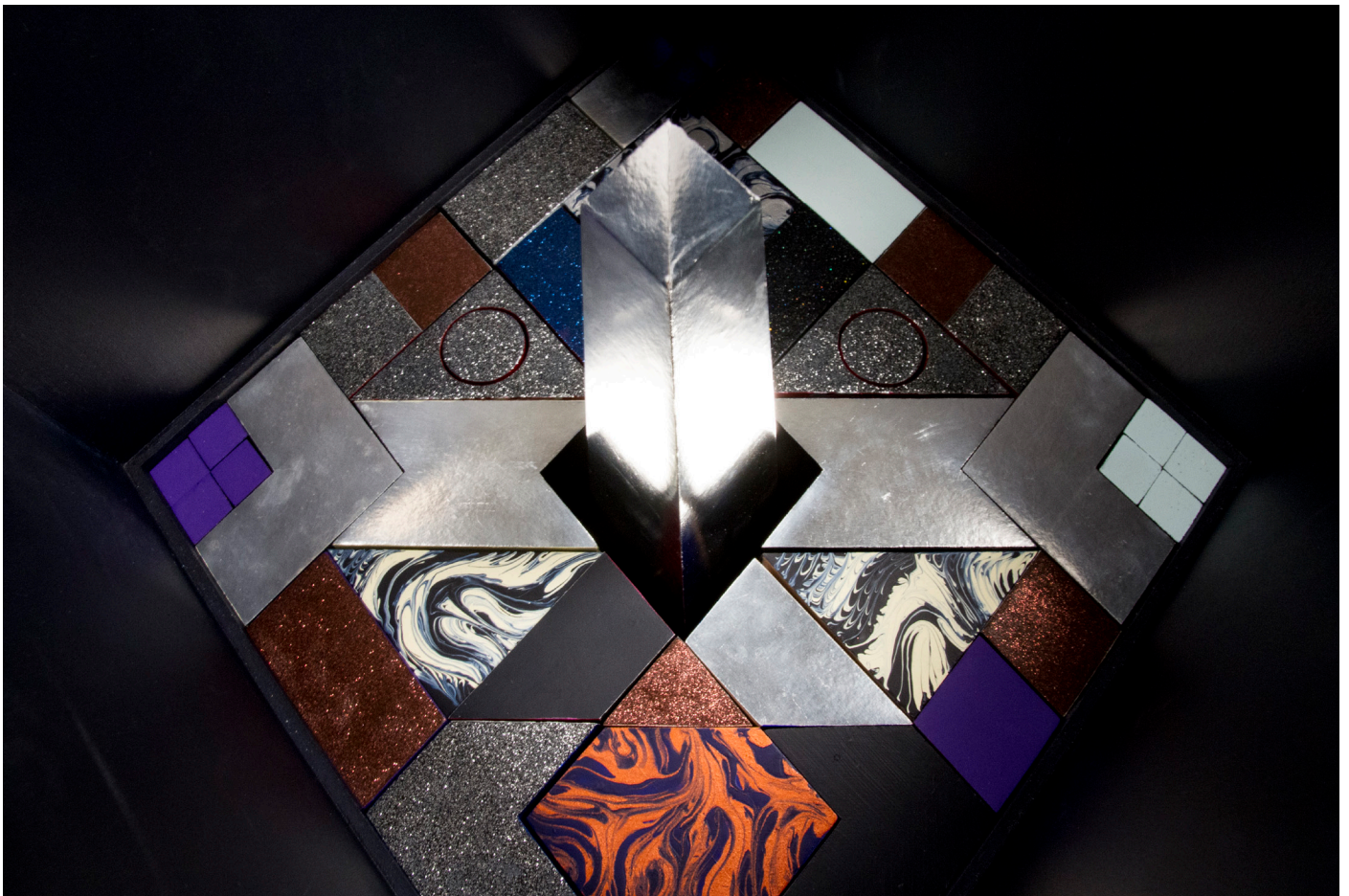


Klosslådan Aniara -en komprimerad rymd



Klara Gunnarsson

Examensarbete vt. 2014
Konstfack College of Arts Crafts and Design
Institutionen för Grafisk Design & Illustration

Handledare rapport: Katarina Sjögren
Handledare examensarbete: Tyra von Zweigbergk
Opponent: Karl Grandin

Abstract

In my degree project I examine three-dimensional illustration and its ability to mold the abstract, through reducing space into a box of blocks. With *Aniara*, a famous swedish epic written by Harry Martinson, as a startingpoint, I have made a three-dimensional illustration of space. The thought of an endless universe can be frightening. By compressing and materializing the abstract space into a controlled shape – a box of blocks, outer space becomes manageable.

Index

1	Introduktion	s. 3
1.1	Syfte och frågeställningar	s. 3
1.2	Avgränsningar	s. 3
1.3	Rapportöversikt	s. 3
2	Bakgrund	s. 3, 4
3	Kontextualisering	s. 4-6
4	Metod	s. 6-9
5	Resultat	s. 9-12
6	Diskussion	s. 13
7	Slutsatser	s. 13-15
8	Referenser	s. 16

1 Introduktion

1.1 Syfte och frågeställningar.

Syftet med mitt examensarbete är att undersöka den tredimensionella illustrationens förmåga att gestalta det abstrakta genom att reducera rymden till en klosslåda.

Under arbetets gång har jag haft med mig tre frågeställningar som jag försökt besvara:

Vilken effekt har en abstrakt gestaltning jämfört med en mer beskrivande gestaltning?

Vad händer när man illustrerar något så omfattande som rymden?

Varför uppstår ett behov av att materialisera gestaltningen av rymden?

1.2 Avgränsningar

I mitt projekt har jag haft som mål att göra en färdig klosslåda. Detta innebär att jag paketerar klossarna i en låda, gör en etikett, en folder och en affisch. Klosslådan är en drömprodukt, en illustration i ett exemplar som vid eventuell produktion för försäljning i framtiden kan formas om och marknadsanpassas. Klosslådan är i det här skedet inte anpassad för en målgrupp och jag har heller inte tagit hänsyn till en rimlig produktionskostnad.

1.3 Rapportöversikt

Rapporten inleds med en Abstract där jag kort sammanfattar projektet på engelska. Därefter följer Index över rapporten, Introduktion där projektet sammanfattas, Syfte och Frågeställningar samt Avgränsningar. Under nästa rubrik Bakgrund beskriver jag hur idén till mitt examensarbete föddes. Under Kontextualisering sätter jag projektet i ett sammanhang och diskuterar människans och mitt eget förhållande till rymden samt Harry Martinsons egna tankar om Aniara. Under rubriken Metod berättar jag om arbetsprocessen, tillvägagångssättet och diskuterar de val och avvägningar som jag gjort under projektets gång. I stycket Resultat gör jag en tolkning av mitt projekt och under rubriken Diskussion diskuterar jag mitt arbetes betydelse och om syftet med projektet uppnås. Efter det följer Slutsatser och slutligen Referenser.

2 Bakgrund

Mitt förhållande till rymden

Mitt intresse för rymden är väldigt litet. Jag vill helst inte höra talas om rymden och undviker nya astronomiska upptäckter och filmer som utspelar sig i rymden eftersom de oftast framkallar en sorts rymdångest, eller svindel. Trots detta valde jag att i mitt examensarbete utgå från en text som handlar om just rymden.

Som utgångspunkt för mitt arbete finns Harry Martinsons rymdepos *Aniara* från 1956. Verket består av 103 sånger eller dikter som beskriver rymdskeppet *Aniara* och dess passagerares färd mot ny civilisation på planeten Mars efter en ekologisk katastrof på Jorden. Rymdskeppet råkar ur kurs och försvinner ut i rymden och efter tjugofyra år förintas rymdskeppet och passagerarna.¹ Berättelsen om *Aniara* rör sig på flera olika plan. I det yttersta planet finns berättelsen och händelseförloppet ombord på rymdskeppet. I underliggande plan finns berättelsen om människans öde i universum. Verket är kanske mer aktuellt idag än någonsin och behandlar flera nutida frågor som rymdresor, massförstörelsevapen och klimathot. I berättelsen finns många fenomen och föremål som blivit verklighet idag. Centralt i berättelsen finns Miman, en tänkande maskin som bär på och visar mänsklighetens minnen - en uppfinning som på många vis kan liknas vid internet. Men även om Martinssons förmåga att förutspå framtiden är intressant så är den viktigaste aspekten av verket den som är tidlös. Det är berättelsen om vad det är att vara människa, något som blir som allra tydligast när vi tas från vårt sammanhang och skickas ut i universums mörker.

Under våren 2014 har rymdresor till Mars aktualiserats av det holländska rymdprojektet Mars One. Projektet har som mål att etablera en permanent mänsklig bosättning på planeten Mars år 2025. Deltagarna är en grupp vanliga människor som ansökt och de ska kolonisera planeten permanent, vilket innebär att det inte finns någon resa hem. De kommer alltså aldrig mer kunna återvända till Jorden.² Att frivilligt lämna Jorden för alltid och resa ut i den okända och oerhörda rymden är för mig en mardröm, en tanke jag inte riktigt kan hantera. Och det är just detta; att hantera tanken om rymden, som mitt projekt kommit att handla om.

3 Kontextualisering

Tredimensionell illustration

Jag upplever det som att den tredimensionella illustrationen, i förhållande till den tvådimensionella illustrationen, är en gestaltungsform som saknar teori. Det är svårt att hitta litteratur som behandlar ämnet. Kanske beror detta på att tredimensionell illustration faller under huvudbegreppet illustration, som uteslutande behandlar tvådimensionell illustration. Eventuellt är det så att tredimensionell illustration på grund av sin rumslighet och i vissa fall skulpturala form ofta behandlas som konst? Det uppstår ofta frågor kring vad man ska ha en tredimensionell illustration till och jag får intrycket av att tredimensionell illustration ofta behandlas som rekvisita som inte står på egna ben. Samma frågor om vad man ska använda verket till ställs sällan till tvådimensionell illustration. Som jag ser det har den tredimensionella illustrationen samma uppgift som den tvådimensionella illustrationen, trots dess ibland skrymmande volym. Mitt projekt kan väcka en del frågor just om vad man ska ha den till. I och med illustrationens tredimensionalitet uppstår nya frågor om användning. Utöver att det är en illustration är gestaltningen kanske något mer. Det tredimensionella objektet är kan vara en produkt, eller en installation. Jag valde

1 Martinsson. *Aniara*

2 <http://www.mars-one.com/>

till slut att kalla det jag gjort för en interaktiv tredimensionell illustration. Klosslådan är en illustration och min tolkning av rymden, men den har i och med sin form av klossar en flexibilitet och en möjlighet att se ut på tusentals olika sätt. Klossarna kan kombineras, placeras och byggas till ett oändligt antal former. Därför ställde jag ut klosslådan som en interaktiv illustration på utställningen. Tanken var att besökarna själva skulle kunna bygga installationer och forma berättelsen om rymden. Besökarnas tankar och idéer om vad rymden är och hur den ser ut skulle kunna bli en del av utställningen. På så vis skulle en bild av rymden sett ur människans perspektiv formas.

Människans förhållande till universum

Hur vi ser på rymden är säkert olika från person till person. Vi har olika sätt att hantera vetenskapen om vår litenhet i universum. I projektet har jag utgått från min personliga upplevelse, men under processen har jag förstått att många personer i min omgivning delar samma upplevelse. I kapitlet Stjärnsången i boken *Kring Aniara* skriver Harry Martinson såhär:

*”Därför kan den astronomiskt icke skolade människan mindre än någonsin känna sig hemmastadd i universums bottenlösa stjärngård. Hon har fått veta för mycket för att kunna återgå till det gamla, och för litet för att på ett övertygande sätt kunna bära med sig det nya astrofysiska i sin tanke, sitt synsätt, sin sång.”*³

Han beskriver hur människan förhåller sig till rymden och vetenskapen på ett sätt som jag kan känna igen mig i. Vi befinner oss i en tid av ett konstant informationsflöde som innebär att vi kan mycket lite om väldigt mycket. Vi tar ständigt del av ny forskning och nya upptäckter, men utan kunskap om rymden går det inte att tillgodogöra sig informationen, men trots detta kan vi inte låtas inte känna till den. Vi anar rymdens komplexitet och oändlighet men kommer aldrig riktigt förstå den. För mig är detta en orsak till obehaget inför rymden. Kanske är det också en fråga om perspektiv. Aldrig blir frågan om vad det är att vara människa så tydlig som när hon ses i sitt sammanhang universum. Människans litenhet och obetydlighet belyses av rymdens oändliga rymd och ogreppbara tid.

Klossar

De flesta vuxna idag har förmodligen lekt med klossar under sin uppväxt. De barn som växer upp idag har utöver traditionella leksaker tillgång till surfplattor och datorer med digitala spel. I appar och datorspel har klossarna blivit digitala och är viktiga byggstenar i exempelvis Minecraft⁴ och andra spel där användaren själv bygger upp sin värld. Mitt projekt är inte en kritik mot digitala spel utan jag tror att digitala spel kan vara ett bra komplement till fysiska leksaker eller tvärtom. Men jag tror att de fysiska klossarna har en fördel i att de befinner sig i rummet. Det kan finnas en funktion i att de ”finns på riktigt”.

3 Martinson. *Kring Aniara*, 13.

4 <http://sv.wikipedia.org/wiki/Minecraft>

Klosslådan ser jag heller inte nödvändigtvis som en leksak för barn utan hellre som en klosslåda för alla åldrar. I och med att klosslådan är förhållandevis komplex både i sin anatomi och i det ämne den illustrerar tror jag att den skulle kunna fungera som en produkt för vuxna. Som vuxen utan barn har jag inga egna klossar att leka med utan brukar i stället ägna mig åt att organisera och sortera mina samlingar av olika sorters föremål. En ritual som fyller samma terapeutiska funktion som klossbygget kan göra. Det är ett sätt att via det fysiska sorterandet göra en mental sortering. Ett sätt att precis som med klossarna bygga upp en tankekedja och hitta en struktur som bär. Byggandet med klossar blir ett sätt att bygga ut eller reda ut en tanke.

4 Metod

Process

Jag växte upp i en kreativt hem där självförsörjning och miljömedvetenhet präglade vardagen. Om vi behövde något skulle vi helst bygga, odla, laga eller skapa det själva. Jag och mina syskon byggde många av våra leksaker själva. Vi samlade material och byggde ihop det till det vi ville ha. Det sättet att jobba, genom att förhålla mig fritt till olika medium har följt med mig som vuxen och genom utbildningen och jag hade som mål att jobba med händerna så mycket som möjligt under arbetsprocessen.

Processen började dock med en djupdykning i texten och en period på tre veckor där jag försökte hitta ett sätt att tolka och gestalta verket. Jag började efter mycket skissande jobba med en tredimensionell lösning i form av klossar. Jag började tolka varje dikt i färger, stämning och form. Varje dikt blev till en kloss med egna färger och strukturer. Klossarna fick egna mått efter stavelser per rad gånger antalet rader. Tanken med att gestalta texten i form av klossar kom ur idén att skapa en liknande struktur för klossarna som texten har dvs. 103 olika stycken. Tillsammans bildar sångerna en berättelse men de står också för något var och en för sig. Ofta är det kanske så ett diktverk läses. Man läser en vers eller ett stycke här och där, sällan läser man verket från början till slut. Man angriper texten från det håll man önskar och bestämmer själv ordningen och skapar en egen kronologi. På samma vis fungerar klossarna. Beståndsdelarna finns där redan men man väljer själv ordningen och bygger sin egen berättelse.

Fram till mittgenomgången kändes arbetet motigt och jag hittade inga bra förklaringar till varför jag gjorde det jag gjorde. Efter mittgenomgången fick jag syn på vad systematiserandet och organiserandet av Aniara handlade om. Jag förstod att det jag egentligen jobbade med var rymden i allmänhet och den oro som rymden skapar. Att det rationella sättet att angripa berättelsen om Aniara på inte var en slump utan hade orsaker som jag borde lyfta fram, undersöka och formulera. Jag förstod att mina idéer för gestaltning var ett resultat av en känsla av kontrollförlust. Tanken på den oöverskådliga och oerhörda rymden skapade viljan att strukturera och materialisera. Insikterna gjorde att jag kunde fortsätta jobba med komprimeringen av rymden som en metod. Aniaras roll i projektet blev inte längre avgörande. Men jag märkte att tolkningen av Aniara kunde vara ett sätt att tolka min eget förhållningssätt till rymden och jag hittade förklaringar till mina egna känslor av obehag inför rymden genom läsningen. Genom att tolka texten kunde jag alltså tolka mig själv. Med nya insikter tog arbetet ny fart. Jag tog blicken från texten och

tittade nu med egna ögon på rymden.

Som nästa steg i processen hade jag en workshop med mig själv där jag försökte jobba fram olika ytor och färger på trä, sten och lera som speglar min känsla för rymden. De material jag använde mig av i detta skedet var material som jag hade tillgång till och som jag lätt kunde forma. Jag sågade i trästavar, samlade sten och knådade lera till olika former. Hur de färdiga klossarna skulle se ut var ännu inte klart. De former jag gjorde var tester av material, form, volym, vikt, vinklar och färger och jag hoppades kunna hitta ett spår att jobba vidare med efter att jag utvärderat resultatet.



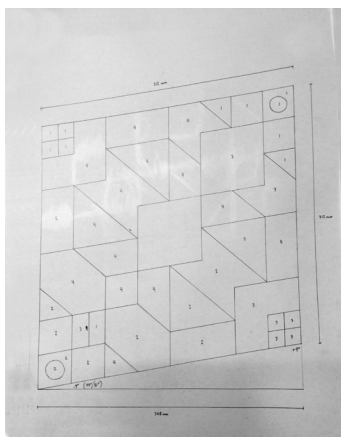
Resultatet av min workshop.

Det jag märkte att workshopen resulterat i var en komprimering av rymden till kontrollerbara enheter. I min oförmåga att greppa rymdens omfattning och struktur uppstod ett behov av att förstå och ett behov av det konkreta, det som går att ta på. Jag ville sätta form på det okända och materialisera det abstrakta. Att skapa fysiska objekt som man kan hålla i handen och känna på blev ett sätt att greppa det ogreppbara, att ta på det som inte låter sig tas på.

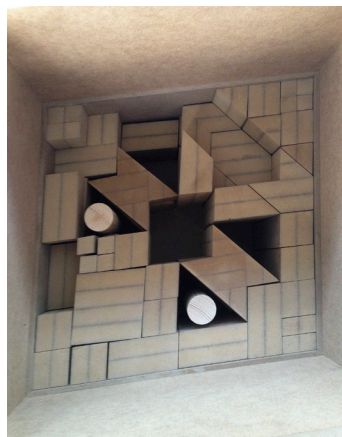
Jag ville nu hitta ett system för hur klossarna skulle se ut och gå att stapla. Att som i några av de tredimensionella skisserna jag gjort använda räta kuber var för statiskt och jag ville att formerna skulle ha en skevhet. Jag bestämde därför, efter mycket skissande, att hela klosslådan skulle utgå ifrån en romb med nio graders vinkel. Vinkeln är så pass liten att klossarna går att stapla ganska högt på höjden men ändå tillräcklig för att ögat ska uppfatta en skevhet. Utifrån en grid baserad på en romb har jag sedan byggt ut och dragit av från grundformen för att hitta fler klossformer. Lådans form är den samma som grund formen och anpassad för att helt kunna fyllas i undre halvan av lådan. Att klossarna ska packas ihop utan någon luft var viktigt eftersom jag ville åt en känsla av vakuum. Att lösa detta rent tekniskt var väldigt tidsödande men också en rolig utmaning.

För att kunna såga ut bitarna med den exakthet jag ville ha var jag tvungen att använda ett material som är statiskt. Jag bestämde mig delvis därför för att använda mig av MDF-skiva, ett mycket exakt och kompakt material gjort av träfiber. MDF-skivan som klossarna är gjorda av var från början 19mm tjock och mätte 1200x2400mm. Jag sågade skivan i fyra delar limmade sedan ihop styckena för att få tillräcklig höjd på materialet. Jag valde trä dels på grund av att jag skulle kunna tillverka klossatsen själv, men också

eftersom det är det material som jag har närmast relation till. Trä står för det mjuka, det naturliga och det jordnära. Det är ett material som skiljer sig från rymdens material. Jorden är den hittills enda kända planet som på grund av sin atmosfär har träd. I många av dikterna i Aniara beskrivs passagerarnas ofattbara längtan tillbaka till Jorden. Efter den ekologiska katastrofen fanns inte längre några träd eller växter kvar. I ett stycke beskriver en passagerare hur denne för länge sedan sett ett sällsynt stycke trä och den rörda stämning som uppstod vid synen av materialet. Trä och trädet blir en symbol för Jorden och dess unika förutsättningar och skönhet. På träet projiceras i min illustration rymden genom färg, yta och form på ett material som står för det jordliga.



Ritning på klossar och låda.



Översatt till klossar och låda i MDF.

Att min idé om klossarna och lådans vinklar skulle vara så komplicerat rent tekniskt hade jag inte riktigt räknat med. Jag gjorde en ritning i skala 1:1 som jag nu skulle översätta tredimensionellt. Jag jobbade helt manuellt utan dator och det komplexa förhållandet mellan alla olika bitars vinklar i förhållande till varandra fick jag då räkna ut med en linjal och ögonmått. Efter att jag sågat ut några klossar testade jag dem mot den skalens ritningen. Metoden fungerade rätt så bra men en del av klossarna och själva lådan krävde att jag fick gå tillbaka till ritbordet och hitta på en ny konstruktion. Även snickeriets sågar hade sina begränsningar och jag fick bygga egna redskap för att kunna dra materialet genom sågen i rätt vinkel. Men till slut var alla bitar och lådan på plats. Och i och med att alla bitar är ritade ur samma form finns nu trots vinkeln oändliga antal kombinationer att bygga.

Klossarna och lådan har jag sen spacklat, slipat och målat i olika lager. När klossarna plockas ur lådan formar de ett landskap av geometriska former. Klosslandskapet ville jag skulle kunna påminna om en ruin av en stad eller ett rymdlandskap. Därför bestämde jag mig för måla klossarna i färgfält på olika sidor av bitarna. En kloss med sex sidor har då tre olika typer av ytor. De två likadana ytorna finns alltid på motsatt sida om varandra. Dels tyckte jag att klossarnas tredimensionalitet förstärktes av att de olika riktningarna hade olika färger. Men jag ville även behålla den skalförskjutning som jag upplever i klossarna. På grund av att klossarna inte liknar andra objekt med en given storlek uppstår en fri tolkning av skala när de står utplacerade.

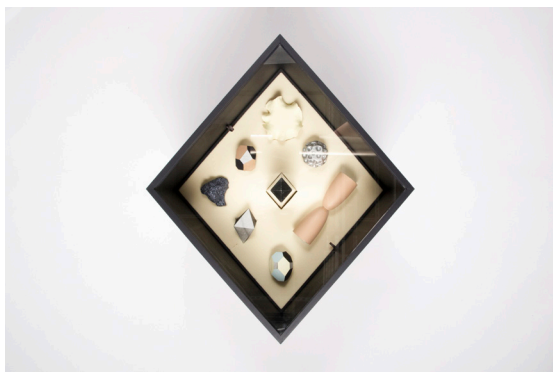
Jag associerar rymden med mörker och den viktigaste färgen på klossarna är därför svart. Men rymden får mig också att tänka på avlägset ljus från solar, planeter och galaxer, kometer och odefinierbara himlakroppar. Det är delvis härifrån som färgerna på klos-

sarna kommer. Men jag har också gått via berättelsen om Aniara och efter varje sång ritat dit de färger som jag upplever att berättelsen har. Färgerna representerar stämningar och känslor i berättelsen. Passagerarnas upplevelser i berättelsen blir vid läsningen mina egna. Min rymdängest är deras och tvärtom. De färger som jag målat har jag sedan samlat ihop tillsammans med de färger som jag tydligast kopplar med rymden. Men för att klossarna inte ska bli för färgglada har jag målat svart på den största delen av ytorna. Tillsammans vill jag att klossatsen ska likna en rymd i miniatyr. Att jag valt att inte illustrera klossarna på ett mer beskrivande sätt beror på att jag jobbat med att reducera ner rymden dels i skala men också som motiv.

5 Resultat



Lådan är målad i samma blåsvarta färg som jag använt på de flesta klossarna. Färgvalet på lådan är dels ett sätt att ytterligare stänga in innehållet i lådan genom att inte utifrån antyda vad som finns i den. Men den blåsvarta färgen i kombination med lådans form är också en referens till rymdfarkosten Aniara som i en passage i texten beskrivs färdas som en sarkofag genom universum.



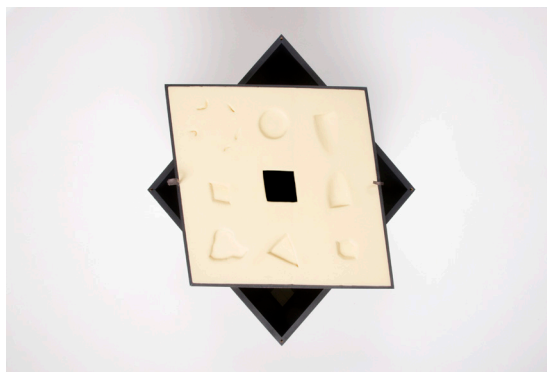
Lådans ovansidan är helt i glas. Jag ville ha en sida med insyn för att på något vis uppmuntra nyfikenhet på vad som finns i lådan.



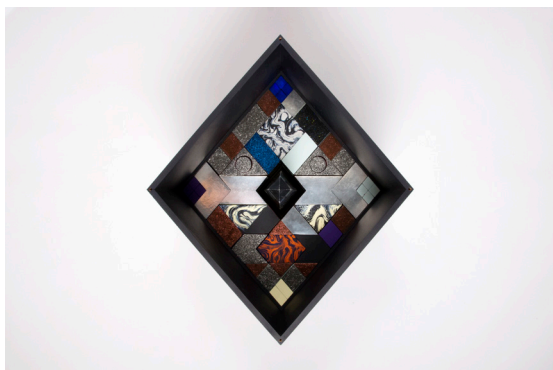
Glaslocket är avtagbart och sitter fast med plugg i lådans hörn.



Under glaset är de udda formerna placerade på ett eget formlager. I mitten skjuter den största biten i klosslådan upp från det undre lagret.



Formlagret går att dra upp och här ser man de fack jag gjort för varje enskild form.



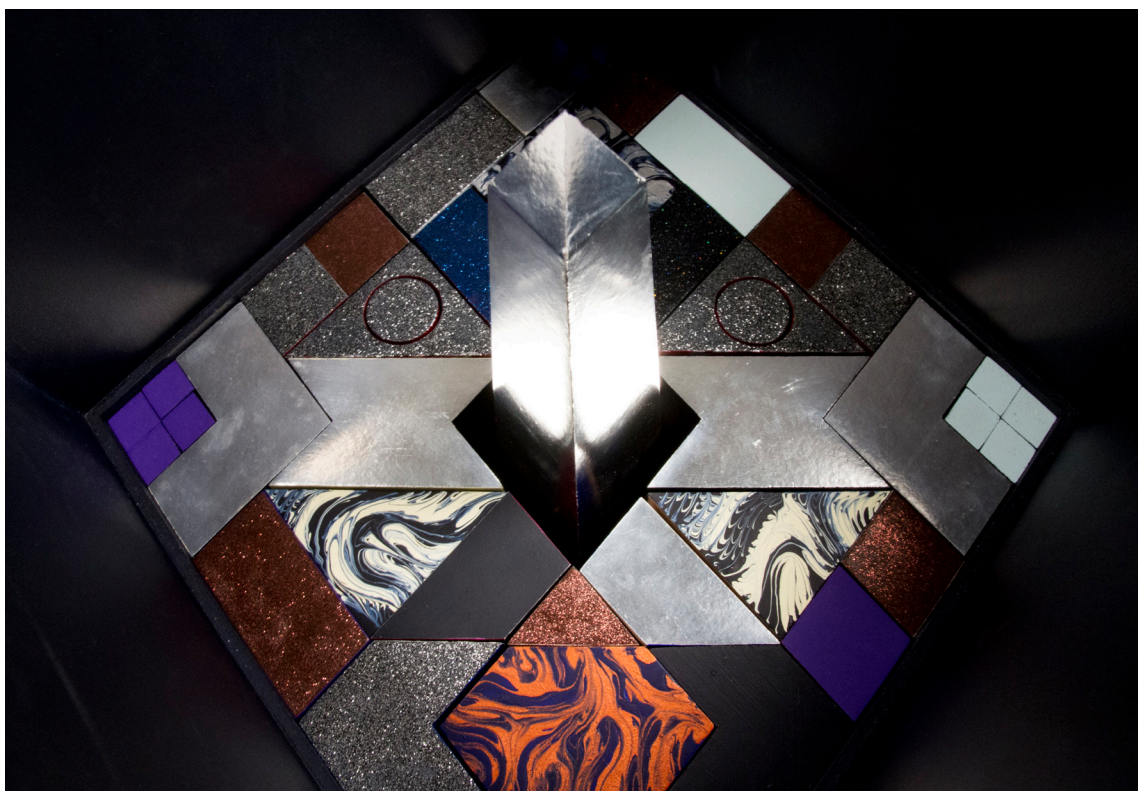
Under formlagret ligger de 103 klossarna och bildar tillsammans en solid form.



I botten på lådan har jag screentryckt formgriden så att klossarna lätt kan packas ner i lådan av vem som helst.



Närbild på formlagret och de udda klossarna. Jag valde att behålla de udda formerna som en del av klosslådan eftersom jag tyckte att de var viktiga för att få den rymdkänsla som jag var ute efter. Jag ville också att det skulle finnas några former som tydligt avvek från majoriteten för att få bättre dynamik. Tre av de udda formerna är inte gjorda i MDF. Längst till vänster syns en form gjord av cement som jag sedan målat, pudrat med glitter och lackat. Formen längst upp i bild och formen till höger om den är gjorda i lera som jag sedan målat. Alla udda former har minst två parallellt platta ytor, vilket gör att även de går att stapla och bygga in i en klossinstallation.



Närbild på det undre lagret där klossarnas vinklar i förhållande till varandra blir som tydligast. Några av de stora klossarna står på höjden och sträcker sig hela vägen från ytan ner till botten. Andra klossar är mindre och är staplade i upp till fyra lager. Alla typer av ytor syns på bilden, metallpapper, akrylfärg, metallglitter och marmorering målad i akrylfärg och metallbläck med hjälp av en kniv. Klossarna kan packas ner på många vis och beroende på vilken ordning och på vilket håll klossarna ställs bildas olika mönster på den gemensamma ytan.



Sex exempel på hur klossarna kan byggas ihop till nya former.

Under utställningen stod klossarna utplacerade på ett bord där jag byggt upp ett tjugotal olika installationer som på bilderna ovan. Bordet var målat i samma blåsvarta färg som jag använt tidigare och höjden var satt så att bordet hamnade i en naturlig stående arbetshöjd. På grund av bordets höjd och lådans storlek stod lådan placerad på en lägre bänk bredvid bordet. Detta för att besökarna skulle kunna se ner i lådan och för att lådan annars skulle ta upp för mycket plats och fokus på bordet. Tanken var att installationerna med klossarna skulle varieras och byggas om av besökarna under utställningen. Men jag märkte ganska snabbt att idén om ett interaktivt verk inte fungerade i praktiken. Inga besökare vågade på eget initiativ ta på klossarna. Förmodligen berodde det på att man som besökare på en utställning är van vid att det är absolut förbjudet att röra vi verken. Under de timmar som jag själv befann mig vid bordet och pratade med besökarna fungerade det visserligen väldigt bra. Men det krävdes att jag berättade att man gärna fick bygga med klossarna. För att lösa detta hade jag behövt presentera klossarna på ett annorlunda vis och kanske gjort en skylt som förklarade att lek uppmuntras.

Ett annat problem som dök upp under utställningen var att jag bara kunde visa klosslådan upppackad. Eftersom jag bara hade ett exemplar och gärna ville ha klossarna framme under utställningen hade jag inte möjlighet att visa hur själva lådan och klossarna fungerade tillsammans. De foton som jag i efterhand tagit av klosslådan borde jag ha tagit innan utställningen och på något vis kunnat visa. Om jag haft längre tid att jobba med projektet hade det bästa varit att tillverka två klosslådor och ställt ut en ihoppackad och en upppackad klosslåda.

6 Diskussion

Tanken var från början att göra en tredimensionell illustration och som jag ser på projektet nu så är det det jag har gjort. Klosslådan är en interaktiv tredimensionell illustration. Även om den inte fungerade interaktivt på egen hand under utställningen så är den interaktiv då den befinner sig i exempelvis ett hem eller en mindre offentlig miljö.

Klosslådan skulle kunna ses som en prototyp och med en del förändringar skulle den kunna jobbas om till en produkt. Som vuxen har man inga klossar att bygga med och jag kan i alla fall själv känna att det finns en behållning i att hantera och ordna med saker som finns på riktigt. Byggandet med klossar kan vara ett sätt att via det fysiska sorterandet göra en mental sortering. Ett sätt att bygga upp en tankekedja och hitta en struktur som bär, ett sätt att bygga ut eller reda ut en tanke. Klosslådan kan på det sättet fungera som ett terapeutiskt verktyg.

Klossarna skulle även kunna ses som skisser till en scenografi. Aniara har satts upp som opera flera gånger och min illustration har många referenser till texten och en så pass nära anknytning till berättelsen att de, i förstora skala, skulle kunna användas i en uppsättning.

7 Slutsatser

Vilken effekt har en abstrakt gestaltning jämfört med en mer beskrivande gestaltning?

Jag tror att ju tydligare jag beskriver min upplevelse av rymden, desto mer stänger jag ute andras bild av rymden. Den abstrakta bilden välkomnar fler tolkningar och gör att många olika personer kan projicera sina egna tankar och tolkningar på arbetet. En annan viktig skillnad är beskrivningen av storlek eller skala som uppstår i en mer beskrivande illustration. I min illustration har jag använt mig av färgfält eftersom jag vill behålla den skalförskjutning som jag upplever uppstår. På grund av att klossarna inte liknar andra objekt med en given storlek kan man föreställa sig dem som enorma former där en människa är så liten att hon inte ens syns. Skulle jag ha målat en satellit eller en stjärna skulle jag berätta något om klossarnas skala och förstört illusionen av ett enormt formlandskap i miniatyr.

Vad händer när man illustrerar något så omfattande som rymden?

I slutet av processen läste jag i boken *Kring Aniara* som är skriven Harry Martinson själv. Där snubblade jag över en mening som formulerar precis det jag jobbat med under tio veckor.

*"...och låt oss se om vi inte då, för att värja oss inför de astronomiska avståndens omätliga gap, kunna reducera dem till nya bilder, mindre skrämmande bilder."*⁵

Jag har funderat över vad som händer när man beskriver det oändliga eller det ofattbara

5 Martinson. *Kring Aniara*, 19.

som rymden. Förmodligen är det så att en bildsättningen av rymden upphäver just den förkrossande känslan av det oerhörda, att det oändliga inte går att beskriva. Ett försök att illustrera det eviga eller oändliga visar kanske just det motsatta. I och med en början av en beskrivning i bild skapas också ett slut i beskrivningen, en punkt där bilden slutar. Beskrivningen av rymdens oändlighet är alltså en omöjlighet. En reduktion skapas automatiskt och tjänar kanske därför på att förstärkas i ett arbete som det här.

Varför uppstår ett behov av att materialisera gestaltningen av rymden?

Rymden är så abstrakt och komplexa att dess omfattning inte går att förstå. I oförmågan att både mentalt och fysiskt greppa omfattningen och strukturen uppstår ett behov av materialisera. Det uppstår en förvirring och ett behov av det konkreta, det som går att ta på. Materialiseringen är ett sätt att kontrollera. Och klosslådan blir ett sätt att omfatta det oändliga.

Men behovet att materialisera ser jag inte bara som ett resultat av det ämne jag jobbat med under examensarbetet. Jag har märkt att jag ofta vill jobba tredimensionellt och märker att det samma gäller för många av studenterna på institutionen. Enligt boken *Tangible*⁶ finns det en framträdande trend bland både konstnärer, designers, arkitekter och hantverkare att materialisera sina idéer.

*”Working in a physical space with a strong commitment to the manifestation and materialisation of ideas continues to be the most prominent contemporary development in art and design today. Artists, designers, architects and craftsmen cross borders and interweave disciplines using whatever it takes to make a design palpable and formal in its third dimension.”*⁷

I boken kan man läsa mer om hur det idag finns ett stort behov att gå från det ogreppbara tvådimensionella skapandet till det konkreta. En teori om varför trenden uppstår presenteras i texten och handlar om den teknologiska utvecklingen. I texten beskrivs hur världen växer sig mer komplex och gör sig omöjlig att omfatta eller förstå. Både hårdvaror och mjukvaror går förbi vår intuitiva förmåga och vi har svårt att förstå hur digitala system hänger ihop. Vi står inför teknologin utan kontroll med en känsla av osäkerhet. Även om vi accepterat den enorma utvecklingen av teknologi och digitala världar skapar utvecklingen samtidigt en längtan efter enkelhet och förståelse för saker på en mänsklig, intuitiv och instinktiv nivå. Det är alltså det här som framkallar det nutida förhållnings-sättet till rummet och objektet, behovet att skapa tredimensionella verk som går att ta på, förstå och närma sig på en mänskligt plan. Vi längtar efter motsatsen till det virtuella och digitala, vi längtar efter det konkreta och det verkliga.

På samma vis som internet och det digitala samhället skapar ett behov av att materialisera upplever jag det som att tanken på rymden och det ogreppbara med rymden gör det samma. Både rymden och internet är abstrakta, de är så komplexa att deras omfattning inte går att förstå. Vi anar rymdens komplexitet och oändlighet men kommer aldrig riktigt förstå den. Människans litenhet och obetydlighet belyses av rymdens oändliga rymd och ogreppbara tid. Klosslådan blir då ett sätt att vända på perspektivet där människan,

6 Ehmann, S., Huebner, M. och Klanten, R. (Red.) *Tangible*

7 Ehmann, S., Huebner, M. och Klanten, R. (Red.) *Tangible*, 2.

genom att hantera klossarna, kontrollerar rymden.

Leken med klossar kan också ses som ett test av fysikens lagar. Barnet som leker och staplar former skapar sig en uppfattning om tyngdlagen, om gravitation och testar hur olika volymer och former balanserar och förhåller sig till varandra. De fysiska lagarna är en förutsättning för leken med klossar, och bygget blir en manifestation i fysikens lagar på vår planet. Det blir alltså ett sätt att befästa de lagar som håller oss kvar på Jorden.

9 Referenser

Tryckt litteratur

Ehmann, S., Huebner, M. och Klanten, R. (Red.) *Tangible*. Berlin; Gestalten, 2009

Martinson, Harry. *Aniara*. Stockholm; Bonniers, 1956

Martinson, Harry. *Kring Aniara*. Lund; Vekerum Förlag, 1989

Internetkällor

Mars One. www.mars-one.com (Hämtad 2014-04-07)

Minecraft Wikipedia, <http://sv.wikipedia.org/wiki/Minecraft> (Hämtad 2014-04-12)