

FORM FOLLOWS FICTION/THE FACE OF GOD

Sammanfattning/introduktion: Presstext av Johnny Friberg

The Face of God, titeln på Milka Belia Havels (1571-1631) delvis förlorade text om sökandet efter ordning i kaos, bildar grunden för en utställning i konsthallen Vandalorums i höst. Utställningen lyfter fram den tjeckiska entomologen och konstnären Milka Havels liv och verk genom rekonstruerade artefakter och bilder. Den bortglömda konstnären levandegörs genom tolkningar, texter, rekonstruktioner utifrån fragment samt inlånade originalverk.

Konst och designgruppen Mold har arbetat med utställningen under två års tid inom ramen för projektet *Form Follows Fiction*. I utställningen konfronteras barock med modernism, design med konst och vetenskap med mysticism. Insekter fungerar som metafor för det outgrundliga och som verktyg för ett sökande efter mening. Utställningens centrala verk är en fyra meter lång tratt i valnöt som analogt förstärker insekters ljud. Formmässigt kombineras modernism med barocka associationer och fokus ligger på designs narrativa och meningsskapande kvaliteter. Genom texter och formmässiga berättelser vill Mold ställa frågor om vem som äger historieskrivningen, vilka som lyfts fram och hur fiktion förändrar upplevelsen?

Utställningen kompletteras med en bok, där bland andra Ingrid Elam, professor och kulturskribent, samt Fredrik Sjöberg, författare och biolog, skriver om Milka Havels betydelse idag.

Projektet *Form Follows Fiction* vars resultat utgör utställningen och boken *The Face of God* är gränsöverskridande på flera sätt och utforskar spänningen mellan fiktion och fakta, konst och vetenskap, historia och samtid samt text och föremål.

Projektets konkreta utgångspunkt är utställningar om historiska personer som genre och den mytologisering och fikcionalisering som därigenom skapas. Av särskild betydelse för projektet är Jorge Luis Borges och det spel mellan fakticitet och fiktion som kommer till uttryck i hans litterära produktion. Projektets idémässiga utgångspunkt är fikcionalisering som en drivande kraft i gestaltungsarbetet. En sådan utgångspunkt rymmer en kritik av en förment rationell föreställning om designprocessen som problemlösande. Projektet syftar till att genom exemplens makt lyfta fiktion och fikcionalisering som verktyg för att utveckla och omsätta design. Konstnärligt inordnar sig projektet i en tradition som sträcker sig från samtida designers, konstnärer och projekt som Dunne & Raby, Maywa Denki, Musée Patamécannique, Walid Raads *The Atlas Group*, Museum of Jurassic Technology, Bonk Business Inc och Hokes *Archives* till historiska föregångare som Jaques Carelmans *Catalogue d'objets introuvables*. Projekt och praktiker vilka på olika sätt hämtar sin näring ifrån spänningen mellan fakta och fiktion, mellan det diskursiva och icke-diskursiva, mellan ett konstnärligt förhållningssätt och ett mer kuratoriskt förhållningssätt. Utställningen "The Face of God" skulle kunna beskrivas som en iscensatt rumslig roman.

På en metanivå undersöks också fiktionens betydelse för konstnärligt skapande. Form och innehåll skapar mening där samtidsdiskussioner kan speglas och avkodas av betraktarna.

Mold består av: Karl-Johan Ekeröth, Johnny Friberg, Håkan Jutblad, Jesper Norda, Mattias Rask, Christian Strömqvist samt Frej Wichmann

Personlig reflektion

Bakgrund och frågeställningar

Projektet Form Follows Fiction tog form 2015, genom en KU-ansökan av Johnny Friberg, Karl-Johan Ekeröth och Christian Strömqvist. Nästan omgående kom även Mattias Rask med i gruppen, och även ytterligare personer var inblandade. Grunden låg i en önskan att undersöka och ta tillvara på de narrativa kvaliteter som finns i design, och att titta på fiktion och fiktionalisering som en drivande kraft inom formgivning. Initiellt var det ett praktiskt undersökande projekt, där vi i grupp och baserat på våra individuella intresseområden och talanger jobbade med olika delar för att skapa en slags materiell historia. Målet var att så småningom skapa ett material som var utställningsbart, för att tillsammans med en publik kunna utvärdera vårt gemensamma arbete.

Process

Projektet delades upp i fyra faser. Initiellt utvecklade vi själva historien och materialet, genom en grundläggande research (vi var bl.a. i Prag för att studera staden som sådan, kontexten, entomologi samt barock och ockult historia) för att skapa vår karaktärs persona. Vi jobbade med att skapa ett bibliotek av referenser som sedan implementerades i utställningen. Vi jobbade även med materialet som sådant, samt försökte skapa oss en uppfattning om den epok som låg i fokus, stil- och teknikmässigt.

På detta följde en fas där vi fastställde konceptet samt satte form på de ideer vi hade. Det handlade om att identifiera vilka komponenter som skulle gå att genomföra och som var mest relevanta, och besluta hur de skulle göras (internt och externt).

Efter detta följde en relativt lång och gedigen produktionsfas, där jag personligen främst var involverad i skapande av 3D-underlag för de föremål som gjordes, samt illustration, referenshantering och visualisering.

Den sista fasen handlade om utställningen, då vi nu jobbade mot att ställa ut hela projektet på Vandalorum i Värnamo.

Resultat

Det faktum att vi valde att presentera hela projektet på Vandalorum som sanning, dock med en stor portion ledtrådar och humor om man läste utställningen ”mellan raderna”, bekräftade inte bara vår idé om att fiktion och narration är en stark drivkraft i formgivning och meningsskapande då berättelsen och personen blev en succe publikmässigt och intressebaserat. Det skapades även nya frågor och gav ljus åt aspekter rörande källkritik, ansvar, historia och sanning. Många besökare, såväl privatpersoner som media, valde att tro på historien trots avsaknad av källor förutom de vi skapat inom ramen för projektet. Detta gav upphov till kritik mot både institutionerna som Vandalorum och HDK/GU, men också om vad man får lov att göra inom konst och design och huruvida detta leder till misstro och förlorade förtroenden. Denna typ av narrativa grepp är ju inte någon nyhet om man tittar på konsthistoria (och övrig historia för den delen) eller litteratur, men kanske blev det här så uppmärksammat för att man vanligtvis inte förknippar denna typ av fiktionalisering med design och formgivning.

För oss som står bakom projektet gör ju detta dock det hela än mer intressant och skapar nya möjligheter och utmaningar gällande projektets vidare framtid.

