

Innehållsförteckning

Bakgrund	6
Val av sammanhang	6
Uppstart	7
Teknisk inspiration	11
Frågeställningar och urval	13
Föreställningen tar form	
Jonglören	16
Itusågade damen	18
Lejonburen	20
Sammanfattning	23
Projektbeskrivning	24
Referenser och inspiration	26
Bildkällor	26
Tack	26

I manegen

Kandidatarbete av Caroline Bäckman
HDK Smyckekonst vårterminen 2010

Jag har aldrig varit på cirkus. Inte ens när jag var liten.

Men jag har en bild av hur det skall vara – dofterna, musiken, färgerna och stämningen.

Allt finns där, skapat av böckerna jag har läst och filmerna jag har sett.

Kanske skiljer sig min bild helt från hur den verkliga cirkusen är?

Bakgrund

När jag var liten hade jag en brosch i form av ett litet paket. Under paketet hängde ett snöre. När man drog i snöret kom en glad tomte upp ur paketet. Jag tyckte mycket om broschen och jag har tänkt på den genom åren. Men tyvärr verkar det som att den har försvunnit. Men en dag, för inte så länge sedan, fann jag till min glädje en exakt likadan på en auktionssajt.

Jag köpte den så klart och några dagar senare stod jag där med broschen i min hand. Jag drog i snöret, tomten hoppade upp och jag slungades tillbaka i tiden. Plötsligt var jag i mitt flickrum på Valhallagatan 21. Jag såg mina gosdjur på sängen, ljuset genom fönstret, tapeterna med alla hästafischer på.

Jag tilltalas av smycken som på något vis är interaktiva. Smycken där bäraren eller betraktaren kan påverka uttrycket. T ex genom lösa, flyttbara delar eller att något händer när man drar i ett snöre (som i min barndoms tomtebrosh). Jag gillar när smycket är något mer än vad

det först verkar vara. Man kanske hittar en dold funktion, eller något nytt som framträder när man håller upp smycket mot ljuset.

Jag har vid några tillfällen gjort smycken som fungerar på detta sätt. Antingen med hjälp av mekanik, lösa delar eller att man aktivt måste tillföra ljus för att man ska se smycket i sin helhet. Detta är något jag vill fördjupa mig i under mitt kandidatarbete.

Jag vill skapa smycken där bäraren och betraktaren kan påverka uttrycket genom interaktivitet. Jag vill göra mina smycken "levande" och rörliga. Och detta genom tekniska lösningar.



Val av sammanhang

Det behövdes en röd tråd i mitt arbete. En berättelse, en miljö eller ett sammanhang för att få igång min kreativitet.

Jag har tidigare i mitt arbete använt mig av estetiken från varieté- och magivärlden. Troligen var det detta som ledde in mig på att under kandidatarbetet arbeta under det besläktade temat cirkus.

Jag kunde också se en tydlig koppling mellan cirkusens värld och de smycken jag ville skapa. I cirkusen finns balans,

akrobatik, magi, spänning och skratt. Egenskaper jag vill ge mina smycken.

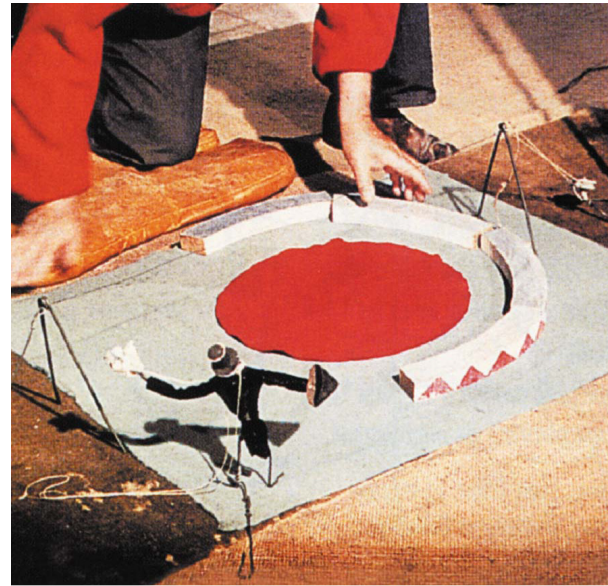
Genom att välja cirkus som tema fanns ett uttryck och en estetik som jag kunde arbeta med och jag kunde därmed koncentrera mig på kärnan i mitt examensarbete: interaktivitet, och hur den skulle lösas tekniskt.

Uppstart

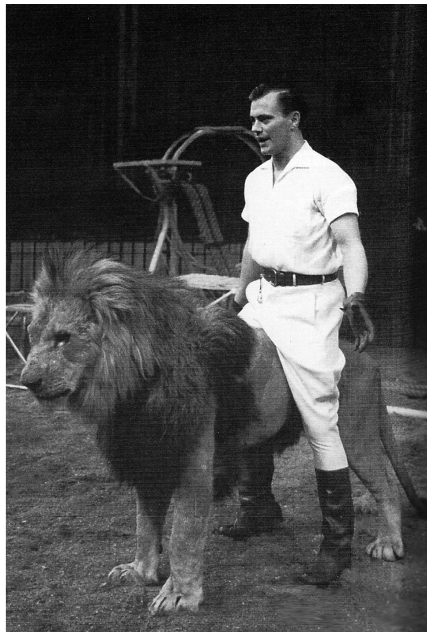
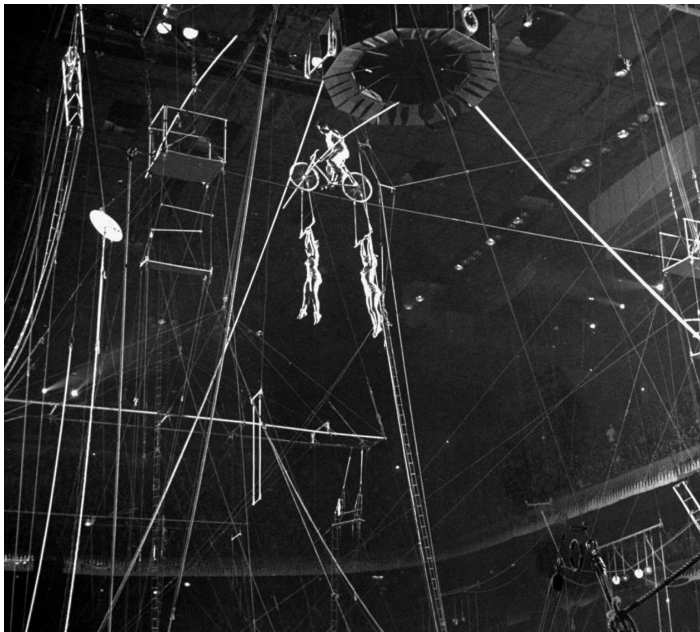
Jag tittade på Alexander Calders sätt att arbeta. Han har bland annat gjort den portabla föreställningen ”The Cirque”. Han har också gjort rörliga skulpturer som gränsar mot det abstrakta, men man kan ändå se att han har hämtat mycket inspiration från cirkusens värld.

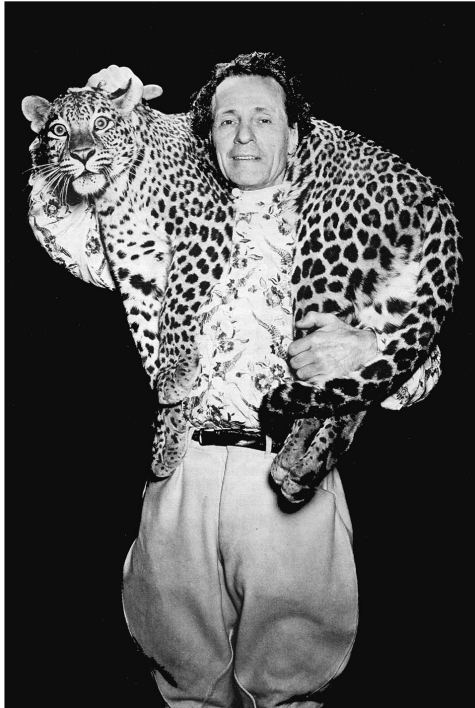
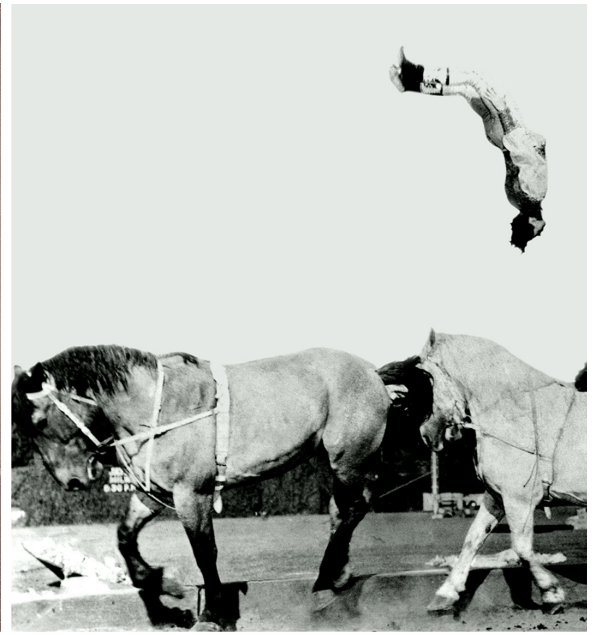
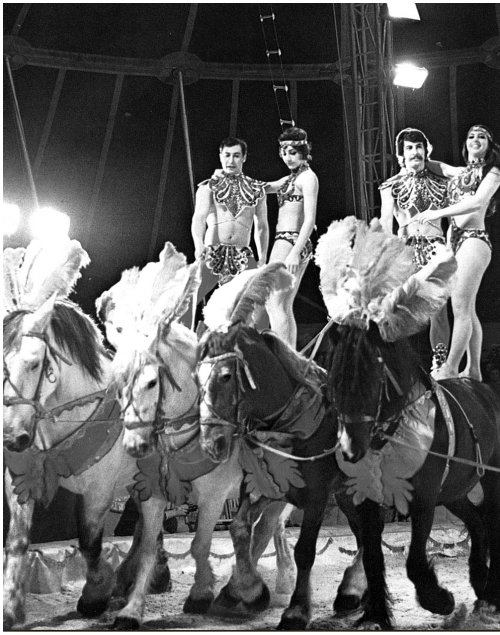
En annan konstnär, vars arbete jag fascineras av, är den nederländska skulptören Theo Jansen. Av plastflaskor och plastslangar skapar han rörliga skulpturer vid havet. De får en att tänka på stora strandmonster när havets vindar får dem att mekaniskt röra sig över strandbädden. Imponerande och otäckt levande. Han överväldigar mig med sina tekniskt avancerade skulpturer.

Dessa två konstnärer är inspirationskällor som på två olika sätt har skapat levande och rörlig konst. Calder med relativt enkla och Jansen mycket avancerade lösningar. Dock med likheten att resultatet är effektivt hos dem båda. Deras arbete inspirerar mig till att finna egna lösningar och sätt för att skapa rörlighet – med målet att på så vis skapa interaktivitet i mina smycken.



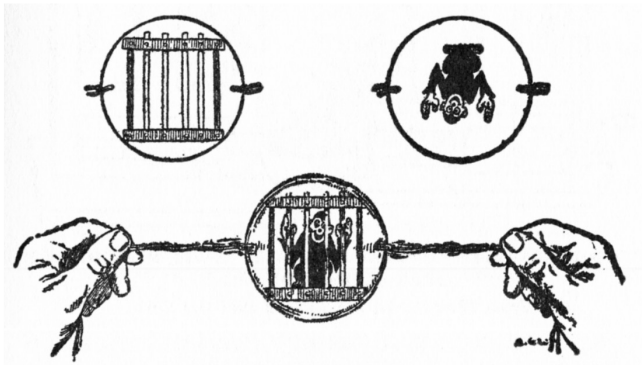
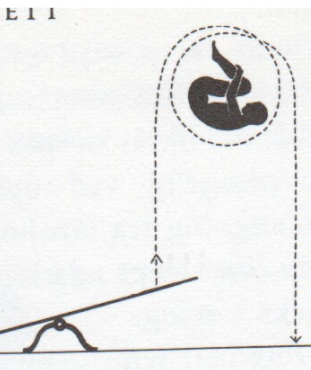
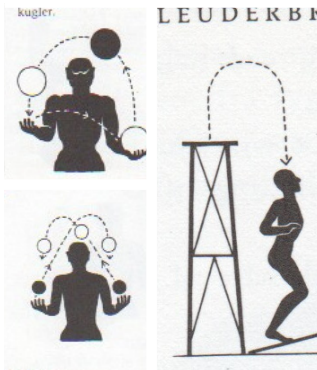
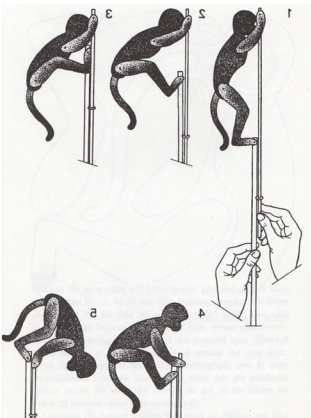
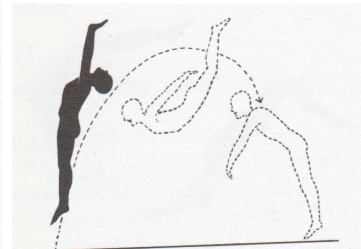
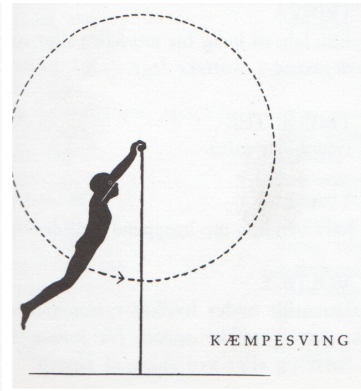
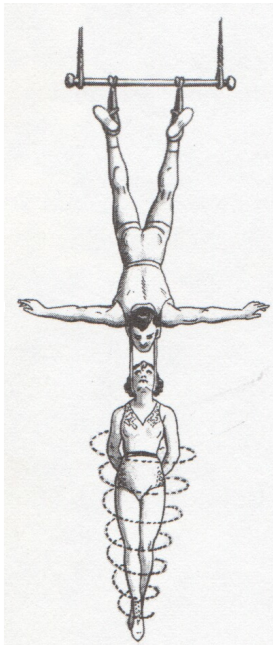
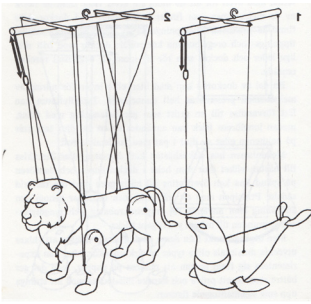
På övre bilden syns Alexander Calders cirkusmanege och därunder syns en av Theo Jansens rörliga strandskulpturer.





Det finns en tydlig koppling mellan cirkus och de smycken jag vill skapa. Här syns några av de bilder jag har inspirerats av under mitt arbete.





Above: How the designs of the two sides are placed with respect to each other.
Below: The combined image when the thaumatrope is twirled.

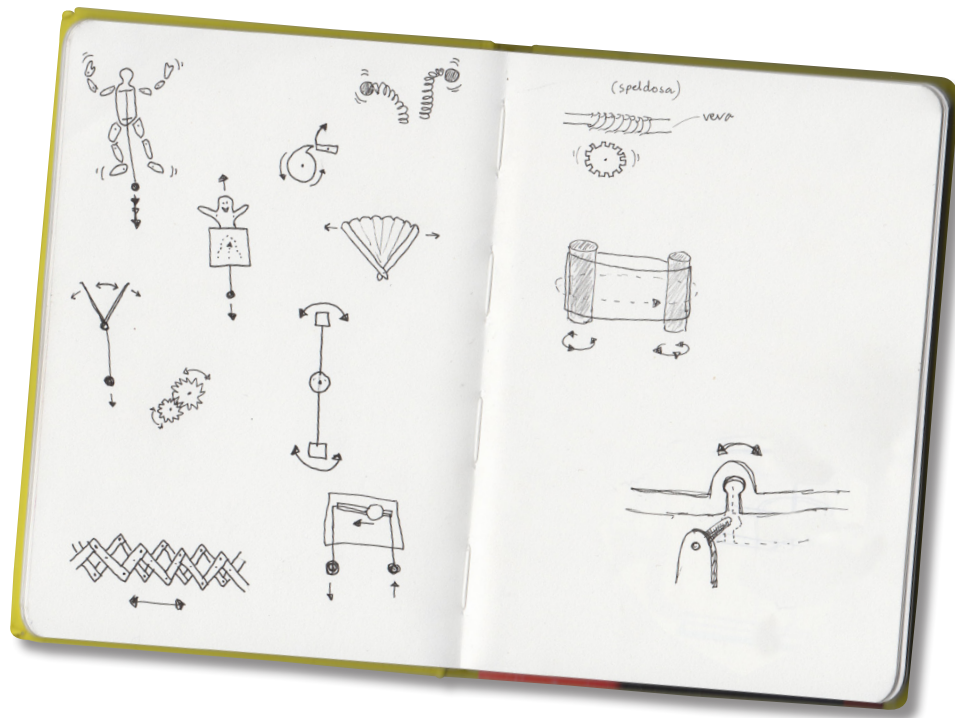
Teknisk inspiration

Jag samlar ord:

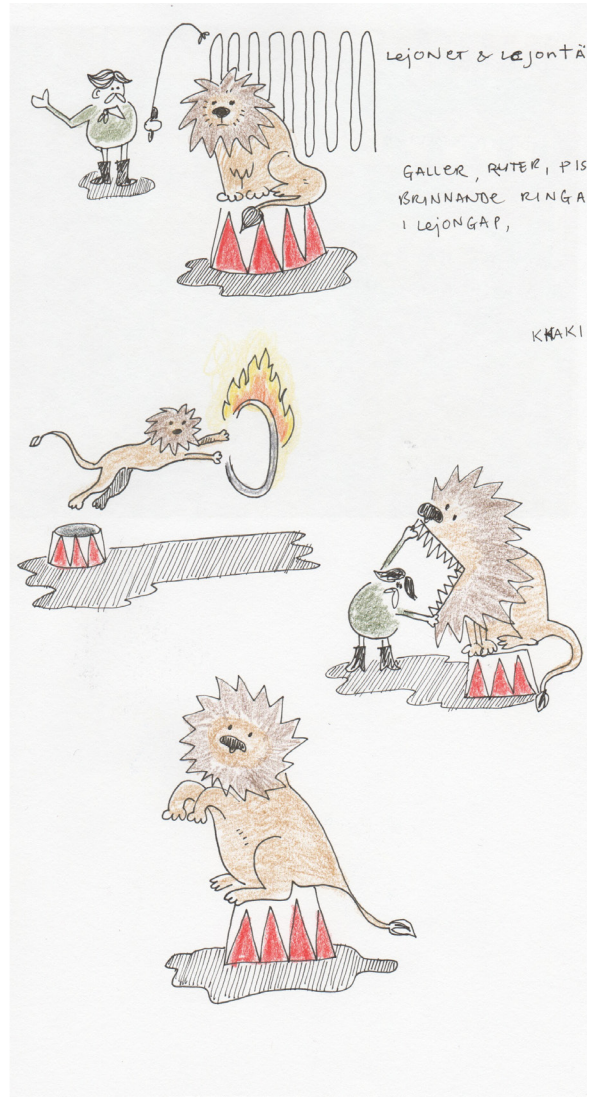
Balans, akrobatik, musik, spänning, tält, skratt, färger, glädje, magi, lejon, jonglörer, romber, kanonmannen, lindansare, sockervadd, direktören i svart hög hatt, skydds nät, elefanter, vita duvor, tunga röda draperier, glitter, cirkusvagnar, clownner, popcorn, vita galopperande hästar, utbrytarkungen, gult och rött, sjölejon.

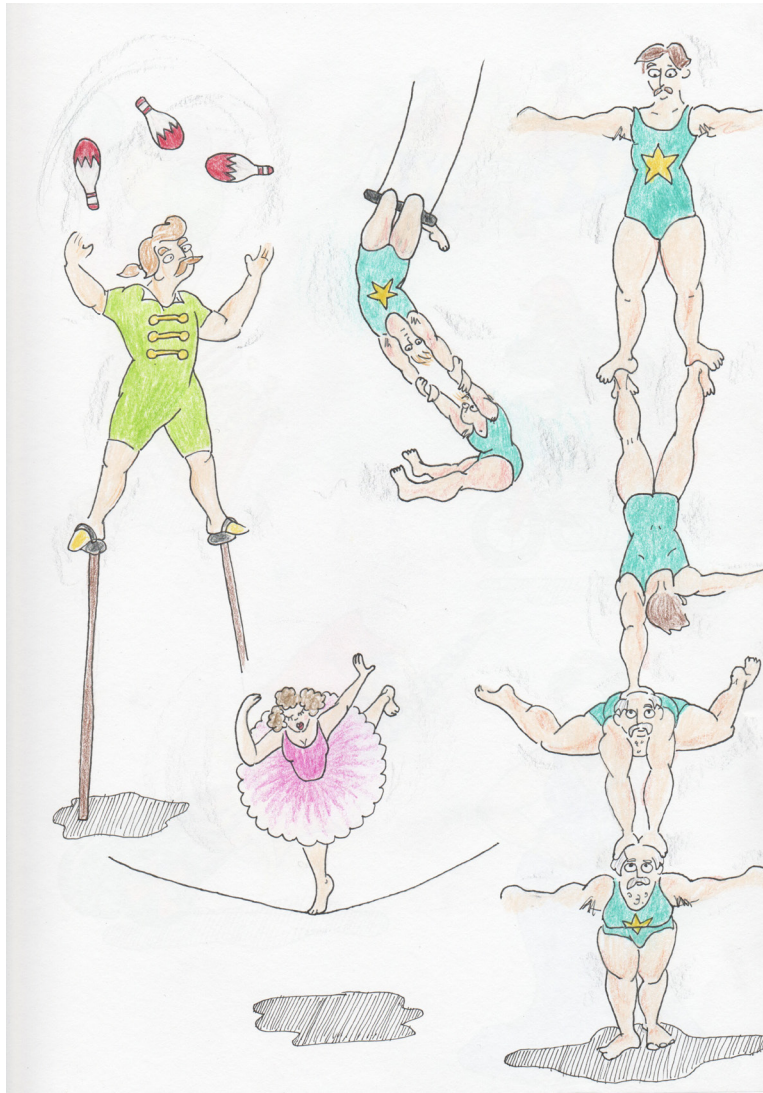
För att få en uppfattning om hur jag kan få liv i mina smycken rent tekniskt började jag med att "samla" på tekniska lösningar:

- Jag studerar marionettdockor och deras uppbyggnad.
- Jag undersöker träleksaker, popup-böcker och gamla plåtleksaker.
- Jag tittar på hur man på olika sätt kan skapa enkla animationer.



På föregående sida syns några av de inspirationsbilder för tekniska lösningar och rörlighet som har legat till grund för mitt arbete. Till höger syns några av de många undersökande skisser jag gjort under arbetet.





Frågeställningar och urval

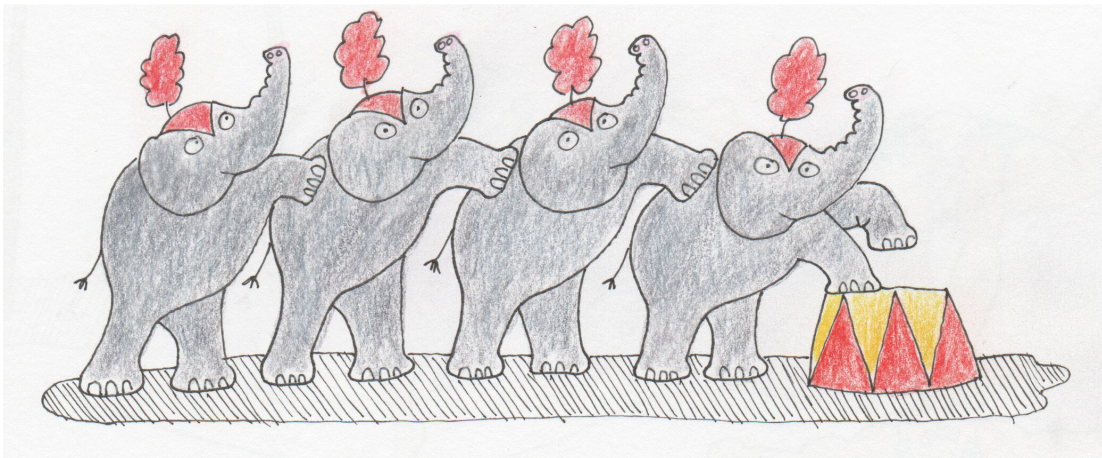
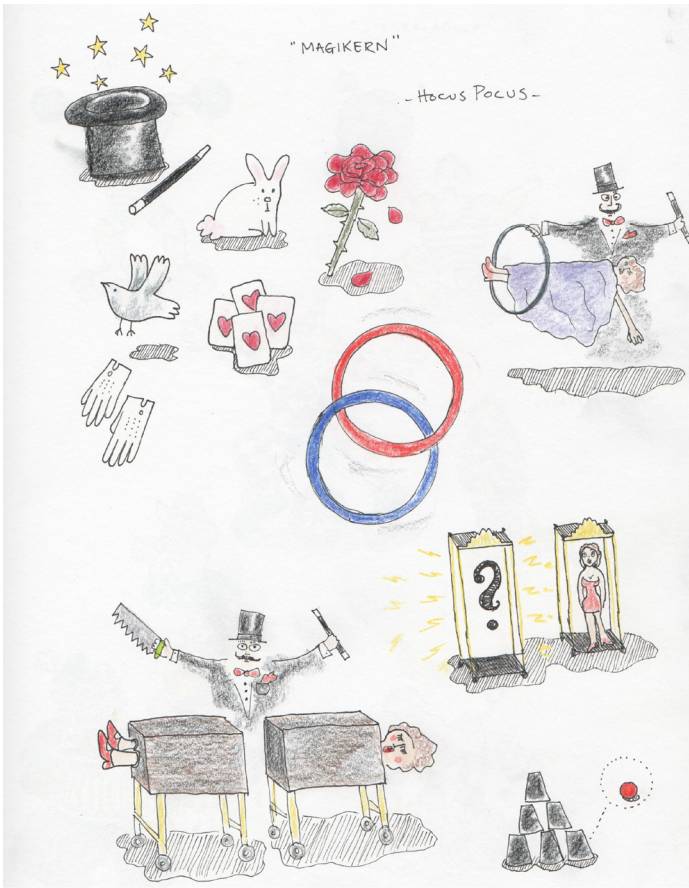
Vilka scener kan utspela sig på en cirkus? Vilka egenskaper och rörelser finns och hur kan jag använda dessa i mina smycken? Detta var några av de frågeställningar jag hade i början av arbetet.

Jag arbetar med papper och penna. Försöker fånga vad som utmärker karaktärerna och deras attiraljer och egenskaper.

Jag söker i böcker och filmer för att få mer inspiration. Och det finns det mängder av. Mitt skissblock fylls av inspirationsbilder och jag börjar bygga min cirkusföreställning.

Jag börjar kombinera tekniska lösningar jag har funnit tidigare under inspirationsarbetet med scenerna jag har byggt i mitt skissblock. De som kändes relevanta och mest möjliga att förverkliga testade jag att bygga i kartong. Fördelen med detta var att det gick snabbt, och man såg snart om funktion och teknik fungerade som tänkt.

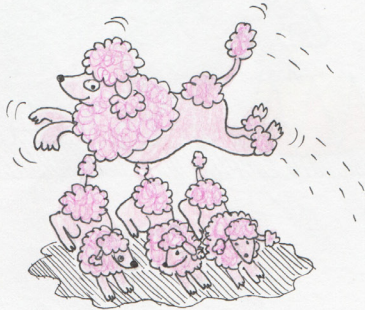
Kartongbyggandet fick stå för det slutgiltiga urvalet. Av de idéer som fungerade bäst som kartonprototyp valde jag ut tre som jag ägnade mitt kandidatarbete åt att förverkliga.



" STARKA-ADOLF "

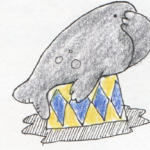


* UTBRYTARKUNGEN

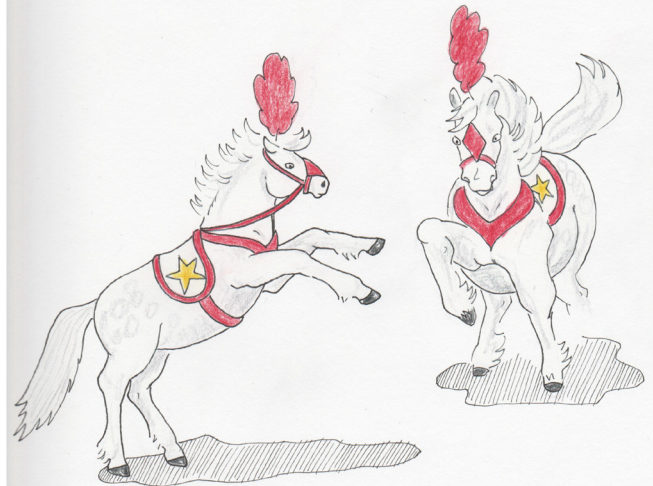
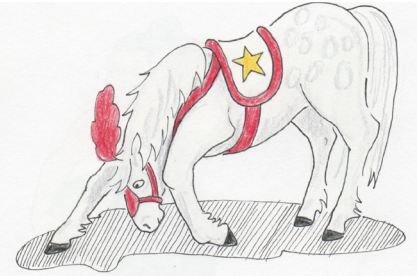
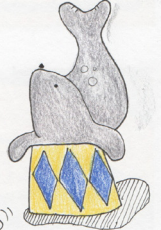
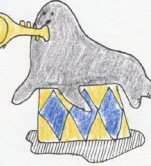


kastar ballar, vinkar, klumpiga, äter fisk,

Sjölejonen



Grå, blå, glansigt



Föreställningen tar form

Jonglören

Jag får idén till jonglören när jag tittar på gamla rörliga vykort: Ett runt vykort har ett litet fönster som föreställer en griffeltavla. Framför står en pojke med en krita i handen. När man snurrar på ett hjul på kortets baksida rör sig pojkens arm runt, runt. Ena stunden skriver han en text på tavlan, nästa suddar han ut den. Magi!

Jag fastnar för den enkla tekniken bakom tricket. Att bygga i lager. Överst ligger scenen som döljer överraskningen därunder. Men när man snurrar på undre lagret dyker överaskningen upp i översta lagrets fönster.

Hur kan detta appliceras på ett smycke? Vilket nummer i min cirkus passar för att kombineras med tekniken?

*Jonglören står i manegens mitt.
Strålkastaren är riktad mot honom.
I en strid ström flyger hans bollar genom luften
och han hanterar dem med skicklighet.
Tre, fyra, fem bollar. De blir fler och fler.
Publiken håller andan.*

Hur får jag bollarna att snurra? Jag ville ha en rörelse som är lätt, utan motstånd och som inte kräver ansträngning av bäraren. Det skall kännas lika lätt som det ser ut när jonglören kastar sina bollar genom luften. Jag finner lösningen i kullager och bygger in detta i smycket.

Lika enkelt som bollarna snurrar vill jag att smycket ska vara att ta av och på. De vanliga broschlösningar jag brukar använda kändes för omständiga. Detta löser jag med att tillverka ett clip för baksidan av smycket. Denna kan man lätt fästa i klädesveck eller i en kavajficka.

För att hålla smycket lätt arbetar jag i lätta metaller som titan och aluminium. Den snurrande mittplattan är i aluminium och denna anodiserar jag och färgar i elektrolysbad. Ytan blir slitstark och får en djup svärta.

Jag jobbar i få färger: Det gula ljuset, de röda bollarna och jonglören svarta siluett.

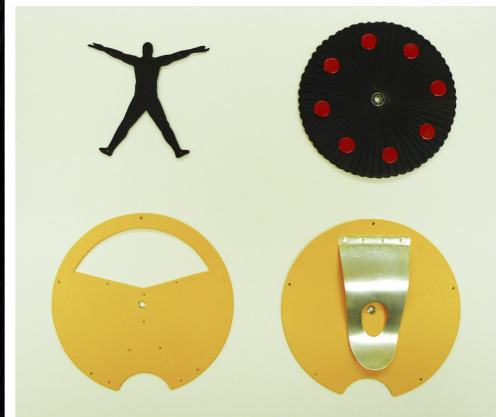


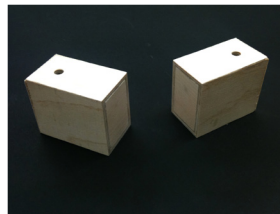
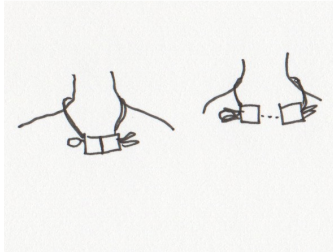
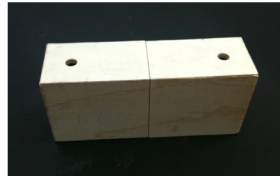
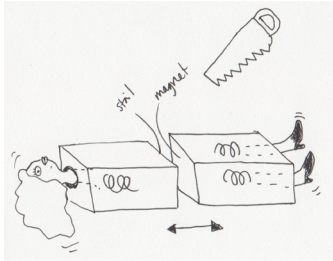


På föregående sida syns prov på färgsättning och på denna sida smyckets delar och färdigt smycke.

Material: Titan, aluminium, silver, stål, kullager och sprayfärg.

Mått: Diameter 78 mm, djup 7 mm.





Itusågade damen

Jag har länge fascinerats magneter och sökt ett sätt att arbeta med dem.

Under skissarbetet skissar jag den klassiska illusionen "itusågade damen". I teckningen ser jag ett halssmycke. Ett smycke där illusionstricket är både smycke och lås och där bäraren får rollen av en illusionist.

Den vackra assistenten kryper ner i den trånga lådan.

Illusionisten tar fram sin såg.

En trumvirvel.

Ett sus går genom publiken.

*Sågen dras genom lådan och överkropp
skiljs från underkropp.*

Mellan dem står illusionisten och ler.

*Ler gör också den vackra assistenten,
samtidigt som hon vickar på tårna.*

Jag bygger detta smycke främst i trä. Den handmålade kvinnan får ett naivt uttryck vilket förstärker smyckets svarta och bisarra humor. Huvud och fötter är förankrade i lådan med hjälp av fjädrar vilka genom bärarens rörelser får kvinnan att röra på huvudet och vicka på fötterna. Som för att visa att hon visst är vid liv, trots att hennes kropp befinner sig i två skilda lådor.

Smycket hålls ihop av fyra dolda magneter. Magnetismen förstärker känslan av magi. Lådan hänger runt bärarens hals i ett gardinomtag som ger associationer till en tung sammetsridå.

Ovan syns skisser och hur smycket tar form. Till höger det färdiga smycket.

Material: Svartbetsad plywood, trä, gardinomtag, fjädrar, magneter, silver och färg.

Mått: Längd 165 mm, höjd 50 mm, djup 35 mm.



Lejonburen

*Bakom det stora cirkustältet står den vackra lejonburen.
Där i står det ståtliga lejonet – till synes oberörd
av den glada musiken som hörs från tältet.
Du går närmare.
Och närmare.
Plötsligt gör savannens konung ett utfall mot dig
så att buren skakar.
I bakgrunden hörs publikens jubel.*

Lejonburen inspireras av rörliga sagoböcker och hur de på ett enkelt vis animerar en rörelse genom att växla snabbt

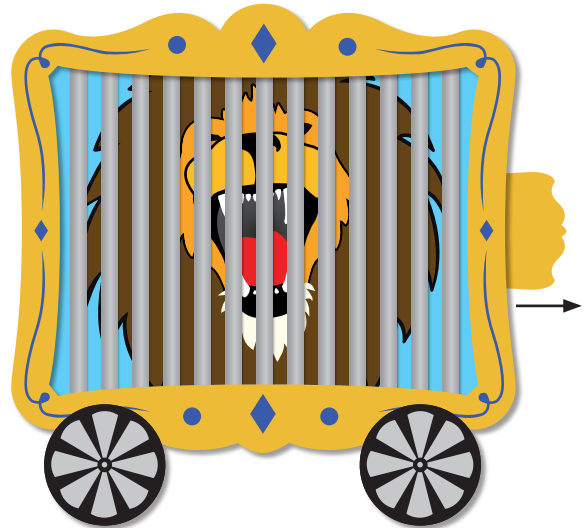
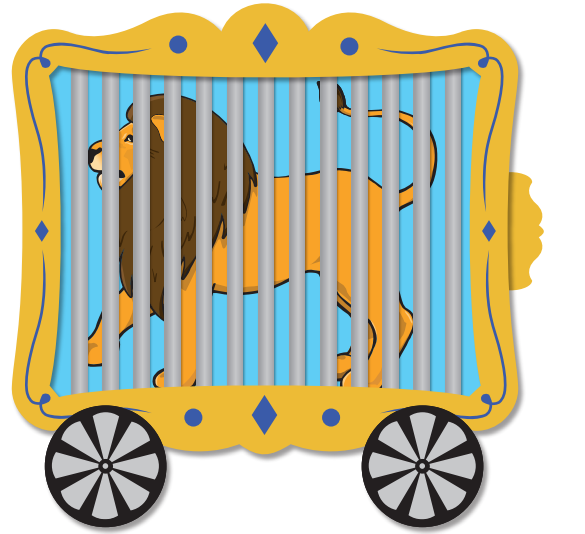
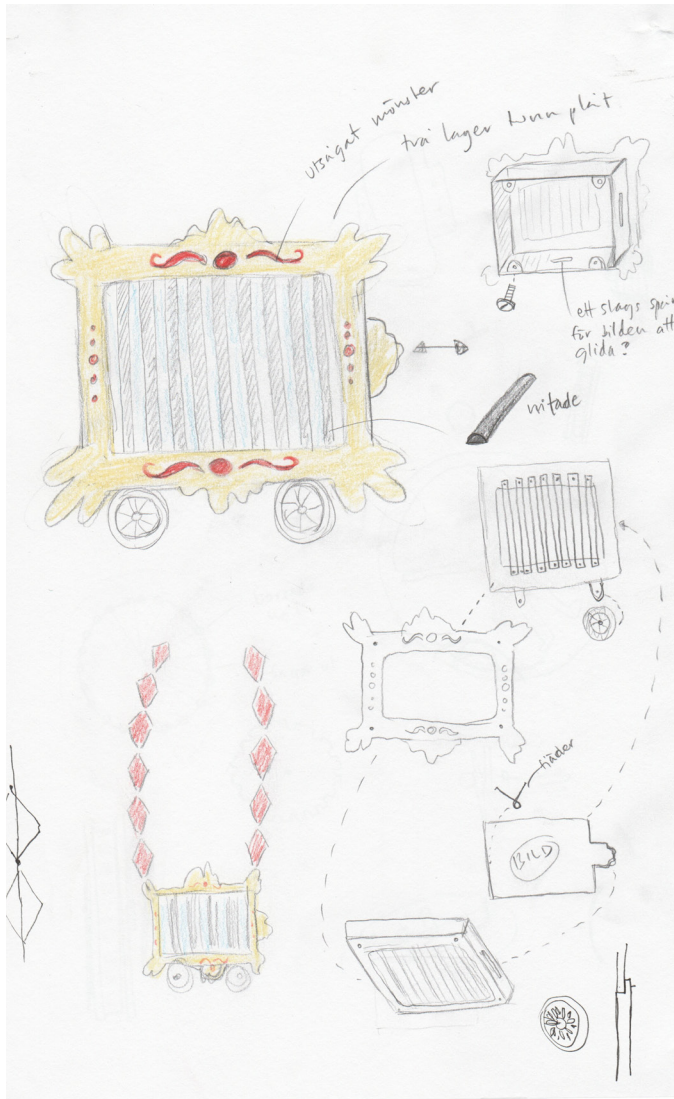


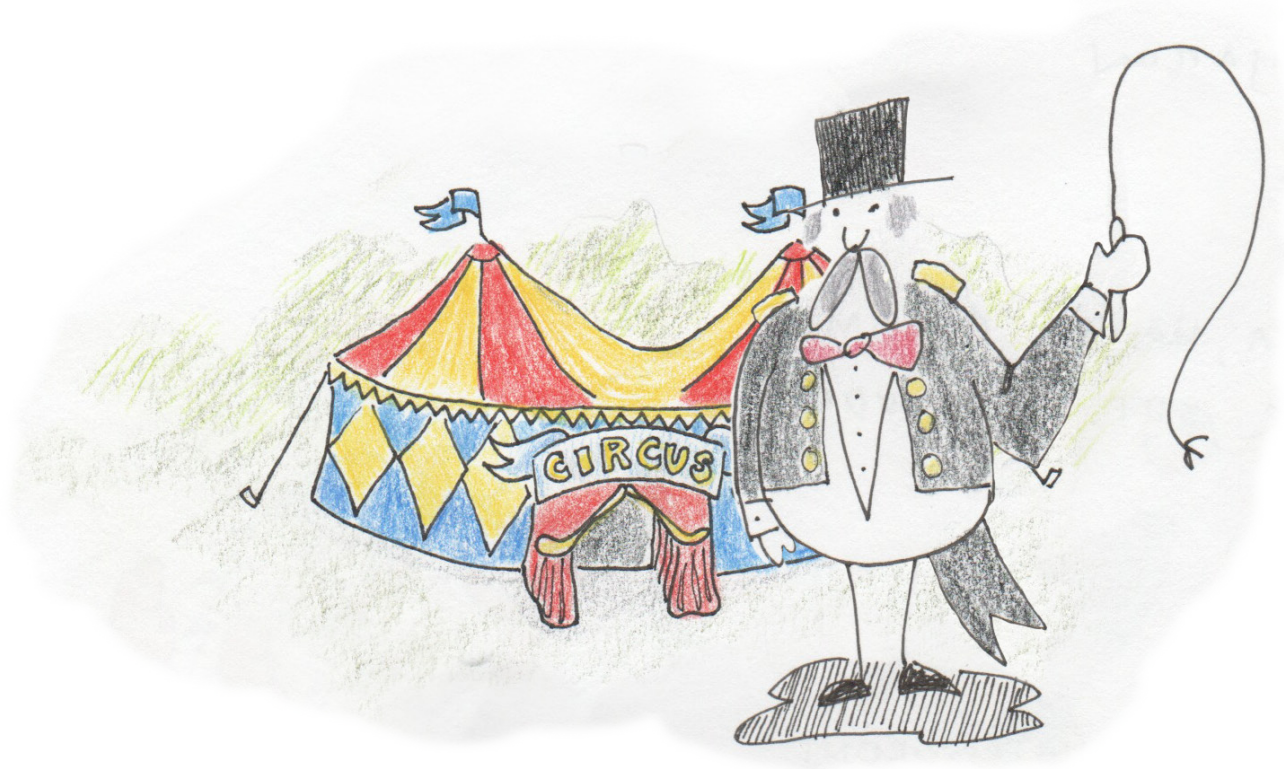
mellan två bilder. Viktigaste funktionen i smycket är det oväntade. Överraskningen när lejonet kastar sig mot gallret. Gallret döljer den bakomliggande bilden vilken ersätter den synliga bilden när den dras åt sidan.

Precis som i de två övriga smyckena spelar betraktaren eller bäraren en stor roll. Dels genom att tillföra rörelsen men också för att smycket tappar sin funktion när det inte finns någon att överraska.

I skrivande stund pågår arbetet fortfarande med att tillverka smycket. Men enligt skisser och planering kommer jag att bygga smycket i mässing och titan. De två lejonbilderna klipps ihop till en och monteras på en platta som går att dra åt sidan för att sedan dras tillbaka av en fjäder. Gallret som håller lejonet fången är i silver. Smycket byggs för att kunna hängas runt halsen i en kedja. Denna ska förstärka känslan av lejonets fångenskap.

Till vänster syns hur lejonbilden ser ut utan gallret. Lejonbilden består av två bilder där burens galler döljer den del som endast syns när man drar bilden åt sidan. Till höger syns idéskisser och hur buren kommer att se ut när den är färdig.





Sammanfattning

Under kandidatarbetet har jag skapat mig en egen cirkusföreställning. Tre av cirkusnumren har jag lyft fram som smycken. I dem kan man tydligt se hur min bild av cirkus ser ut: fylld av humor, glädje, skratt, överraskningar och möten.

De tre smyckena bygger på tre olika idéer. Jonglören har i strålkastarens ljus sitt tydliga grafiska uttryck och sina med lätthet flygande bollar. Den itusågade damen bygger på känslan av en illusion och den roll av illusionist som bäraren får. I lejonburen har överraskningseffekten en stor betydelse i den enkelt uppbyggda animationen.

Trots detta och ganska olika uttryck utseendemässigt, hålls smyckena samman av att utspela sig i samma manege. I min cirkus finns många artister och nummer, och dessa tre är bara början. Den röda tråden för smyckena är att de bygger på en aktiv bärare och betraktare.

Jag ser smyckena som en dialog mellan mig som skapare av smycket, och bärare och betraktare av smycket. En dialog där alla har en lika stor roll. Smyckena är interaktiva och levande och hålls vid liv av den som bär dem. Och med hjälp av detta skapar de lättare möten mellan människor.

Arbetet har resulterat i att jag har fått en tydligare och bättre känsla för hur man kan skapa rörelse och interaktivitet.

Jag tycker att det har varit intressant att jobba fram mina idéer på det sätt som jag har gjort under dessa veckor. Oftast har man en idé som man försöker hitta en teknisk lösning för att kunna förverkliga. Jag har arbetat tvärtom under mitt kandidatarbete: jag har funnit tekniska lösningar som har inspirerat mig och har sedan sökt efter det rätta cirkusnumret att applicera tekniken på. Jag tror att detta är ett arbetssätt jag kommer att återkomma till.

Jag har aldrig varit på cirkus, inte ens när jag var liten. Ändå har jag en ganska tydlig bild av hur en cirkus skall vara. Och tydligare har den blivit under mitt kandidatarbete. Kanske är min bild naiv och förenklad, men det är en frihet som fantasin ger.

Jag är direktör för min egen cirkusföreställning.

Ursprunglig projektbeskrivning

Arbetsnamn:

Interaktivitet

Bakgrund

När jag var liten hade jag en brosch i form av ett litet paket. Under paketet hängde ett snöre. När man drog i snöret kom en glad tomte upp ur paketet. Jag tyckte mycket om broschen och jag har tänkt på den genom åren. Men tyvärr verkar det som att den har försvunnit. Men en dag, för inte så länge sedan, fann jag till min glädje en exakt likadan på en auktionssajt.

Jag köpte den så klart och några dagar senare stod jag där med broschen i min hand. Jag drog i snöret, tomten hoppade och jag slungades tillbaka i tiden. Plötsligt var jag i mitt flickrum på Valhallagatan 21. Jag såg mina gosedjur på sängen, ljuset genom fönstret, tapeterna med alla hästaffischer på.

Jag tilltalas av smycken som på något vis är interaktiva. Smycken där bäraren eller betraktaren kan påverka uttrycket. T ex genom lösa, flyttbara delar eller att något händer när man drar i ett snöre (som i min barndoms tomte-brosch). Jag gillar när smycket är något mer än vad det först

verkar vara. Man kanske hittar en dold funktion, eller något framträder när man håller upp smycket mot ljuset.

Jag har vid några tillfällen gjort smycken som fungerar på detta sätt. Antingen med hjälp av mekanik, lösa delar eller att man aktivt måste tillföra ljus för att man ska se smycket i sin helhet. Detta är något jag vill fördjupa mig i under mitt kandidatarbete.

Avgränsning

Jag kommer att arbeta främst i metall. Vissa andra material kan bli aktuella, men de kommer spela en mindre roll. För att avgränsa mig kommer jag att arbeta efter ett tema i form av en historia, saga, sammanhang eller miljö.

Genomförande

För att starta upp arbetet kommer jag välja en inspirationskälla. En röd tråd som följer genom arbetet. Det kan vara en berättelse, ett sammanhang eller en miljö.

Jag kommer undersöka hur rörliga leksaker är uppbyggda och titta på kinetisk konst för att inspireras av de tekniska lösningarna.

Jag kommer skissa mycket med penna och papper och när jag vill ha med rörelse kommer jag att bygga prototyper i kartong. Att testa att bygga stort i kartong tror jag är det enklaste sättet för att hitta de bästa tekniska lösningarna. Jag planerar sedan att bygga mina smycken i metall.

Målsättning

Jag kommer kombinera mitt intresse för metall och tekniskt hantverk med min vilja att skapa smycken som skall kunna förändras. De skall vara interaktiva och levande. Jag vill inte skapa ett ”stunt” smycke. Med hjälp av bland annat rörliga delar kan bärare och betraktare själva få en större roll i smyckets uttryck. På detta vis vill jag dels ge smycket ytterligare en dimension och dels skapa ett tydligare band mellan mig som skapare av smycket och bärare samt betraktare av smycket.

Tidsplan

Jag ser tidsplanen främst som en struktur som hjälper mitt arbete framåt. Men jag räknar med att jag troligen kommer behöva justera tidsplanen efter arbetets gång. Jag plane-

rar dock att dela upp kandidatarbetets tio veckor enligt följande:

- En vecka research. Jag ska finna den röda tråden till mitt kandidatarbete. Jag skall också studera tekniska lösningar som kan hjälpa mig i mitt arbete.
- Tre veckors skissarbete. Då jag räknar med att tekniska lösningar och kanske mekanik kommer spela stor roll i mitt arbete kommer jag lägga stor vikt och mycket tid på att skissa och testa att bygga i kartong.
- Fem veckor av tillverkning och materialprover. Jag räknar med att resultatet av mitt kandidatarbete kommer vara ganska avancerat rent tekniskt och jag kommer behöva lägga mycket tid för att tillverka mina smycken.
- En vecka rapport. Denna vecka kommer jag reflektera över arbetet, gå igenom min loggbok och det jag har kommit fram till och samla det i kandidatrapporten. Jag räknar med under arbetet föra loggbok och regelbundet dokumentera fotografiskt.

Referenser och inspiration

Elektroniska källor

www.strandbeest.com

<http://calder.org>

<http://circopedia.com>

Litteratur

Jamieson, D. (2004). *Billy Smart's Circus. A Pictorial History*. Little Hornead: Aardvark Publishing.

Speaight, G. (1980). *The history of the circus*. London: The Tantivy Press.

Møller, K. (1970). *Markedsgøgl og cirkusløjer*. Köpenhamn: Lademann Forlagsaktieselskab.

Fraser, P. (1975). *Vi bygger en dockcirkus*. Halmstad: Spektra AB.

Bildkällor

Sida 7: Alexander Calders Circus, Creative Synthesis Blog

Sida 7: Strandbeest, Strandbeest.com.

Sida 8–9: Blandade historiska cirkusbilder, circopedia.com.

Sida 10–11: Zoetrop, Wikimediacommons.org.

Sida 10–11: Parkeringsbrickor, popumailers.com

Sida 10–11: Thaumatrope, flypix.info.

Sida 10–11: Diverse akrobater, Møller, K. (1970). *Markedsgøgl og cirkusløjer*. Köpenhamn: Lademann Forlagsaktieselskab.

Sida 10–11: Apa, säl och lejon, Fraser, P. (1975). *Vi bygger en dockcirkus*. Halmstad: Spektra AB.

Sidan 19: Itusågade damen, Joakim Karlsson.

Övriga foton och illustrationer är egna.

Tack till...

...Maria Ylander, Gunilla Grahn, Karin Johansson, Carolina Claesson, Roy Svensson, Rasmus Malbert, Anna-Karin Andersson, Elin Flognman, Malin Peter, Joakim Karlsson och alla er andra som har bistått med kunskap, åsikter och tid för att hjälpa mig. Ingen nämnd, ingen glömd!