att se färdigt den videon som jag egentligen borde ha sett klart i sin helhet. Det är bland annat detta jag vill försöka komma närmare i mina verk, genom att ta bort innehållet vill jag undvika den känslan av att jag förstår bilden direkt och inte behöver klicka mig vidare.

9. Reducerad verklighet

Montage och manipulationer av foton har använts så gott som ända sen kameran uppfanns. Oftast i propagandasyften genom att radera politiska personer ur bilder. Idag används retuscherings nästan hela tiden för bilder som ska publiceras. På grund av detta tycker jag att foto och film har en fått en felaktig ställning om att kunna avbilda verkligheten sanningsenligt. Jag försöker att ha en grundtanke inom fotografi och film att bara genom att avbilda något med ett fotografi så avbildar man en osanning i någon grad. Verkligheten kan inte reduceras ner till bara 2 dimensioner. Tid försvinner eller begränsas, det vill säga att den efterskapade känslan försvinner och begränsas. Jag tror att genom att bara ställa en kamera i ett rum, så ändrar människor sitt beteende. Djur och naturfilm är ett väldigt tydligt exempel på att vi människor tror oss beskriva en sanning kring djur och natur. Vi tillskriver ofta mänskliga känslor till djur och beskriver naturen kring en ”sanningsenlig” naturvetenskap. För bara hundra år sedan trodde man helt annorlunda om vad som var sant, chansen är väldigt stor av vi kommer omvärdera sanningen även i framtiden. En lockande tanke med filmmediet är

4 <http://www.youtube.com/watch?v=9bZkp7q19f0>

5 <http://www.youtube.com/watch?v=4cgwzwwp0YI>

6 <http://www.youtube.com/watch?v=uYNkip68dig>

att det bara har drygt hundra års historia. Att jämför det med tillexempel hur måleriet såg ut efter hundra år öppnar många kreativa dörrar.

10. Slutord

Det som inte finns i bild, det som inte nämns eller det som inte kan förklaras har ett värde i sig. Jag ser att konsten har den fördelen gentemot vetenskapen. Att vetenskapen är fulländad på sitt sätt, den har regler och svar. Konsten ställer frågor och lämnar betraktaren att själv fylla det som inte finns där synligt eller uppenbart.

Jag tror på verkligheten som saknar exakta svar.

11. Källor

<http://garfieldminusgarfield.net/>

<http://gmgmj.tumblr.com/>

Funny Games 1997 Directed: Michael Haneke.

<http://www.youtube.com/watch?v=9bZkp7q19f0> PSY Gangnam Style

<http://www.youtube.com/watch?v=4cgwzwwp0YI> Gangnam Style – Philippine prison

<http://www.youtube.com/watch?v=uYNkip68dig> Gangnam Style – Firefighter style