



2008



høgskolen i oslo

avdeling for estetiske fag

LIMINAL ROOM(S)

Janet Sandø

FKH3 3. år av 3-årig faglærerutdanning i formgivning, kunst og håndverk

Mennesket er opptatt av rommet og dets grenser. Fysiske rom og steder får sine avgrensninger til omgivelsene gjennom overlappende mønstre. Rom blir definert gjennom utallige grensesnitt, som for eksempel; eierskap, helligdom, historiske interesser, bevaringsverdige - og vakre steder. Men, det finnes rom som ikke har de samme tydelige rammene og grenser, som ikke er like synlige og forståelige – liminale rom.

I 3 år har jeg vært student og trukket ut av samfunnets konvensjonelle rammer både når det gjelder arbeid og status. Utdfordringer, nye impulser og utvikling har sprenget grenser og utvidet mine horisonter. Hva som har skjedd av indre utvikling er lite synlig i det ytre. Tiden har skapt et rom jeg har oppholdt meg i, transformert i, og som jeg nå skal tre ut av. Dette rommet kan betegnes som et liminalt rom.

I min forståelse av liminale rom vil det være fragmenter av både fortid, fremtid og nåtid. Dette er et sted på terskelen mellom det kjente og ukjente, et "ingen manns land". Et sted som gir rom for dynamiske prosesser. Et sted som bærer preg av forskyvning, transformasjon og oppløsning av grenser istedenfor avgrensninger. Flyplasser, grenseoverganger, dører og vinduer, elver, strender og hav er steder som kan knyttes til liminalitet. Skumringstimen og morgengry, mellom dag og natt, er tider på dagen som kan forbindes med liminalitet og som ga inspirasjon til arbeidet.

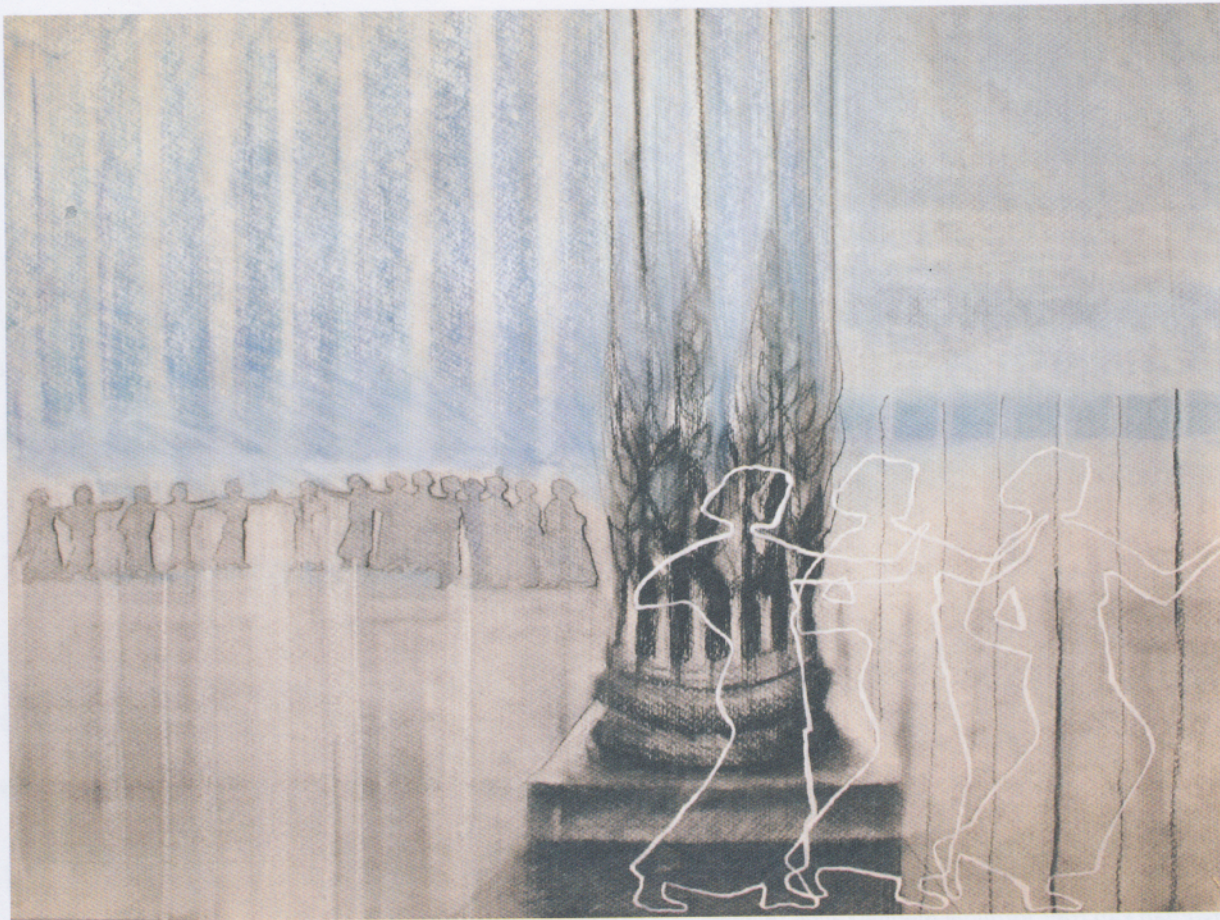
De indre prosesser og usynlige faser mennesket beveger seg i gjennom livet, vekker min undring gjennom tegning ønsket jeg å finne uttrykk for indre rom.

Tegningens muligheter til å uttrykke rom gjennom bruk av valører og perspektiv var mitt utgangspunkt, men jeg ville også stille meg åpen for nye erfaringer som kunne utvide nye horisonter. Jeg ønsket å dynamisere rom og la det oppstå transformasjoner som brøt grenser. Et virkemiddel for å tilføre uttrykket et tidsperspektiv og en forsterket opplevelse av bevegelse, er animasjon.

Utviklingsområdet i FOU våren 2008 ble et arbeid i grenserommet mellom tegning og animasjon. Problemstillingen ble:

Hvordan kan en interaksjon mellom tegning og animasjon skape dynamiske rom, sprengne rommets grenser og skape et uttrykk for liminale rom?

Innledningsvis i prosessen var det først og fremst animasjonens muligheter som sto sentralt. I tradisjonell animasjon benyttes tusenvis av ulike bilder filmet i sekvensiell rekkefølge for å skape en film. Dette krever at manus (storyboard) er ferdigstilt i forkant og tegnearbeidet nøye planlagt. Denne teknikkens krav til forutsigbarhet vanskeliggjorde en undersøkende holdning til tegningens virkemidler. Min intensjon var at tegneprosessen skulle være åpen, organisk og lyttende til de endringene som kunne oppstå underveis. I det videre arbeid forlot jeg denne form for animasjon og valgte å avgrense mitt arbeid til å arbeide med "straight ahead" teknikken, dvs ingen storyboard som var forhåndsbestemt. På denne måten valgte jeg å arbeide i en lineærprosess hvor intensjonen var klar, men selve uttrykket lot jeg oppstå underveis i prosessen.



Teknikken er å montere et ark på veggen. Kamera stilles inn på formatet. Tegningen påbegynnes og hver endring som skjer i arbeidet blir fotografert. På denne måten er det ene tegnearket utgangspunktet for en hel sekvens i en film. Hvert ark har jeg fotografert nærmere 300 ganger uten at kamerainstillingen endres. Denne teknikken kan kalles "steinalderanimasjon" da den har klare likheter med de første animasjonene som ble laget rundt 1900.

Endringene på arket, som førte til bevegelser i animasjonen, krevde at deler av tegningens innhold ble visket ut, og at nytt innhold erstattet plassen. Denne prosessen skapte flere "lag" i tegningen som også styrket tidsperspektivet som var ønsket. Fotografiene som ble tatt var, i seg selv, en dokumentasjon av det tegnede arbeidet som pågikk på arket, men ble redigert og satt sammen slik at resultatet ble en animasjonsfilm med et eget innhold.

I denne prosessen oppsto en korrigeringsmulighet av eget arbeid som var langt mer objektiv enn den jeg tidligere hadde opplevd ved staffeliet. Persepsjon er hvordan man oppfatter, tolker og bearbeider det man sanser. Bearbeidelsen skjer gjennom å bruke kunnskap og forståelse

av omverdenen, slik at det blir meningsfulle erfaringer. Animasjonen styrket persepsjonsmulighetene.

Tegne- og animasjonsprosessen hadde en overføringsverdi som kanskje ble langt mer betydningsfull enn å animere for animasjonens skyld. Gjennom eget utøvende arbeid har jeg erfart at det er nettopp "det objektive blikket", det å skape en distanse til arbeidet, som er utfordrende å oppøve. Fotodokumentasjonen ga meg en ny mulighet til å oppøve denne avstanden til mitt eget arbeid.

FOU arbeidet mitt resulterte i en animasjonsfilm som består av 4 ulike sekvenser, som inneholder totalt 6454 stillbilder og har en varighet på 00:04:18. Animasjonsfilmen ble presentert i en hvit kube 35 x 35 cm. Dette ble gjort for å forsterke en indre rom-opplevelse og et ønske om at betrakter skal kunne betrakte den uforstyrret av omgivelsene.

Det beskrivende og fortellende elementet, som ligger i animasjonens vesen, har gjennom prosessen fått en todelt og utvidet betydning for meg – den er fortellende, både når det gjelder det innholdsmessige og i et læringsøyemed.

FKH3

FKH1

FKH2

KD1

KD2

KD3

KH

MA