



**HDK-VALAND
HÖGSKOLAN FÖR KONST OCH DESIGN**

INGET ÄR SOM DET SKA VARA OCH ALLT ÄR SOM DET ÄR

Elin Samuelsson

Uppsats/Examensarbete: 22,5 hp
Program och/eller kurs: Textil – Kropp - Rum
Nivå: Grundnivå
Termin/år: Vt 2020
Handledare: Funny Livdotter
Examinator: Maja Gunn
Rapport nr: 2020:06
Opponent: Annika Enqvist och Cilla Ramnek

Abstract

Mitt examensarbete handlar om ett undersökande av varelser som finns och inte finns. Ett undersökande i hur man genom textilen kan skapa en installation, som får den närvarande att hamna i en viss stämning. Det är en lek mellan på riktigt och på låtsas, mellan fantasi och verkligheten. Vad ser du och vad ser du inte. Genom textila former och en berättande text byggs en historia upp, ger dig ledtrådar om det som lever där. Det är ett letande av former, känslor och upplevelser.

In my exam work I investigate about creatures that exist and doesn't exist. An investigation how you through textile can create an installation that makes the present people end up in a specific atmosphere. It's a game between real and not real, between imagination and reality. What you see and what you don't. Through textile shapes and storytelling, I give you clues about what lives there. A searching of shapes, feelings and experiences.

Keywords

Installation - Varelse - fantasi - upplevelse - taktill - okända

Den ser ut som all den andra växtligheten runt omkring men är du tittar bort rör den sig, ändrar form och ställning. Så att nästa gång du ser den blir du misstänksam. Men du skakar snabbt av dig känslan av att något är fel. Tänker att en växt är inget levande ting på så sätt att den kan gå eller flytta på sina grenar. Men så rör den sig igen, med större rörelser. Jo nu såg du det verkligen, du kan inte förneka det. Du är rädd men ändå vill du känna på den, som om du vill ha ännu ett bevis på att den faktiskt rörde sig. Rör den sig nu så kan du inte ha inbillat dig, vad du ska göra om den rör sig igen vet du inte. Ska du springa eller stanna kvar? Du kan ju ha hittat en ny vän. Men mer hann du inte tänka för den tänkte ett steg före dig, tog sin chans och svalde.

Innehållsförteckning

Innehållsförteckning:

<u>Bakgrund</u>	<u>5-6</u>
<u>Inledning</u>	<u>7</u>
<u>Referenser</u>	<u>8</u>
<u>Creepypodden</u>	<u>8</u>
<u>Irene Cases</u>	<u>9</u>
<u>Kerry Lewis</u>	<u>10</u>
<u>Syfte, mål , frågor</u>	<u>11</u>
<u>Processen</u>	<u>12</u>
<u>Materialet</u>	<u>12-13</u>
<u>Väven</u>	<u>14-15</u>
<u>Undersökning av varelsen</u>	<u>16</u>
<u>Klövnastenen</u>	<u>16</u>
<u>Materialprover</u>	<u>18</u>
<u>Formundersökning</u>	<u>19</u>
<u>Interaktionen</u>	<u>20</u>
<u>Spirited Away</u>	<u>21</u>
<u>Resultat</u>	<u>22</u>
<u>Reflektion</u>	<u>23-24</u>
<u>Bilagor</u>	<u>25-27</u>
<u>Referenslista</u>	<u>28</u>
<u>Tack</u>	<u>29</u>

Bakgrund

Jag har nästan alltid jobbat med stora verk med volym, textur och taktila former. Jag har genom stickning, virkning, sömnad, vävning och plissering skapat former på kropp och i rum.

Jag har svårt att sätta ord på vad det är jag tycker är intressant med stora taktila former. Det är något med dem som förändrar synen på det jag ser runt omkring. De letar sig upp i storlek och förändrar formen och skalan på något, gör det ogripbart. Ett steg närmare till fantasin, något påhittat. De är icke definierade former som sträcker ut sina armar och långsamt förenar sig med omgivningen. De blir ett med bakgrunden, tar över världen och gör den till sin egen. Med dina och mina olika bakgrunder, upplevelser och minnen så flödar fantasin. Alla ser olika saker. Men är det verkligen en fantasi? Eller har den tagit över världen på riktigt?



Crawling 2017



Pastel World 2018



Vän eller fiende? 2019

I rapporten kommer jag vid flertal tillfällen nämna "de närvarande", det betyder att det är dem som upplever min konst. Jag vill inte använda ett ord som publik eller åskådare då jag vill att man ska interagera med mitt arbete och inte bara titta.

Inledning

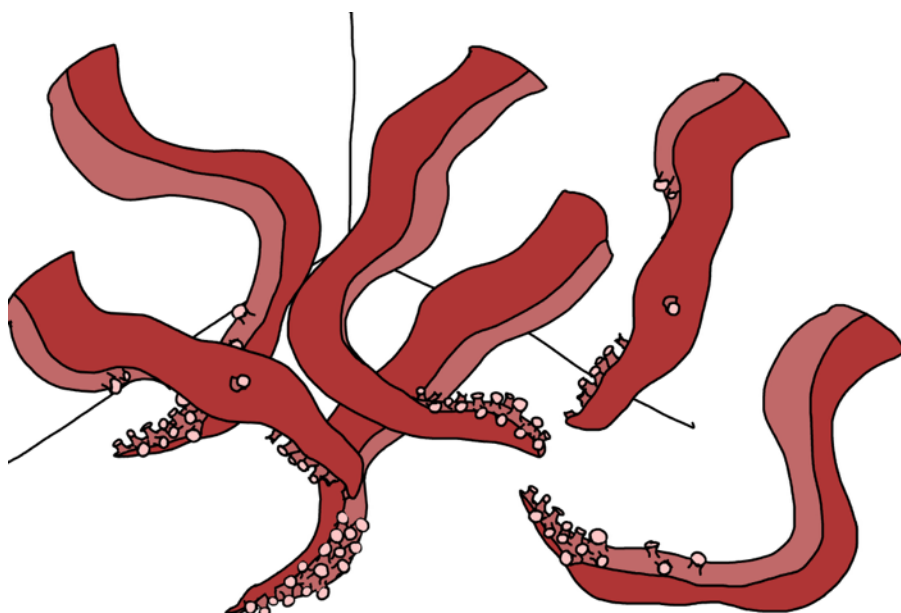
I mitt examensarbete har jag valt att fördjupa mig i varelser och okända ting som av någon anledning inte har upptäckts än och aldrig kanske kommer göra. Tanken på att skapa en egen varelse och en egen historia inspirerar mig. Jag har tidigare jobbat med att skapa världar, se *pastel world*, och även med att skapa någon slags organism, se *Vän eller fiende?*. Att lägga ihop dem och skapa en varelse med en tillhörande värld kändes som en fortsättning om dem arbetena. Inspirationen kommer bland annat ifrån all jordens hav och vatten, alla dessa stora områden som för oss människor inte är möjlig att undersöka på samma sätt som på land.

Vattnet

Jag har alltid medvetet och omedvetet inspirerats av naturen och dess egna skapelser. Det inte bara är det estetiska jag blir inspirerad av, utan också att jag har en skräckblandad förtjusning av att vistas i djupt vatten.

När man är i eller under vattnet ändras saker. Ljud blir dova, man tappar kontrollen över vad som är upp och ner, man måste hålla andan eller använda syretank, man hamnar i en helt annan värld. Någon annans värld, varelsena som bor där är främmande för oss. Det är det som skrämmer mig, att inte veta hur de betar sig och vem jag är för dom. Är jag en fiende, är jag mat eller är jag någon som får komma på besök. Flera hundratals meter av vatten som inte är upptäckt av människorna än, vad finns det för varelser därnere?

Samtidigt blir jag förtrollad av hur fantastiskt det verkar vara i haven, alla färger, former och strukturer, hur spännande det skulle vara att undersöka den okända världen. Dyka ner och känna, se och uppleva. Det är en skräckblandad nyfikenhet.



Det är den skräckblandade nyfikenheten som jag vill få de närvarande att känna av min installation.

Creepypodden (Werner. J 2015)

En referens som har påverkat mig mycket under hela projektet är Creepypodden, jag har lyssnat på flera av dess avsnitt medan jag jobbat med det fysiska arbetet.

“Creepypodden är en rysningsupplevelse där du får höra nätfenomenet Creepypasta - spökhistorier och vandringssägner från internet.” (Svergiesradio, 2015)

I podden får man lyssna på programledaren Jack Werner när han pratar om olika vandringssägner, lyssnarnas egna upplevelser och historier om mystiska varelser och händelser. I vissa avsnitt har det kommit upp historier som handlar om konstiga upptäckter under vattnet och i skogen, oförklarliga ljud, okända former och varelser.

Dessa historier har inspirerat mig och fått mig ännu mer övertygad om att jag faktiskt inte vet vad som finns i varken vattnet på vår jord eller långt in skogarna. Att det finns varelser som ännu inte har upptäckts och kanske aldrig kommer upptäckas.

Tillsammans med historierna och ljuden som Creepypodden spelar upp ökar pulsen. Detta är något som inspirerar mig. Att man med så enkla medel som att berätta historierna i ett visst tonläge och tillsammans med ljud kan skapa en stämning hos lyssnaren.

Kan jag skapa en egen varelse med mina taktila former? Och genom att hitta på en egen historia, få lyssnarna att hamna i en viss stämning?

Formreferenser

Dessa referenser har i början av projektet hjälpt mig att få en bild över hur jag vill arbeta fysiskt med projektet. Vilka material jag vill arbeta med och hur varelsen ska se ut.

Irene Cases

“Each creation is a unique piece, she mixes industrial materials such aluminum, with different types of textiles, the tactile aspect is a value of the work. She brings an organic vision of forms from a personal perspective, and makes a reflection about the body and identity, as moldable spaces under construction. In her work we can see the constant game between the inner and outer, the hard and the soft.” (Irene Cases u.å)

Jag kan se likheten i mitt arbete och hennes. De organiska, taktila och mjuka formerna pratar med den hårda metallen i hennes skulpturer. Hon jobbar inte på kropp men hon jobbar med kroppen som form och utgångspunkt. Rent estetiskt ger hon mig inspiration till mitt eget arbete. När jag ser hennes skulpturer tänker jag på vad de skulle kunna ha för personligheter. Små varelser i knähöjd med gäll röst som snällt frågar vägen till parken med de stora trädstammarna.



Irene Cases



Irene Cases

Kerry Lewis

Kerry Lewis är en textilkonstnär som ser textilen och dess strukturer som ett verktyg för att berätta historier.

Jag ser två varelser som sitter som två lekfulla barn. De ser snälla och harmlösa ut. Vid närmre tittande ser jag alla knoppar på dess hud. Kan det vara ögon? Men var är deras ansikten, har de ingen mun? Kanske vågar jag inte gå fram ändå. Endast benen visar att de skulle kunna vara mänskliga, eller vara nära släkt med oss. Men kanske är det bara ett lockbete för att få oss komma nära.

Kerrys kostymer från projektet "Fondle me" visar ett lekfullt sett att skapa en varelse. Hon har format om den mänskliga kroppen då man varken ser huvud eller ansikten. Om jag vill skapa en varelse så är det något i den här stilen som jag är ute efter. Att omforma den mänskliga kroppen såpass mycket att den delvis eller helt försvinner.



Kerry Lewis "Fondle Me"

Syfte

Att undersöka hur jag med en berättande text och en installation kan skapa en känsla hos de närvarande.

Mål

Att genom att skapa en taktil och levande installation väcka skräckblandade känslor hos den närvarande.

Frågor

- Hur får jag in den skräckblandade nyfikenheten i mina former?
- Hur kan jag med hjälp av mina taktila former skapa en installation som vid första anblick ser ut att vara något annat.
- Hur kan jag skapa en interaktion mellan installationen och de närvarande?

Metod

Jag vill skapa en illusion av att materialet inte är vad det är. Ändra formen på den mänskliga kroppen, göra den odefinierbar. Att de närvarande ska undra, är det en människa, en varelse, eller är det bara en del av rummet? Genom att skapa taktila former och undersöka hur de förhåller sig till kroppen, rummet och de som är närvarande.

Processen

Materialet

Planen var att i detta projekt använda mig utav fri vävning och andra knytttekniker. Med vävtekniken kände jag att jag kunde skapa lockande former och ytor.

Jag vill att varelsen ska locka till sig de närvarande och därför kändes knytttekniker som ett bra val då det för mig är ett väldigt taktilt material och lockande att känna på.

Jag började med att välja material och provfärga detta.

Att direkt ha ett material i mina händer är viktig för min process, och eftersom att jag ska väva så kändes det självklart att ha färg på materialet innan vävningen kunde börja.

Samtidigt gjorde jag vävprover i en mindre vävram. För att testa olika uttryck och vilket material som tilltalade mig. Jag kom fram till ett tjockt och fluffigt ullgarn som bas, för att det kändes lätt att bygga volym med. Jag vill att varelsen ska vara i mänsklig skala eller kanske till och med större, ullen kändes som ett material som var lätt att bygga upp något i större skala med. Detta materialval kom senare till att ändra sig under projektets gång.

Med inspiration från havets botten så var färgvalet självklart. Korallerna och deras lockande former och nyanser. Utifrån dessa tankar valde jag ut några färger och gjorde färgprover på ullen. Och bestämde mig sedan för 4 olika färgnyanser.



Från vänster, ofärgat material och de fyra valda färgerna.



Materialprover från vävram, Varp: trikåremсор,
Inslag: Fluffigt syntetgarn



Materialprov på format hönsnät, Varp: trikåremсор, Inslag: Fluffigt syntetgarn.
De utstickande formerna och de hängande materialet får mig att vilja känna och undersöka. Med hjälp av hönsnätet skapas ännu en dimension och ännu ett utstickande material som får mig att vilja interagera med det.

Väven

2/3-20 Inflyttad i garaget

Förstora/förminska/vänd

Planen för denna veckan är att få upp någon slags varp. Min första tanke är en varp som går över "kullar". Spika för att få fast varpen i rummet.

Rund varp (spindelnet). Och inte bara från ena sidan av väggen till den andra. Hönsnät för "kullar". Jobba fram en väv som sen tas ner och testas även på kropp och andra rum? Ta in fler material såsom plisserat tyg som hänger ifrån hålen.

I det här stadiet har jag ännu inte bestämt mig vad slutresultatet av materialet ska bli. Om det ska bli en kostym som kan bäras av en människa, som kan framföra varelsen eller en rumslig installation. Därför kändes det enklast att först skapa en metervera av materialet som sedan kan prövas i flera olika former.

Genom att fästa upp trådar på väggen, skapar jag en stor vävram som jag fritt kan väva in mitt nu färgade ullgarn i. Med hjälp av format hönsnät och olika riktningar på inslaget skapade jag nivåskillnader i väven, med inspiration från korallvärlden och dess landskap. Varpen är gjord av trikåtyg, klippt i remsor i hopp om att väven liksom i mina vävprover ska dra ihop sig efter nedtagning och på så sett skapa nya former.

Tanken med att skapa så mycket material på en gång var att det skulle bli så pass stort att jag kan drapera det direkt på min kropp och utefter det hitta nya former. Men också att testa materialet i olika rumsliga idéer.



Väven i process.



19/3-20

Skolan stänger imorgon. Ateljén är flyttad till lägenheten.

Såg ett avsnitt av InkMaster för länge sen, de tecknade på flera människor så att när dem la sig i en viss position så formade dem ett djur?

Äckliga ljud.

Väven är nedtagen och jag har draperat den på min kropp för att få en uppfattning om hur varelsen kan se ut. Någonstans här börjar jag tvivla på väven. Det var inte det här uttrycket jag var ute efter när jag tänkte mig min varelse.

Den känns rörig och formlös. Formlös på det sättet att det mest är ett virrvarr. Jag tecknar på bilderna för att få en uppfattning om former och vad nästa steg är.

Jag valde ordvalet varelse för att jag ville se den som ett levande ting. Något som har en puls, rör sig och har en egen vilja. Varelse kändes även som en öppen benämning istället för ex djur. Ett djur är något bekant, något som vi alla har en tydlig relation till. Men varelse kan vara något nytt, upptäckt som också kan se ut på olika sätt. Men också bete sig på olika sätt som kan vara främmande men också skrämmande.

Under projektets gång har jag lyssnat igenom flera avsnitt utav Creepypodden för att tydliggöra olika varelser. Och genom det försökt hitta inspiration till hur jag vill att min varelse se ut och ha för egenskaper.

Jag har letat specifikt efter varelser som utger sig för att vara något annat vid första anblick. Anledningen till det är att jag kan känna samma rädsla för att inte riktigt veta vad det är jag ser, som att känslan av att jag vill men ändå inte vill dyka ner i vattnet. Samma känsla som när man tror sig se en stor spindel men som visar sig vara en fläck på väggen. Eftersom jag inte vet vad jag kan hitta där nere, borde jag också kunna bli lurad över vad jag faktiskt ser eller hur tinget beter sig. Oavsett om det är en varelse, växtlighet eller något annat.

Ett exempel på en sån varelse är Klövnastenen.

Klövnastenen är en historia som berättas i Creepypodden.

Det handlar om en sten i en svensk skog som under historiens gång visar sig egentligen vara en stor varelse som legat i ide.

Här är två urklipp ur historien, båda texterna beskriver stenblocket men beskrivningen har ändrats under historiens gång.

”Stenblocket såg ut precis som det gjort förra gången jag var där. En stor grå klump, med torra lavar på sydsidan och enstaka tussar med mossa på norrsidan. Det var för brant och toppigt för att jag skulle våga mig på att försöka klättra på det, men jag kunde förstå att lockelsen måste ha varit stor för en pojke på tio år.”

(Werner. J, Creepypodden avsnitt 133. 2020)

”Den var större än mig, större än min man också, men tydligt människolik när den började gå, tätt intill ladans vägg där skuggorna var som djupast. Gången var vaggande, som hos någon som bär en tung säck över axeln, ryggen föreföll krökt och huvudet djupt nedsjunket mot bröstet. En gråbrun päls täckte hela ryggen, och håret blev längre och raggigare fram mot huvudet. Två stora, spetsiga öron, som öronen på en häst, stack upp ur trasslet. Jag kunde inte se ansiktet som var vänt bort från mig, men jag såg tydligt att varelsen bar på något i sin vänstra hand.” (Werner. J, Creepypodden avsnitt 133. 2020)

Storleken

För mig blev det naturligt att varelsen skulle vara i mänsklig storlek, eller iallafall så stor att jag eller någon annan kunde få plats inuti. Så att det lättare skulle gå att sätta varelsen i rörelse. Men i efterhand tänker jag nu på hur vida den hade blivit om jag gjort den mindre? Vad hade hänt om den var i storlek med en mindre hund? eller lika litet som ett kryp. Jag får upp tankar om hur jag känner för småkryp, små snabba gråsuggor som egentligen inte är farliga alls men som på nåt sett ändå skrämmer mig. Att dom är så snabba och tanken på hur de skulle kännas om de kröp på mig, försvinna in i mig genom munnen, öronen eller något annat. Att inte ha kontrollen, att inte veta.

30/3-20

Examensarbetet fortsätter i Vimmerby

Väven får vila, istället börjar jag sy en dräkt med tankar om att sy på former och ändra dess mänskliga form. Eftersom jag tyckte att det vävda materialet kändes rörigt så gjorde jag helt enkelt tvärt om och sydde något som inte alls är rörigt. Det kändes som en bra nystart.

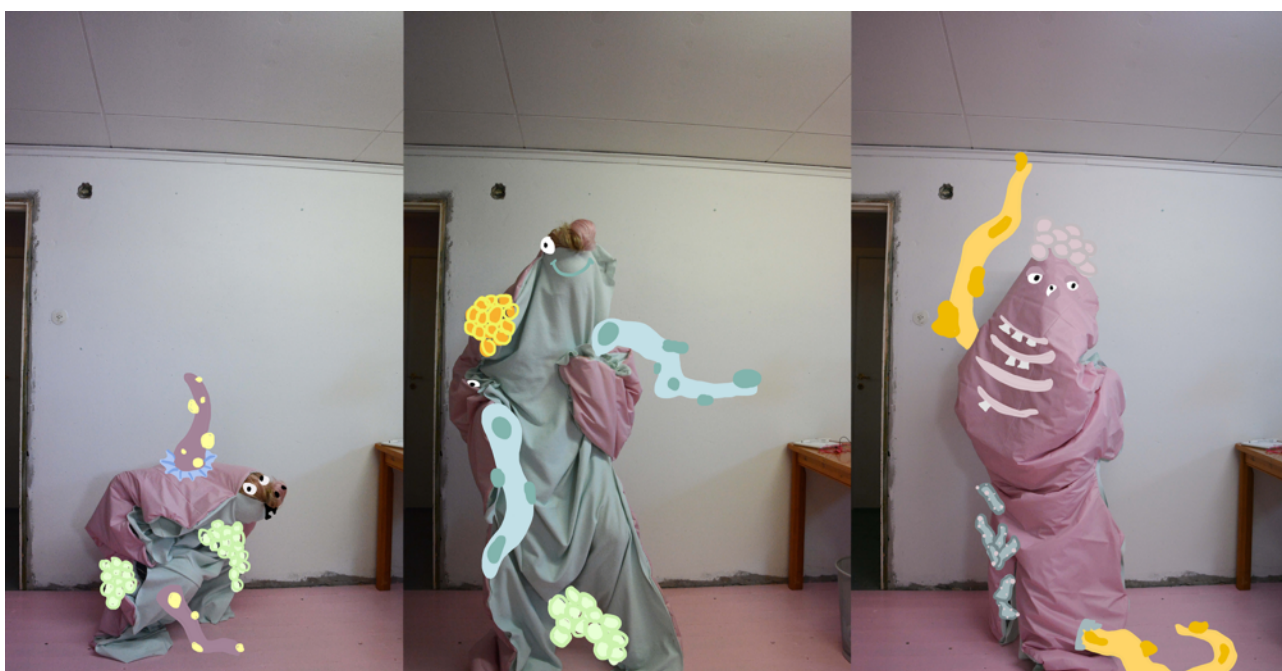


Första dokumentationen av min dräkt får mig att bli inspirerad igen. Även om denna varelse har väldigt tydliga mänskliga former av armar, ben och kropp så uttrycker den en lekfullhet som jag gillar. Att den vid första anblick blir en lekkamrat, en skojig varelse. Den

är också rent praktiskt mer rörlig och lättare än den stora tunga väven, om det spelar någon roll i mitt projekt mer än praktiskt sett vet jag inte.

Hade jag känt likadant om jag hade jobbat med det vävda materialet direkt på min kropp istället för ett enda stort stycke? kanske. Men jag kände också att färgerna i tygvarelsen kändes mer rätt, de hjälpte till att få fram den lekfulla personligheten.

Nu vill jag lägga till former på den här dräkten, göra den icke igenkännbar och få bort de tydliga tecken som finns att det är en mänsklig kropp inuti. Än en gång tecknar jag former uppe på bilderna för att få idéer till en fortsättning.



Materialprover och skisser



Prov av olika positioner och letande av form.

22/4-20

*Operationer utförs på varelsen, den får fler kroppsdelar.
Jag kallade den för han idag. Är det en han?*

*Jag gillar sättet att skriva om varelsen som om det är ett
läkarexperiment som jag syr ihop. Som en levande organism
som opereras om. Där små dagliga anteckningar görs om hur
varelsen mår. Har den bra puls? Hur använder den sig av sina
nya kroppsdelar?*

Flera tentakel liknande former sys på varelsen, jag vill att den ska smälta in i bakgrunden. Kamouflera sig. Vilket också innebär att den behöver en bakgrund att smälta in i. Tankar om en värld till varelsen börjar sättas igång. Ska världen ha liknande former i samma material, eller i ett annat material.

Jag upptäcker att min tanke om vad som är upp och ner på varelsen inte spelar någon roll. Att dräkten bärs på olika sett skapar istället andra former och som tillför att varelsen istället ser ut att vara någon slags växtlighet än en levande organism. Varken upp, ner, baksida eller framsida finns inte.

De ljusa och färgglada färgerna hjälper till att lura de närvarande att det är något lekfullt, glatt och inte alls skrämmande vid första anblick.

Interaktionen

Under hela projektets gång har mina planer varit att de närvarande ska på något sett interagera med min varelse fysiskt. Att man ska få besöka dennes värld, gå runt bland installationen för att sedan upptäcka att en av formerna verkar annorlunda. Den rör på sig som om den andas, och helt plötsligt reser den sig. Ställer sig upp och verkar komma emot dig. Då kom frågor upp som: Hur får jag varelsen att röra på sig under utställning? Ska det vara en människa inuti som bär varelsen som en kostym? eller ska varelsen ha någon slags mekanik inuti? Kanske ett ljud?

Nu kommer presentationen och examensutställningen istället ske online och ändringar behöver göras för att samma upplevelse ska finnas. De närvarande blir inte längre närvarande utan är nu istället åskådare, frågan är nu vad ska de skåda? och hur? Detta har också fått mig att inse att den fysiska kontakten kanske inte är nödvändig. Liksom också som i *Creepypodden* och dess upplästa historier. Utifrån mina egna upplevelser av att titta på film där man istället ser en händelse uppstå genom skärmen. Att genom att lägga till ljud, ljus och rörelser kan få åskådaren på andra sidan skärmen faktiskt uppleva filmen så väl att man tror att man är en del av den. Detta tar jag med mig och skapar en film om min varelse där man får se den utifrån åskådarens vy.

22/4-20

*Lite groggy efter operationen och var tvungen att luta sig mot operationsbordet. Patienten ramlade senare under dagen ner på symaskinsbordet.
Vikt: ca 17,4kg*

Installationen

För att varelsen ska lura de närvarande att han är en del av rummet eller växtligheten så behövs ju fler liknande former. För att efterlikna mina skisser valde jag därför att göra korallliknande former utav kartong. Då jag i tidigare arbeten jobbat med att blanda 2D och 3D former, kändes det rätt att fortsätta med det även i detta projekt.

Efter första fotograferingen med kartongformerna kändes dem inte rätt. Idén var att varelsen skulle kamouflera sig med installationen och kartongformerna passade inte in. Det var tydligt att de pratade olika språk och varelsen stack ut.

Istället började jag jobba med skumgummi. Genom att skära ut olika skivor utav skumgummin och stapla dessa på varandra skapades det liknande former som finns på varelsen. Dessa hade också en naturlig stabilitet att stå upp, som dem i tyg eller kartong inte hade.

Spirited Away

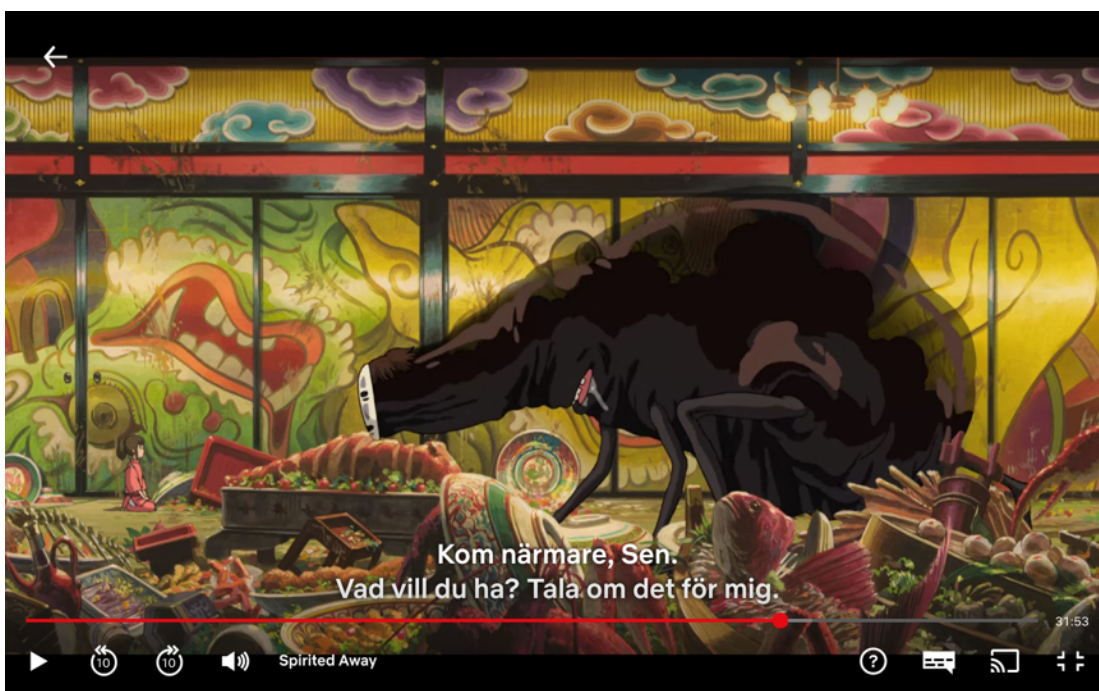
Spirited Away (Miyazaki. H 2001) är en japansk film från tidigt 2000-tal. I filmen upptäcker en familj en port som leder dem till en helt annan värld. I denna värld finns ett badhus som tar hand om och renar gamla andar. Dessa andar finns i oändligt många former och ser oftast ut som jag skulle beskriva det som stora slemmiga klumpar med ögon. En av dessa är en så kallad ansiktslös som huvudkaraktären 10-åriga Chihiro, barnet i familjen, träffar och blir vän med. Han är till skillnad från de andra andarna väldigt blyg, men har också ett annorlunda utseende. Då han är lång, svart och ser ut att bära någon slags mask. Han gör små försiktiga ljud ifrån sig, som att han försöker säga något men inte riktigt vet hur man talar.

Under filmen förändras han och äter upp flera av badhusets personal och tar då över dess röster. Det är som att han har lurat Chihiro att han är en blyg ande som behöver lite extra hjälp inne på badhuset. Men att han egentligen bara försökte ta sig in för att hitta mat.



Printscreen från Netflix, Chihiro och den ansiktslöse

Jag intresserade mig för honom då han från början verkade så snäll och ledsen men som sedan blev något annat när han öppnade sin gigantiska mun som dessutom sitter på magen. Samtidigt så tyr han sig väldigt till Chihiro och till henne är han en helt annan person, där verkar han bara vara en väldigt hungrig liten själ som så gärna vill ha en vän. Precis som min varelse, så blir dem han träffar på lurade först att han är en blyg men snäll vän, och sedan ändras hans personlighet och blir istället aggressiv.



Printscreen från Netflix, Chihiro och den ansiktslöse

Resultat

När jag själv burit dräkten har jag känt mig instängd och nästan klaustrofobisk, att när dragkedjan drogs igen tappade jag kontrollen. Rädd att inte hitta ut igen och att luften skulle ta slut. Det var svårt att andas inne i den stängda dräkten.

Men det har varit svårt att gestalta känslan av den skräckblandade nyfikenheten. Jag själv vet ju att min varelse är en dräkt, jag vet att den är ofarlig. Därför har det också varit svårt att försöka övertyga de nu frånvarande åskådarna att den inte är vad den ser ut att vara. Att den luras och att man ska akta sig. Jag upplevde endast skräckkänslor när jag istället bar dräkten pga klaustrofobin. Det och pga att arbetet gjordes hemifrån utan att mina klasskamrater i närheten har det också känts ensamt att jobba. Och jag hade velat bjuda in människor att träffa varelsen och höra deras tankar.

Genom foton och video, ljud och ljus har jag försökt få till en stämning, men jag har svårt att veta om jag lyckats få fram den skräckblandade nyfikenheten som jag var ute efter.



Reflektion, diskussion och sammanfattning

Jag har upplevt det svårt att få fram den skräckblandade nyfikenheten, och har insett att det kanske inte är det som är de viktigaste. Mitt tema kanske istället ska vara att lurats. Att mina textila former ser ut att vara något annat vid första anblick, att imitera något som vid närmre tittande visar sig vara något annat. Att försöka skapa en specifik känsla hos de närvarande är för mig svårt och kanske i detta arbete överflödigt. Att det är bättre att hålla tankarna öppna hos den närvarande. Låta dem tänka och uppleva det dom tror sig se och känna.

Under presentationen var det mycket diskussion om att filmen inte gjorde rättvisa för mitt arbete. Jag håller med om att filmen inte blev som jag tänkt mig, den var ihop kastad i slutet när tiden rann ut. Jag trodde att det var viktigt att visa hur varelsen lät, rörde sig och förhöll sig till den närvarande. Hur den lurade in den närvarande med sin taktilla hud. Men kanske är det överflödigt, att istället berätta om installationen och dess former kan ge samma information men i ett annat medium. Innan presentationen kände jag att jag behövde visa filmen i redovisningssyftet, för att visa opponenter, lärarna och de andra tittarna så mycket av installationen som möjligt. Eftersom de inte kunde se den fysiskt. Men nu i efterhand känns filmen inte lika viktig, att jag genom min berättande text tillsammans med bilderna istället får åskådaren att föreställa sig händelsen. Jag ger en viss information, genom att berätta en historia och ger dig det du behöver för att dina tankar och fantasier ska sättas igång. Om du ser en varelse, en växt eller något helt annat spelar ingen roll för mig. Det som spelar roll är att jag väcker din uppmärksamhet och din fantasi.

Målgrupp

Under rapportseminariet kom frågan upp för vilken målgrupp mitt arbete är och om det skulle kunna vara barn. Det är något som jag själv inte tänkt på men som absolut väcker intresse. Eftersom projektet först handlade om att de närvarande skulle känna en skräckblandad nyfikenhet, och att jag ville att den berättande texten skulle likna *Creepypoddens* historier så är kanske inte barn en bra målgrupp. Men om den skräckblandade nyfikenheten inte kommer fram så tror jag att den kan vara riktad mot alla åldrar. Att jobba mot en specifik målgrupp är något väcker mitt intresse till senare projekt.

Fysisk utställning

Pga av Covid-19 kommer en online utställning istället ske. Hade jag istället fått möjlighet att visa projektet i en fysisk examensutställning hade jag byggt upp en installation så att man kan gå in i den och undersöka. Att de närvarande kan känna, pilla och umgås med varelsen och växtligheterna. Tillsammans med ljud som kommer från installationen och den berättande texten, hade den då närvarande fått en bättre upplevelse än en utställning online utifrån endast bilder.

Samtidigt är det kanske också lite mystiskt att endast få se stillbilder tillsammans med texten, som att man som åskådare vill se mer men får nöja sig med det man fick.

Fick jag svar på mina frågor?

Hur får jag in den skräckblandade nyfikenheten i mina former?

Det är något jag har svårt att svara ja eller nej på. Det jag istället har insett är att det inte spelar någon roll vilken känsla de närvarande får. Utan att jag istället väcker fantasin inom den närvarande. Jag ger med hjälp av textilen och texten en viss information, med den får de göra vad de vill. Jag upplever själv att installationen är så pass öppen för tolkning att de närvarande själva kan fantisera om vad de ser, som sedan väcker olika känslor beroende på person.

Hur kan jag skapa en interaktion mellan installationen och de närvarande?

Den fysiska interaktionen är viktig, att kunna uppleva installationen fysiskt, att kunna gå in och upptäcka. Men att se på en bild och tillsammans med det läsa en berättande text, kan kanske också fungera om den fysiska närvaron inte är möjlig. Jag har själv svårt att säga om jag lyckats eller inte. Jag känner att jag själv måste stå på andra sidan, och uppleva installationen utan vetskapen om hur den är uppbyggd. Samtidigt har jag heller inte kunnat testa det fysiska mötet då jag inte kunnat bjuda in någon som kunnat dela sina tankar.







Referenslista:

Irene Cases (u.å), hämtad 2020-13-05 från:

<https://www.irenecases.com/>

Kerry Lewis (u.å), hämtad 2020-13-05 från:

<https://kerryelm36.wixsite.com/klewistextiles/1st-gallery>

Miyazaki. H (Regissör). (2001). Spirited Away [Film]. Japan

hämtad 2020-20-05 från:

[https://www.netflix.com/watch/60023642?](https://www.netflix.com/watch/60023642?trackId=13752289&tctx=0%2C0%2Cecebfc9d-7b20-4a5c-95e6-17fe197c3685-922910451%2C%2C%2C)

[trackId=13752289&tctx=0%2C0%2Cecebfc9d-7b20-4a5c-95e6-17fe197c3685-922910451%2C%2C%2C](https://www.netflix.com/watch/60023642?trackId=13752289&tctx=0%2C0%2Cecebfc9d-7b20-4a5c-95e6-17fe197c3685-922910451%2C%2C%2C)

Werner, J. (Producent). (2015). Creepypodden [Podcast] hämtad 2020-02-04 från:

<https://sverigesradio.se/creepypoddenmedjackwerner>

och hämtad 2020-03-30 från:

<https://www.creepypasta.se/poddmanuskript/avsnitt-133-folktro-iii/>

Tack till:

Min externa handledare: Funny Livdotter

All vadd jag fick från Fredrik Nilsson och min fina granne Rebecka

Skumgummi hjälpen som räddade mig de sista dagarna från Ingela Svanström

För allt stöd och fotografi hjälp från min fina pojkvän Sergio Jaensson

Och all hjälp och stöd från mina vänner Sara Andersson och Julius Lingefelt