



**HDK - HÖGSKOLAN FÖR DESIGN
OCH KONSTHANTVERK**

THIS IS HISTORY

Catrin Lo Karlberg

Uppsats/Examensarbete: 15 hp

Program och/eller kurs: Textil-Kläder-Formgivning

Nivå: Grundnivå

Termin/år: VT 2016

Handledare: Jennie Sundén

Examinator: Pasi Välimaa

Opponent: Elsa Chartin, Katarina Wiklund

Rapport nr:

BAKGRUND

A

9 We become what we behold
Den digitala revolutionen

17 Craft as handmade communication
*Hantverket som kommunikation
och position*

23 Att skriva historia

PROCESS

B

27 THIS IS HISTORY
Att påstå något

37 THE ENDLESS SCROLL
Att väva

RESULTAT

C

46 Examensutställning
Vasagatan 33

REFLEKTION

D

53 Reflektion

57 Slutord

INLEDNING

Jag intresserar mig för det textila hantverket som kommunikationsmedel. Hur hantverket kan verka som medium i en digital värld och vilka frågor som går att ställa kring vår samtid utifrån denna position. Med påståendet ”*THIS IS HISTORY*” strävar jag efter att skapa en dialog.

Jag vill med mitt arbete framhålla det textila hantverkets roll i historien och den digitala utvecklingen. Det handlar om textilen som informationsbärare och kunskap. Att förstå världen genom kroppen och görandet är att förstå världen på ett annat sätt än genom att läsa om den eller få den förklarad för sig. Det är en kunskap som bygger på kroppslig erfarenhet.

Den digitala revolutionen har inneburit en förskjutning av tid och rum. Vi lever i en tid där materialitet och substans känns allt mer förgängligt. Syftet med mitt arbete är att genom det textila hantverket undersöka förhållandet mellan det digitala och det analoga. Att försöka förstå hur de förhåller sig till varandra och kan stå i samspel. Genom att placera mitt arbete i ljuset av det digitala tillstånd vi i västvärlden lever i idag vill jag synliggöra hantverket som kommunikationsmedel och återropa vikten av det praktiska görandet.

Min fråga är hur jag genom det textila hantverket kan skapa en dialog mellan det digitala och det analoga? Hur kan jag sammanföra dessa och vad uppstår i mötet?

Målet med mitt arbete är att genom vävning och textiltryck skapa ett möte mellan det digitala och det analoga.

A

*»We become what we behold.
We shape our tools and then our tools shape us.«*

Marshall McLuhan

WE BECOME WHAT WE BEHOLD

Idag är internet och den digitala teknologin djupt integrerade i våra liv. Dess system och logik har kommit att bli en naturlig del av vårt tankesätt.¹ Enligt den amerikanske sociologen och medieteoriker Nathan Jurgensson befinner vi oss sedan sociala mediernas inträde i våra liv i ett läge mellan online och offline.² Vi kan inte längre logga ut. Men vad händer med oss människor i en tid där vi i allt större utsträckning lever våra liv genom skärmen på våra telefoner och datorer?

Idag har uppskattningsvis 40 procent av världens befolkning tillgång till internet och enligt den svenska mobiloperatören Sony Ericsson beräknas två och en halv miljard människor ha tillgång till mobilt internet 2018. Dess utveckling har möjliggjort en global kommunikation och informationspridning som inte enbart haft effekt på oss som individer utan också samhället i stort. Internet och sociala medier har spelat en viktig roll i flera politiska reformrörelser världen över och varje dag fortsätter utvecklingen av nya appar inom utbildning, hälsa och mänskliga rättigheter med innovativa lösningar för många av vår planets mest genomgripande problem.³

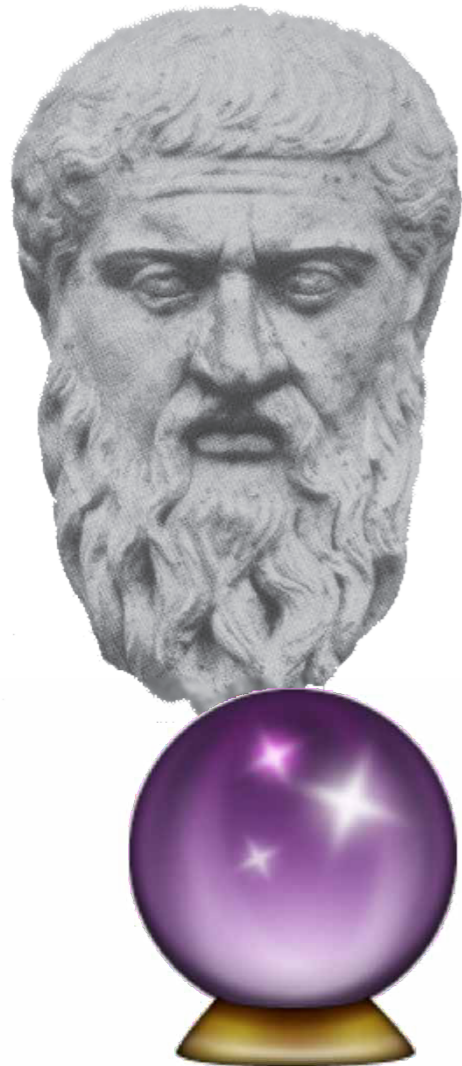
”*The future is here already – it’s just not very evenly distributed*” uttryckte science-fiction författaren William Gibson i en intervju i slutet på 90-talet. Att 40% av världens befolkning har tillgång till internet innebär också att den digitala revolutionen och dess materiella fördelar ännu inte blivit en verklighet för alla.⁴

Marshall McLuhan var professor i litteratur och kommunikationsteoretiker. McLuhan dog 1980, nio år innan den engelske fysikern Tim Berners-Lee uppfann World Wide Web, men förutsåg ändå de elektroniska kommunikationsverktyg som så djupgående skulle komma att förändra vår världsbild. Men internet och den digitala teknologin har inte enbart kommit att bli ett frigörande verktyg i vardagen. Enligt McLuhan formar vi inte bara verktygen, utan de formar även oss.⁵

I England sägs en vanlig person tillbringa omkring nio timmar om dagen framför en skärm⁶ och enligt fransk statistik kollar vi mobilen nästan 150 gånger om dagen⁷. Vi har skapat ett intimt förhållanden till våra skärmar. Fler människor tittar antagligen på den bakgrundsbelysta skärmen än ut genom fönstret. Internet har kommit att bli den plats där vi i allt större utsträckning upplever världen.



1 Openshaw, J. (2015)
2 Jurgenson, N. (2012, 28 Juni)
3 Keen, A. (2015)
4 Openshaw, J. (2015)
5 Keen, A. (2015)
6 Openshaw, J. (2015)
7 Lunderquist, T. (2013, 27 oktober)



I boken *Postdigital Artisans* jämför Jonathan Openshaw den digitala skärmens absorberande effekt med Platons allegori av *grottan*. I Platons grottlignelse befinner sig en grupp fångar fastkjedjade i en grotta med ansiktena vända in mot grottans vägg. Bakom dem finns en mur och bakom denna en brinnande eld. De skuggor som ljuset från elden kastar mot grottans vägg är det enda fångarna kan se. Under sin tid i grottan underhåller de sig med att diskutera de dansande skuggorna – namnge och besjåla dem med olika egenskaper och kvalitéer. Endast om någon av fångarna skulle lyckas ta sig loss från sina kedjor skulle denne kunna se grottan i sin helhet och först då förstå att skuggorna bara var illusioner – att livet hittills varit ett sken.⁸

Openshaw menar att skärmen endast är toppen av det isberg som digital media är – att dess sanna kraft ligger dold djupt under yta. En kraft som kanske bättre liknas vid formen av ett moln vars difusa form endast gör den mer kraftfull. Detta expanderande moln är det som gör att vi inte längre har någon möjlighet att backa tillbaka och se Platons grotta i sin helhet.⁹

Exakt vart den digitala revolutionens framfart kommer att leda oss vet vi inte. Men vad som går att identifiera är det grepp som den digitala teknologin och dess informationssystem har om oss.

Varje gång vi använder Googles sökmotor sparas information om oss. Informationen behandlas av algoritmer som hjälper sökmotorn att generera sökträffar baserade på vår tidigare sökhistorik. ”*We shape Google’s tools and thereafter those tools shape us*”, skriver författaren Andrew Keen i boken ”*The Internet is not the answer*”. De digitala spår i form av information vi lämnar efter oss på internet försvinner inte. För det är inte av en ren tillfällighet som Google vet vad vi vill söka efter innan vi ens hunnit skriva in orden på sökmotorns första sida. Slumpartad är inte heller den reklam som dyker upp på de olika webbsidor vi besöker. De stora datamängder som i realtid sparas av företag som Google kallas för *Big data*. Information som analyseras och sedan förpackas som statistiska produkter och säljs vidare till andra företag.¹⁰

Internetaktivisten Eli Praiser myntade begreppet *Filter bubble* för att beskriva de personliga ekosystem av information som uppstår med dessa algoritmer. Då de sökträffar vi får beror på vår tidigare sökhistorik blir vi separerade från information som algoritmerna *tror* att vi inte är intresserad av.¹¹

8 Openshaw, J. (2015)

9 Ibid.

10 Keen, A. (2015)

11 Ibid.



Liknelsen mellan Platons grotta och den digitala skärmen känns ödesdiger, men i takt med att den digitala teknologins utveckling och påverkan växt fram verkar vi människor ändå i allt större utsträckning intressera oss för aktiviteter som håller oss mer jordnära. Kanske får den digitala skärmen oss att allt mer längta efter det fysiskt kännbara? Framför skärmen tillfredställs enbart ett av våra fem sinnen. När vi rör vid pekskärmen på våra smartphones eller surfplattor svarar dess intuitiva yta och innehåll på våra rörelser, men berör den oss verkligen tillbaka?¹²

Jonathan Openshaw menar att de digitala tillverkningsprocesser som kan producera perfekta och vackra objekt inte berör oss på samma sätt som något som gjorts för hand. Avsaknaden av människan och handens närvaro gör det svårt för oss att identifiera oss med objektet då vi inte kan tillskriva det en personlig erfarenhet.¹³

Enligt Andrew Keen sker nästan all kommunikation via internet idag just via skärmen på våra smarta telefoner. Med ansiktet 10 centimeter från en skärm menar Keen att vi måste fråga oss själva om vi kommunicerar överhuvudtaget eller om faktum är att vi enbart pratar med oss själva på dessa sociala nätverk.¹⁴

12 Openshaw, J. (2015)

13 Ibid.

14 Keen, A. (2015)

A

*»What use is high technology if we don't
know the soul of the craft«*

Junichi Arai

CRAFT AS HANDMADE COMMUNICATION



Människans förmåga att använda redskap och tillägna sig ny kunskap har varit avgörande för vår utveckling.¹⁵ I det franska uppslagsverket *Encyclopédie* definierar Denis Diderot på 1700-talet hantverk som ”den yrkesutövning som kräver att händerna används, och är begränsad till ett givet antal mekaniska operationer för att producera samma arbetsprodukt, som görs igen och igen”.¹⁶

Fram till och med renässansens genombrott ansågs konst och hantverk som en del av ”de mekaniska konsterna”. Intellectuellt arbete hade högre status än de utövanden som förknippades med kroppen. Allt eftersom lyckades skulptur och måleri förhandla sig till en bättre position och vid mitten av 1700-talets ansågs de vara en del av ”de sköna konsterna”.¹⁷

I och med industrialiseringen förändrades hantverkets roll i samhället. När varor istället kunde produceras på löpande band förvandlades hantverkaren till industriarbetare och tid till pengar. Människor kunde nu istället köpa saker med de pengar de tjänat och livet efter arbetet kom på så vis att handla mer om konsumtion än produktion av produkter och bruksföremål. När hantverket befriades från sin tidigare huvudsakliga uppgift som produktionsmetod öppnades nya dörrar vilket bidrog till att företeelsen ”konsthantverk” infördes i det svenska språket.¹⁸

Även om själva ordet konsthantverk bär på en inbyggd dialog mellan begreppet ”konst” och ”hantverk” har det traditionella svenska konsthantverkets materiella och tekniska egenskaper oftare lyfts fram än dess kommunikativa funktioner.¹⁹

Med kommunikation menas överföringen av information mellan en eller flera parter. Kommunikationen kräver dels ett fysiskt medium och ett språk eller en kod i vilken informationen tar sig i uttryck.²⁰ Hantverk möjliggör inte bara en dialog mellan utövare och material – görandet står också alltid i relation till sin egen historia och tradition vilket skapar ytterligare ett material att föra dialog med och genom.²¹

Vi vävde innan vi kunde skriva. Det skriver Sadie Plant i boken *Zeroes + Ones*. ”The textures of woven cloth functioned as means of communication and information storage long before anything was written down.”²²

Fynd av textila fragment har gjort det möjligt att datera tråden till så långt tillbaka som 20 000 f.Kr.²³ Exakt var och när vävning som teknik utvecklades är oklart, men det äldsta exempel som hittills funnits har daterats till ca 7000 f.Kr. och har sitt ursprung i Jarmo i nordöstra Irak.²⁴

15 NE. (2016). *Hantverk*

16 Mattson, H. (2015)

17 Konstnärskommittén. (2006)

18 Ibid.

19 Ibid.

20 NE. (2016) *Kommunikation*

21 Konstnärskommittén. (2006)

22 Plant, S. (1997)

23 Ibid.

24 NE. (2016) *vävning*



Det finns många kopplingar mellan textil och språk. Inte enbart alla de metaforer vi i vardagen använder för att till exempel beskriva hur något ska vävas samman eller lapas ihop. Substantivet *text* kommer från det latinska verbet *texere*, vilket också betyder ”att konsturera eller väva”.²⁵

I boken ”*Weaving the Word*” undersöker Kathryn Sullivan Kruger sambandet mellan den skrivna texten och vävda textilier. Sullivan Kruger menar att den samtida västerländska kulturen inte ger en representativ bild av hur det arbete som utförts av kvinnor har bidragit till skapandet av vår kultur och historia. Bokens första kapitel inleds med ett citat av Sigmund Freud, hämtat från hans essä om femininitet från 1933: ”*women have made few contributions to the discoveries and inventions in the history of civilization, the one technique which they may have invented (is) – that of plaiting and weaving.*”²⁶

Tvärt emot Freuds idé så visar antropologisk forskning att vävning och tyg inte var en sidoeffekt av kulturens utveckling, utan snarare den katalysator som drev utveckling av de tidiga samhällena framåt. ”*Traditionally, the history of weaving is a history of women’s work. Anthropological research has concluded that invariably women produced most of the textiles in the ancient world. By participating in the production of textile – as well as in the community that existed because of that production – women took part in the first textual practices, recording their society’s stories, myths, and sacred beliefs in symbols woven or embroidered on their textiles. The scene they conveyed constituted society’s first texts.*”²⁷

Det är inte bara det skrivna ordet som går att koppla samman med vävning utan också den digitala utvecklingen. ”*Textiles themselves are very literally the software linings of all technology*” menar Sadie Plant.²⁸

Världens första datorprogrammerare hette Ada Lovelace. 1837 utvecklade hon tillsammans med Charles Babbage en ritning på den första programmerbara datorn. Även om datorn aldrig byggdes så skrev Lovelace i samband med detta det första datorprogrammet - en algoritm avsedd att bearbetas av en maskin. ”*Den analytiska maskinen*” som den kom att kallas hade alla de grundkomponenterna som finns hos en modern dator och skulle programmeras med hålkort från en mekanisk vävstol.²⁹

Textilt hantverk och vävning har traditionellt kommit att kodas som en kvinnlig samsättning. Trots dess historiskt viktiga del i utvecklingen av vårt samhälle och kultur är det främst mäns prestationer och deras nedskrivna historia som tillskrivits denna ”upphovsrätt”.

25 Mitchell, V. (2012)

26 Kruger, K.S. (2001)

27 Ibid.

28 Plant, S. (1997)

29 Dahlin, N. (2015, 29 augusti)

A

»And yet if there is just one answer, a single solution, to the Internet's epic failure, it is the opposite of forgetting. That answer is more memory – of the human rather than the computer kind. The answer is history.«

Andrew Keen

ATT SKRIVA HISTORIA



Internet verkar minns allt, men hur är det med oss människor? I vårt digitala tillstånd är det inte längre självklarhet att försöka minnas någonting. Vi kan helt enkelt spara informationen i våra smartphones eller googla det senare. På grund av den mängd information vi dagligen får till oss kanske vi inte längre har något annat val än att bara låta den skölja över oss?³⁰

Enligt journalisten Jonathan Freeland har den digitala revolutionen kommit att fundamentalt förändra vår förmåga att minnas. Freeland menar att vi i det digitala tillståndet drabbats av en minnesförlust för allt utom det omedelbara nuet och jaget. Att denna minnesförlust är slutet på historia som ett delat kollektivt minne.³¹

Men vad är då historia? Själva ordet härstammar från grekiskans *histori'a*, vilket betyder 'vetande', 'kunskap', 'forskning' eller 'berättelse'. Nationalencyklopedin beskriver historia som ”*dels den förflutna verkligheten, dels beskrivningen och utforskningen av denna verklighet*”. Historia är förankrat i det sätt som vi människor skapar oss vår identitet. Den hjälper oss att orientera oss i tiden och förstå samhällets utveckling och gång.³²

När digital information analyseras och genereras av kapitalistiska företag blir det kanske viktigare än någonsin att fundera över hur och vilken information vi får till oss. Vilken historia är vi själva med och skapar och vilka berättelser synliggörs? Den ”filterbubbla” vi befinner oss i minskar risken att vi stöter på information som går emot våra redan vedertagna föreställningar.³³

Enligt antropologen Michel-Rolph Trouillot är historia någonting ständigt pågående och att det är långt fler än historikerna som deltar i denna produktion. Trouillot menar att vi genom att skapa alternativa historieskrivningar kan synliggöra kollektivt vedertagna föreställningar och dolda berättelser. Berättelser som endast kan berättas av ”icke-historiker”.³⁴

30 Openshaw, J. (2015)

31 Freeland, J. (2013, 21 juni)

32 NE. (2016) *Historia*

33 Keen, A. (2015)

34 GIBCA. (2015)

B

»Detta är en berättelse i en berättelse – så flytande i konturerna att man frågar sig när och var den började och om den någonsin kommer att ta slut.«

Michel-Rolph Trouillot

THIS IS HISTORY

Utdrag ur loggbok 19/2, 2016

Att påstå något

Med påståendet "THIS IS HISTORY" vill jag skapa en dialog. Påståendet är dubbeltydigt. Det får olika innebörd beroende på hur det kodas, dess tonfall och kontext. Det kan betyda att någonting är förbi eller passé, men lika gärna beskriva något som historiskt viktigt. Jag vill befinna mig i denna dubbeltydighet, det öppnar upp för något. Jag vill undersöka påståendets kraft och villkor. Men att påstå någonting känns skrämmande. Betyder det att jag måste ha svar? Jag är inte säker. Men att påstå någonting är också att komma med ett förslag. Skapa en diskussion. En dialog. Kan jag det?

I detta projekt har jag drivit mitt arbete utifrån påståendet "THIS IS HISTORY". Det har fungerat som en tankemodell att testa mina tankar och ideér mot. I form av tryckt text har påståendet också legat till grund för det gestaltande arbetet.

Påståendets dubbeltydighet öppnar upp för olika tolkningar. Det speglar den komplexitet som jag upplever när det gäller den digitala utvecklingens framfart. Att helt återgå till yxa och nål ser jag inte som en potentiell lösning på många av vår tids problem. Påståendet fungerar för mig som en uppmaning att stanna upp och reflektera. Ompröva mina tankar.

Påståendet tillkom som ett slags mantra när jag under mitt föregående projekt funderade på varför jag kände en sådan stark längtan efter att få jobba praktiskt och med händerna och vad hantverket har för funktion i dagens samhälle. Under projektet blev det tydligt för mig att min längtan handlade om närvaro och uppmärksamhet på görandet och den kunskap som jag kan tillgodogöra mig genom att använda min kropp och mina händer. Att förstå världen genom kroppen och görandet är att förstå världen på ett annat sätt än att läsa om den eller få den förklarad för sig. Det är kunskap som kräver närvaro och fysisk aktivitet vilken införlivar fler sinnen än när jag till exempel sitter framför skärmen vid min dator.

Att arbeta med händerna sitter djupt rotat i oss människor och är förankrat i det sätt vi förhåller oss till material, andra människor och självet. Denna förmåga har gjort det möjligt för oss att tillverka de verktyg som har varit avgörande för vår utveckling. Det är en del av vår historia. En historia som ständigt är närvarande.





1. Provbit vävd på kartong med transfertryckt inslag

Tidigt i projektet visste jag att jag ville kommunicera påståendet ”*THIS IS HISTORY*” genom en textil teknik i form av bild eller text. Den teknik som jag främst arbetat med i tidigare projekt är textiltryck i olika former. I detta projekt ville jag använda en teknik där jag kunde bygga mitt material från grunden.

Den digitala världen är uppbyggd av ettor och nollor, samma system som under århundraden användts inom textila tekniker som vävning, broderi och stickning. Genom att överföra de visuella flöden av bilder och information som vi dagligen konsumerar via våra skärmar till något fysiskt och materiellt ville jag belysa kopplingen mellan det textila hantverket och den digitala världen.

Efter att ha läst om vävningens koppling både till text och den digitala utvecklingen betsämde jag mig för att testa att sätta upp en väv genom att spänna garn över en bit kartong. Jag blev helt fascinerad över hur enkelt det var att väva fram en bit tyg med hjälp av en bit kartong, nål och tråd. Att se varptrådarna uppspända över kartong ledde mig snabbt vidare in på tanken att testa att trycka på dessa innan jag började väva.

I ett första experiment (fig.1) spände jag upp garn tätt över en kartongbit och strök på ett transfertryck. Transfertrycket bestod av ett bildcollage jag gjort i datorn och som jag sedan skrivit ut på skrivare. För att kunna väva fram transfertrycket så tydligt som möjligt bestämde jag mig för att använda garnet som inslag istället för varp. Allt eftersom jag vävde fram bilden upptäckte jag att den blev mer eller mindre förskjuten beroende på hur jag lade in inslagsgarnet. Bilden som vävdes fram gick från att vara otydlig till skarp. Jag blev positivt överraskad av resultatet, men upplevde inte att transfertryckets plastiga yta stämde överrens med det uttryck jag eftersträvade.

När jag letade i biblioteket efter böcker om vävning och textiltryck hittade jag boken *Japanese Ikat Weaving: The Techniques of Kasuri* av Jun Tomita och Noriko Tomita³⁵. Boken innehåller beskrivningar av olika tekniker av *ikat*, där delar av varpgarnet eller inslagsgarnet färgas in innan det vävs. *Kasuri* kallas den specifika teknik där en bild eller ett mönster färgas in på garnet genom reservage eller tryck och sedan vävs fram.

35 Tomita, J. & Tomita, N. (1987)

THIS IS HISTORY
THIS IS HISTORY
THIS IS HISTORY
THIS IS HISTORY
THIS IS HISTORY
THIS IS HISTORY
THIS IS HISTORY
THIS IS HISTORY
THIS IS HISTORY
THIS IS HISTORY

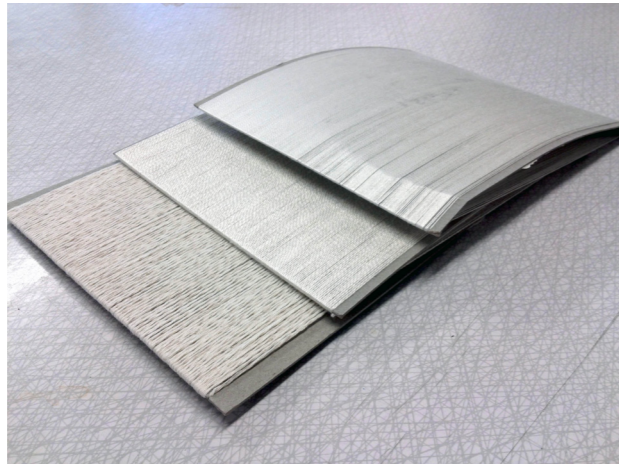
2. Förlaga till belysning av screentrycksram

Jag bestämde mig för att sätta upp en mindre varp i västolen där jag kunde testa att väva med kasuri tekniken. För att kunna beräkna storleken på mitt tryck och med vilken bredd jag skulle spänna upp inslagsgarnet inför tryck vävde jag in en bit på varpen och markerade varje inslags vändning i vävens sidor med en penna. Jag repade sedan upp inslagen för att kunna beräkna dess genomsnittliga längd. För att minska antalet tryck på inslagsgarnet bestämde jag mig för att trycka i endast en färg och att denna gång använda mig av mitt påstående ”*THIS IS HISTORY*” i form av text som förlaga.

När jag skissade på förlagan för trycket av ”*THIS IS HISTORY*” (fig. 2) visste jag att jag ville använda ett typsnitt som är lätt att känna igen och som ögat är vant vid. Jag bestämde mig för Helvetica, vilket är det typsnitt som använts flitigt av företag som bland annat Apple då det är lätt att läsa på skärm. Google och Wikipedia använder sig av typsnittet Arial som är en vidareutveckling av Helvetica. Jag bestämde mig också för att kursivera texten vilket vanligtvis görs för att markera ett nyckelord eller stycken i en text som särskilt ska framhävas.

De första provtrycken gjorde jag med svart reaktivfärg på tre olika inslagsgarn i bomull och silke (fig. 3) för att se hur kvaliteterna skulle påverka resultatet. När jag började väva med det första tryckta inslagsgarnet i bomull insåg jag hur svårt det var att få fram ett korrekt mått på inslagslängden. Texten ville inte vävas fram utan istället skapades ett abstrakt mönster. Jag upptäckte att den inslagslängd som jag beräknade var 1,5 cm längre än vad som behövdes, vilket gjorde att den tryckta texten blev så pass förskjuten att den inte skulle gå att väva fram. När jag påbörjade vävningen med silkesgarnet lade jag mellan varven extra garn i vävens kant för att kompensera bort den extra längden på inslagsgarnet. Det gjorde att texten kunde vävas fram och emellan åt suddas ut i ett brus.

Jag blev nöjd med resultatet av mina provvävar (fig 6-8). Det som tilltalade mig mest var hur texten i väven kunde gå från ett abstrakt brus till en skev men läsbar text. Uttrycket påminde mig om störningen på en skärm. Som om texten eller meddelandet flöt runt i rymden och enbart lyckades nå mottagaren ibland.



3. Bomull- och silkesgarn i olika tjocklek innan provtryck



4. Provtryck med reaktivfärg på silkesgarn



5. Screentryckt silkesgarn efter ångfixering



6. Väv med inslagsikat i bomull



7. Väv med inslagsikat i silke



8. Väv med inslagsikat i silke

THE ENDLESS SCROLL

Utdrag ur loggbok 16/4, 2016

The endless scroll

Väven blir som en slags inspelning. En registrering av rörelse och tid. Trådarna korsar varandra och skapar ett system av information.

Vävning är en långsam teknik, den går inte att påskynda. Infärgningen av inslagsgarnet med kasuri tekniken är också en tidskrävande process med många delmoment. När jag vävde de första mindre proverna trodde jag inte att det skulle vara några större problem att väva fram texten, vilket visade sig vara helt fel. Tekniken kräver att många parametrar ska klaffa för att det inte ska inträffa en allt för stor förskjutning av det infärgade inslagsgarnet. Det krävs en extrem precision i alla uträkningar och moment - från provvävning och beräkning av vävens genomsnittliga inslagslängd till tryckets placering på inslagsgarnet där även faktorer som elasticitet och krympmån spelar in.

I ett projekt med tydliga tidsramar blev mina val av långsamma tekniker stundtals stressande. Allt eftersom jag arbetade med mina provvävar bestämde jag mig för att inte se mina tekniker och dess långsamhet som ett hinder, utan istället som en viktig del av mitt projekt där tidsramen kunde användas som en metod. Efter att ha vävt de första provbitarna tog jag beslutet att jag ville väva en enda lång väv. Min målsättning var att väva fram tills det att påståendet ”THIS IS HISTORY” skulle kunna gå att läsa. Att fortsätta väva tills det att mitt meddelande skulle kunna nå en mottagare.

I vävstolen är det svårt att få perspektiv på vävens storlek och längd. Först när jag klippt ner de första mindre provbitarna ur vävstolen kunde jag ta beslut om hur mycket jag ville gå upp i skala i den slutgiltiga väven. Det var viktigt att väven skulle kunna ta plats i ett rum utan att kännas liten eller ömklig och att det på håll skulle kunna gå att läsa texten. Jag bestämde mig för att fortsätta väva i det silkesgarn som jag använt i mina provvävar och beräknade att det material jag hade tillgång till skulle räcka för att sätta upp en 11 meter lång varp. Vävens två korsande trådsystem kan liknas med uppbyggnaden av pixlarna på en skärm. 1024 pixlar i bredd är en vanligt förekommande skärmupplösning. Jag bestämde mig för att översätta detta till antalet trådar i min skedbredd och fick då fram en vävbredd på 73,1 cm.



9. 11 meter silkesgarn i varpflätor under förskedning



10. Väv provbit med 1024 trådar i vävsked 70/10

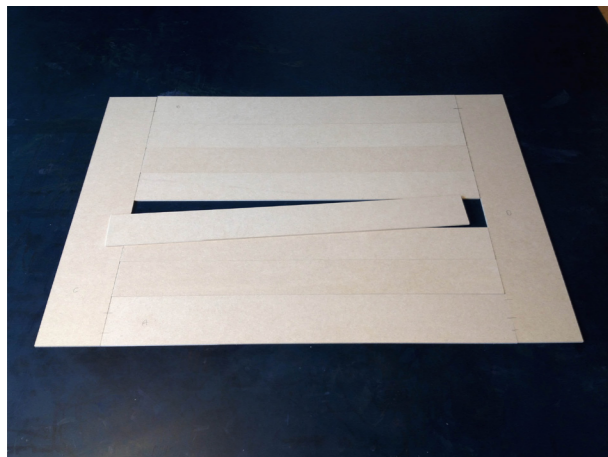
Att sätta upp den 11 meter långa varpen kom att bli mycket svårare än de korta varpar jag tidigare satt upp. Vid pådragningen av varpen tog jag hjälp av flera personer för att lyckas hålla den spänd under hela pådragningen. Detta gjorde dock att jag kände mig stressad vilket i sin tur bidrog till att jag inte var tillräckligt uppmärksam på alla momenten. När jag börjat väva upptäckte jag att varpens spänning i kanterna var ojämn. Detta berodde på att jag under pådragningen av varpen vid några tillfällen inte lagt tillräckligt långa bomspröt. Alternativet var att göra om hela pådragningen igen eller att hänga tyngder i varpens ytterkanter bak vid varpbommen.

Jag bestämde mig för att göra om hela pådragningen och att denna gång använda mig av en pådragningsknäkt. Att göra hela pådragningen av varpen själv tog mycket längre tid, men det bidrog till att jag kände mig mindre stressad och att jag kunde jobba lugnt och metodiskt vilket resulterade i att varpen fick en jämn spänning.

Jag påbörjade nu invävningen för att kunna beräkna inslagsgarnets genomsnittliga längd på den slutgiltiga väven. För att kunna spänna upp och trycka tillräckligt mycket inslagsgarn till hela väven på ett enkelt sätt bestämde jag mig för att såga till en mall i MDF med inslagsgarnets bredd (fig. 11). Jag delade upp inslagsgarnet i härvor med samma längd som det skulle gå åt att väva fram min text en gång. Mallen i MDF anpassade jag så att den fick samma format som min screentrycksram vilket underlättade själva placeringen av trycket. Storleken på min screentrycksram och tryck gjorde att jag vid ett trycktillfälle kunde trycka sex härvor med garn (fig. 12-14). Efter att jag tryckt inslagsgarnet och färgen torkat gjorde jag omknytningar runt härvorna för att de inte skulle trassla sig vid fixeringen och urtvättningen av överskottsfärgen (fig. 15-17).

När jag började väva med den första omgången av det tryckta inslagsgarnet visade det sig att jag beräknat längden fel. Inslagsgarnet var för kort vilket gjorde att texten inte skulle kunna komma att träda fram. Hade inslagsgarnet varit längre än min beräkning hade jag, som på mina mindre provbitar, kunnat justera tryckets förskjutningen genom att lägga den extra längden i vävens kanter. Jag gjorde om uträkningen av inslagsgarnet och sågade till en ny mall i MDF där jag valde att lägga till några millimeter extra för att säkerställa att bredden denna gång inte skulle bli för kort. Den nya mallens bredd stämde bättre överens med den längd inslagsgarnet behövde för att texten i väven skulle kunna vävas fram.

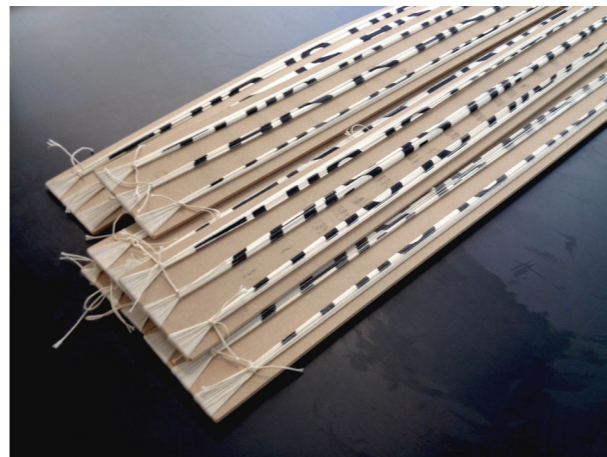
När jag började väva med inslagsgarnet jag tryckt med den nya mallen tog det ett tag för mig att hitta en bra vävteknik. Att förstå hur mycket inslag jag skulle lägga in och hur hårt jag skulle slå. Allt eftersom väven växte fram blev också texten tydligare. När jag vävt 16 härvor med det tryckta inslagsgarnet lyckades jag till slut få fram en läsbar text. Jag hade nått mitt mål.



11. Mall i MDF att linda inslagsgarn runt



12. Silkesgarn lindat runt mall



15. Omknytning av screentryckt silkesgarn



16. Fixering



13. Belyst screentrycksram



14. Screentryck med reaktivfärg på silkesgarn



17. Screentryckt silkesgarn på tork



18. Vävning med screentryckt silkesgarn



19.



20.

19. & 20. Väven efter nedklippning från vävestolen

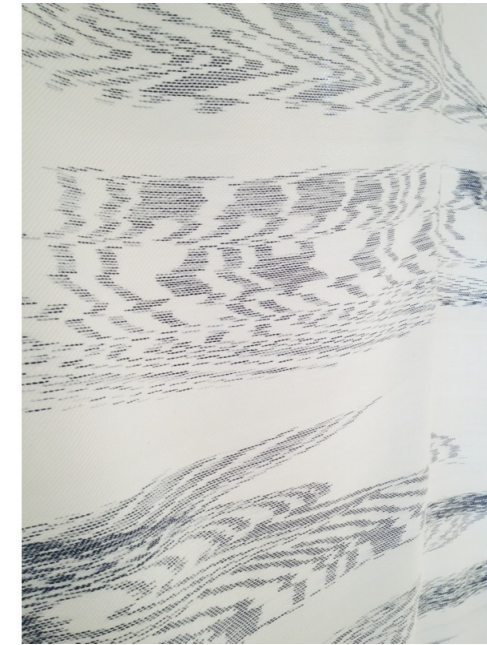
C

*»Textiles themselves are very literally the software
linings of all technology«*

Sadie Plant



21.



22.



23.

21. & 22. *The Endless Scroll*, väv i silke med inslagsikat.
Bild från exmensutställningen på Vasagatan 33 i Göteborg

23. *Longing For Touch*, väve i silke med transfertryck.
Bild från exmensutställningen på Vasagatan 33 i Göteborg



24.

24. *Longing For Touch*, väve i silke med transfertryck.
Bild från exmensutställningen på Vasagatan 33 i Göteborg



25.

25. *The Endless Scroll*, väv i silke med inslagsikat.
Bild från exmensutställningen på Vasagatan 33 i Göteborg



26.

26. *THIS IS HISTORY*, fanzine i upplaga på 50 exemplar.
Bild från exmensutställningen på Vasagatan 33 i Göteborg

D

»Weaving has long been a metaphor for the creation of something other than cloth, wheter a story, a plot, or a world. Hence, it follows that the weaver is a natural metaphor for the Creator, and just as a cloth can be woven and thus a world created, so can it be unraveled. Hence, this creator has the power to destory.«

Katryn Sullivan Kruger



27. Foto till framsidan på fanzinet *THIS IS HISTORY*

REFLEKTION

Med påståendet ”*THIS IS HISTORY*” har jag strävat efter att skapa en dialog kring hur det textila hantverket kan verka som medium i en digital värld och vilka frågor som går att ställa om vår samtid utifrån denna position.

Arbetet började med ett påstående och resulterade i en 3,5 meter lång väv som jag valt att kalla *The Endless Scroll*. Titeln syftar på vävens koppling till den digitala världen och dess endlösa flöden av bilder och text, men också på dess historiska funktion som kommunikationsmedel och informationsbärare. Läser du väven nerifrån och upp följer du arbetsriktningen i vävstolen. I denna riktning växer väven från ett abstrakt mönster till en skev, men allt mer läsbar text. Läser väven uppifrån och ner försvinner texten allt eftersom in i ett abstrakt brus. För mig var det till en början självklart att läsa väven nerifrån och upp, eftersom det är i den riktning som jag vävt den. Men under examensutställningen förstod jag att de allra flesta läste väven uppifrån och ner. Jag gillar att väven går att läsa i båda riktningar. För mig speglar det påståendets dubbeltydighet och öppenhet för olika tolkningar.

Under min examination diskuterade vi eventuella tillägg som skulle kunna vara en vidare utveckling av mitt arbete. Detta var även något som jag själv funderat mycket över under mitt arbete med den långa väven. Till examensutställningen valde jag att göra två tillägg i form av en mindre inramad väv med ett transfertryck och ett fanzine i en upplaga på 50 exemplar.

Den långa väven ser jag som kärnan i mitt projekt ur vilken den mindre väven med transfertrycket och fanzinet har sprungit. Jag ser vävarna som två separata verk som kommunicerar med varandra. Tillsammans med fanzinet skapar de en helhet som belyser projektets frågeställning från olika perspektiv.

Målet med mitt arbete har varit att genom vävning och textiltryck skapa ett möte mellan det digitala och det analoga. Rent praktiskt har jag inte skapat ett möte mellan det analoga och det digitala. I projektet har jag jobbat idébaserat med mitt mål vilket resulterade i en gestaltning av detta möte.

När jag påbörjade detta arbete hade jag bara satt upp en varp och vävt en gång tidigare. Det var för åtta år sedan när jag gick på folkhögskola. Jag visste inte heller vad ikat eller kasuri var. Jag är på många sätt glad över denna okunskap. Hade jag vetat hur mycket tidskrävande arbete detta projekt skulle innebära så hade jag nog inte valt att ge mig i kast med det på detta sätt. Men mitt arbete har inte handlat om att väva en perfekt väv. Det har handlat om undersökandet och gestaltandet av en idé och en process.

Eftersom jag arbetat i två tekniker där jag tidigare inte haft någon större erfarenhet har projektet varit lärorikt på många plan. I min arbetsprocess har läsandet och skrivandet kommit att bli lika viktig som det praktiska görandet. Texten har varit min ingång i projektet. Genom det praktiska arbetet har jag undersökt och bearbetat mina idéer och med texten som verktyg har jag vidare kunnat associera och reflektera över mina tankar. Genom vävningen har jag inte bara lärt mig att bemästra en ny teknik, det har också gett mig en djupare förståelse för textil som material och hantverket som process. Jag ser detta som ett livslångt lärande där jag genom detta projekt ytterligare kommit en bit framåt längs vägen.

SLUTORD

Vi vill beröra. Och vi vill bli berörda. Människan har en djupgående relation till material. Vår förmåga att skapa verktyg har varit grundläggande för vår utveckling genom historien. Vi vävde innan vi kunde skriva. Textilier fungerade som kommunikationsmedel långt innan vi uppfann texten. Vävda tyger är de material som legat till grund både för det skrivna ordet och den västerländska konstens stora målerier.

Idag kommunicerar och upplever de flesta av oss världen genom skärmarna på våra smartphones, datorer och surfplattor. Internet och den digitala tekniken är djupt integrerade i våra liv och vi har utvecklat en intim relation till våra skärmar. Men hur påverkar dessa verktyg, gränssnitt och nätverk vår upplevelse av världen och vår förmåga till aktion? Vilken historia skriver vi i dag?

KÄLLFÖRTECKNING

LITTERATUR

- Keen, A. (2015). *The Internet is Not the Answer*. Atlantic.
- Konstnärsnämnden (2006). *Craft in Dialogue 2003-2006: craft is handmade communication!*. Stockholm: Konstnärsnämnden
- Kruger, K.S. (2001). *Weaving the word: the metaphors of weaving and female textual production*. Selinsgrove, [Pa.]: Susquehanna University Press.
- Mattsson, H. (2015). Ett hantverksdrama. Människan, maskinen och hybriderna. I C. Zetterlund, C. Hyltén-Cavallius, J. Rosenqvist (Red.), *Konsthantverk i Sverige del 1*. (s. 66-67). Stockholm: Mångkulturellt centrum.
- Mitchell, V. (2012). Textiles, text and techne. I J. Hemmings (Red), *The Textile Reader*, (s. 6-12). London: Berg.
- Openshaw, J. (2015). *Postdigital Artisans: Craftsmanship with a New Aesthetic in Fashion, Art, Design and Architecture*. Amsterdam: Frame Publishers
- Plant, S. (1997). *Zeros + ones*. London: Fourth Estate.
- Tomita, J. & Tomita, N. (1987). Japanese ikat weaving: the techniques of kasuri. ([New pr.]). London: Routledge & Kegan Paul.
- Lunderquist, T. (Producent). (2013, 27 oktober). *Kontakt och avskärmning - ett samtal om människan och mobilen* [Podcast]. Hämtad från: <http://sverigesradio.se/sida/avsnitt/271108?programid=793>
- Nationalencyklopedin. (2016). *hantverk*. Tillgänglig: <http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/lång/hantverk>
- Nationalencyklopedin. (2016). *kommunikation*. Tillgänglig: <http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/lång/kommunikation> (hämtad 2016-05-03)
- Nationalencyklopedin. (2016). *vävning*. Tillgänglig: <http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/lång/vävning> (hämtad 2016-05-04)
- Sundberg, S. (2013, 11 april). *Big data gör om vår värld i grunden*. Svenska Dagbladet. Hämtad från: <http://www.svd.se/big-data-gor-om-var-varld-i-grunden>

ÖVRIGA KÄLLOR

- Dahlin, N. (2015, 29 augusti). *Ada Lovelace: Pionjären som såg datorernas framtid*. Ny teknik. Hämtad från: <http://www.nyteknik.se/teknikhistoria/ada-lovelace-pionjaren-som-sag-datorernas-framtid-6345012>
- Freeland, J. (2013, 21 juni). *From memory to sexuality, the digital age is changing us completely*. The Guardian. Hämtad från: <http://www.theguardian.com/commentisfree/2013/jun/21/memory-sexuality-digital-age-changing-human>
- Göteborgs Internationella Konstbiennal (GIBCA). (2015) *A story within a story...* Hämtad 2016-05-04, från: <http://www.gibca.se/index.php/sv/gibca-2015/a-story-within-a-story>
- Jurgenson, N. (2012, 28 Juni). *The IRL Fetish*. The New Inquiry. Hämtad från: <http://thenewinquiry.com/essays/the-irl-fetish/>

TACK

Jennie Sundén
Alexander Grüner-Moström
Maria Sjöstrand
Pasi Välimaa

Klara
Patrik

Flocken!