Truls Mårtensson
Institutionen för Keramik Glas
Konstfack 2022

Handledare text: Michell Zethson
Handledare gestaltning: Åsa Jungnelius, Mårten Medbo

How to Disappear

Innehållsförteckning

Showing out in public show the real me – inledning s.3

That there/That's not me/ I go where I please – Bakgrund s. 4

I wanted my head to appear smaller – Referenser s. 6-8

Player Select – Gestaltningens bakgrund s. 10

This is how to disappear – Gestaltning s. 12-13

Källförteckning s.14-15

Showing out in public show the real me

Ständigt går jag runt och tänker på hur vi upplever oss själva och andra upplever oss. Hur vi presenterar oss, vad vi väljer att visa – både i verkligheten och på sociala medier – för att göra bilden av oss själva så positiv som möjligt i andras ögon. Jag dras till konflikten däri som för mig blivit tydligare sedan jag började med min konstnärliga praktik. Hur mycket av det jag visar i mitt skapande ska vara eller är avspeglingar av vem jag är och vill uppfattas som?

En term som jag burit med mig, i princip sedan jag började på Konstfack och som kan vara en bidragande faktor till ovanstående funderingar är bluffsyndromet – impostor syndrome på engelska: ”[A]n experience of feeling incompetent and having decieved others about ones abilities[…]”(Rose Clance, 1978) I min praktik letar jag inte sällan efter någonting allmänmänskligt, mer eller mindre under flera lager av idéer och referenser. Just känslan av att bli påkommen som en bluff är ett tema jag vill ta avstamp i inför mitt kandidatarbete. För mig ringar termen in något större.

Jag kommer att undersöka det allmänmänskliga i att vilja träda in och ut ur olika roller utan att behöva känna sig som en bluff. I gestaltningen kommer jag att skapa och upprepa en figurativ keramisk skulptur för att bygga en rumslig version av den virtuella miljö många av oss rör oss i. En miljö där vi alla utgår från samma upplevelse att vara människor, men där vi utöver detta har möjligheten att skapa och återuppfinna oss själva i till synes all oändlighet.

That there/ that's not me/ I go where I please

För ungefär ett år sedan briserade en känsla av att jag saknade agens i mitt liv. Jag kände mig som en passagerare på ett tåg där livet var ett suddigt landskap utanför. Känslan bedarrade men ibland kan jag tänka tillbaka på den och hur den uppstod. Antagligen härstammar den från en oro att bli påkommen som en bluff, som har lurat sig förbi systemet genom att imitera olika manér.

Bluffsyndromet nämns första gången 1978 i en psykologisk studie gjord vid Georgia State University (Rose Clance, 1978). Man trodde först att fenomenet var mer utbrett hos kvinnor men det har i senare studier framkommit att det är lika förekommande hos män (Rose Clance, 1993). Jag är säker på att vi alla känner igen oss i känslan av att vara en bluff, liksom i rädslan att bli påkommen som en sådan – vare sig det är i det sociala eller i det yrkesmässiga delarna av livet.

Att gå runt och ständigt vara rädd är såklart begränsande men skapar tillvägagångssätt för att bemöta känslan. Personligen har jag paradoxalt nog grävt mig ännu djupare ner i den och gömt mig bakom referenser, symboler och ett tydligt formspråk för att på något sätt – om än illusoriskt – få bort uppmärksamheten från att jag eventuellt är en bluff. Min inspiration kommer från att navigera i flera världar samtidigt, för att sedan projicera världarna på mitt hantverk och objekten jag skapar. Det har gett mig en frihet och gjort att jag kan koppla bort mig själv från min praktik, varpå jag kunnat skapa mer obegränsat.

I motsats till bluffsyndromet finns Dannig-Kruger-effekten (Kruger, 1999) där det i stället finns en övertro till sin egen förmåga. Vidare finns det mindre etablerade kognitiva fenomenet Main Character Syndrome (Reed 2021). Jag tar upp dessa eftersom de förstärkts i den digitala eran där vi mer och mer kan välja hur vi vill framställa oss själva, och där vi samtidigt inte kan lita på hur andra framställer sig. I den virtuella världen finns potential att fly undan bluffsyndromet men vi löper också risken att göra illusionen verklig och bli bluffar på riktigt när vi gömmer oss bakom våra virtuella alter-egon.

I wanted my head to appear smaller

I oktober 2021 dyker bilder på konstnären och musikern tidigare känd som Kanye West upp tagna i Venedig där han syns helt maskerad i en bisarr latexmask föreställande karaktären Fantômas. Det som fascinerade mig med masken han bar var hur människolik den var, samtidigt som den inte alls fick honom att smälta in utan snarare drog till sig mer uppmärksamhet. Några dagar senare sågs han med en om möjligt ännu mer bisarr mask i New York och så har det fortsatt. Mycket av Ye's artistskap uppehåller sig vid jaget och att gå in och ut ur olika roller. Det sker inte bara med masker utan också genom att exempelvis konsekvent bära en färg eller ett specifikt märke. Just masken fick mig att tänka på samtiden och hur vi ikläder oss olika roller, förstärker och trycker undan delar av oss själva för att passa in.

Journalisten Francesco Martino skriver att Ye de senaste månaderna velat skala bort lager av sig själv "[…]in an operation whose ultimate goal could be to reset his ego and his fame becoming almost a character without connotations" (Martino, 2021). Häri ligger kärnan jag vill utforska och gestalta. Jag vill gestalta en karaktär som existerar bortom sig själv utan starka konnotationer i sitt grundutförande, tillsynes anonym. På så sätt skapar jag en fri tredimensionell projektionsyta i form av en karaktär jag kan ikläda olika roller och ge olika narrativ.

Att gå in och ur olika karaktärer, gömma sig bakom masker och förändra sitt utseende för att förstärka ett budskap eller en idé är ständigt förekommande inom konsten. I mitt projekt har jag inspirerats av några personer som överskrider konst, film, musik och mode och som på ett intressant sätt har kunnat gå in och ur olika narrativ.

I en scen i konsertfilmen Stop Making Sense om Talking Heads (Demme, 1984) intervjuar frontmannen David Byrne sig själv genom att klä ut sig till olika personer. Iklädd en alldeles för stor kostym svarar han på sina egna frågor om vad bandets musik betyder. Intervjun är inte bara intressant för att Byrne går in i andra karaktärer utan också för hur han gör det: ”I wanted my head to appear smaller, and the easiest way to do that was to make my body bigger.” (Demme, 1984) Byrne fortsätter sedan prata om hur musik är något fysiskt och visuellt och hur kroppen förstår det före öronen.

Min Fantômas-mask eller överdimensionerade kostym blir mitt hantverk där jag kan ikläda mig olika roller, referera till saker, ämnen och personer jag bara känner till ytligt. För mig är detta tjusningen med konst och konsthantverk.

Om jag ska gå in på fler inspirationskällor vill jag nämna Cindy Sherman. Mest känd som fotograf med sig själv som objekt så jobbar Sherman i högsta grad med att ikläda sig olika roller. Konstkritikern G. Roger Denson skriver att snarare än en skådespelerska, är hon mer en regissör till sina egna bilder – trots att hon själv är framför kameran (Denson, 2017). Även om jag i min gestaltning inte kommer att medverka rent performativt så regisserar jag olika roller som utgår från mig själv och tar dem till sina extremer. Jag vill komma bort från mitt ego för att bli så fri som möjligt i mitt konsthantverkliga skapande.

Det är oundvikligt att inte nämna Daft Punk, duon bestående av Thomas Bangalter och Guy-Manuel De Homem-Christo som tidigt i sin karriär valde att skapa två alter egon – The Robots – och ett narrativ kring dem. För mig blir inspirationen från dem som starkast i filmen *Electroma* (Bangalter, Homem-Christo 2006) som handlar om två robotar som vill bli människor.

Bortom konsten finns Erving Goffman som i boken *Jaget och Maskerna* berör hur vi på olika sätt ikläder oss roller i vardagen. Han tar bland annat upp hur ordet person kommer från ordet mask och hur ”masken representerar den uppfattning vi har bildat oss om oss själva (Goffman, 1998: 26-27). Vidare pratar han om rollerna vi spelar inför varandra och ställer två extremer mot varandra: Ibland lurar vi oss själva att tro på rollen vi iklätt oss och ibland blir vi cyniska i vårt agerande och känner falska. Min gestaltning och de funderingar som omger den springer direkt ur Goffmans text. Det som innan var förbehållet personer i offentligheten, som de jag nämnt ovan, har idag blivit allmängods. Vi kan ikläda oss masker och roller på ett sätt vi inte kunnat tidigare.

Player Select

Actionfigurer av olika slag spelade en stor roll i min barndom. Ett tag hade jag en Spiderman-figur som fick hänga med överallt, ett annat hade jag samtliga Turtles som följde med mig. Jag minns hur dessa leksaker fick kanalisera min eskapism och gestalta min fantasi. Liksom bluffsyndromet är en känsla jag försöker tolka med skräckblandad förtjusning vill jag närma mig nostalgi och kan göra det genom kopplingen till min barndoms leksaker. För vad är inte nostalgi annat än att fly verkligheten och ikläda sig en annan roll – en roll man en gång hade, någonstans och någon gång där man kände sig trygg. Jean Baudrillard skriver: ”When the real is no longer what it was nostalgia asssumes its full meaning.” (1994: 6) Nostalgi blir ett filter genom vilket vi ser vår verklighet.

Genomgående i min praktik använder jag mig av välkända symboler, logotyper och allting däremellan. För mig är detta ett sätt att återskapa ”the sensation of plowing through the internet where no two things in sensation ever really make sense” (Gallagher, 2021). Jag tappar lätt bort vad som faktiskt representerar en verklighet och vad som bara är en återskapad kopia av en annan kopia och så vidare. Det öppnar i sin tur upp en ännu större fråga kring vad verklighet betyder och om inte allt vi ser är verkligt. Kanske är ordet jag söker snarare autenticitet men även där tvivlar jag på om det finns någon absolut sådan.

Figurerna jag lekte med byttes senare ut mot Tv-spel. Jag spelar inte så mycket längre men det händer då och då och ibland känner jag en sorg över att spel inte längre tar lika stor plats i mitt liv. Någonstans blir min gestaltning ett stilla hommage till den fantasifulla pojken som var mer fri från bluffsyndromet och mindre bekymrad över hur människor såg honom.

Rent visuellt inspireras jag mycket av modevärlden. Jag tänker framför allt på den belgiske modeskaparen Raf Simons som vid flera av sina visningar under tidigt 00-tal dolde modellernas ansikten med masker, hjälmar eller tygstycken. Inte sällan kokades hela visningar ner till symboler och välkända prints tagna från populärkulturen. Symbolerna på plaggen och modellernas kroppar blev större än personerna som bar dem och jag vill uppnå samma känsla med mina människolika gestalter som jag radar upp.

This is how to disappear

Jag kommer skapa en karaktär, i form av en actionfigur. Den bär en hjälm och i linje med min praktik är originalet handbyggt med spår av mina händer kvar. Figurerna målas och glaseras sedan och vissa får även delar hänklade för att ytterligare skapa unika drag trots ett original som alla utgår från. Det kan handla om accessoarer som hörlurar, kepsar eller telefoner. En bär en människolik mask över hjälmen, en annan har förvandlats till ett ödlelikt monster. Precis som leksaker består mina figurer av delar som jag limmar ihop efter högbränning. Detta för att minimera risken att delar går sönder under processen men också för att jag då kan undvika att olika delar torkar olika snabbt och därför spricker.

Totalt kommer jag ha 25 figurer när projektet är klart. Varje figur är ca 60 cm hög och de ska stå i en formation på golvet. De har en hjälm som vid första anblick ser ut som en motorcykelhjälm men som snabbt blir mer robotlik. Armarna är oproportionerligt långa, händerna stora och figurerna har dålig hållning som vore de tonåringar som växt ur sin egen kropp.

Tidigare har jag undvikit att gjuta eftersom jag gillar det unika uttryck som varje skulptur får när man bygger för hand. För att behålla denna känsla har jag bland annat valt att behålla skavanker som annars brukar anses negativa som exempelvis gjutskägg eller märken från verktyg. Tillverkningssättet anknyter till grundtanken jag nämnde i inledningen: trots att vi alla utgår från en gemensam mänsklig upplevelse tar vi på oss olika roller, attribut och masker för att framstå på ett visst sätt. I grunden så ser figurerna likadana ut men när man kikar närmare ser man detaljerna som skiljer dem åt. Hur mycket vi än kämpar efter individualitet är det nästintill omöjligt att vara unik idag. Att figurerna är snabbt och impulsivt gjutna kan också ses i skenet av ett postmodernt samhälle där allt sker fort och på löpande band. Vi tillverkas och tillverkar samtidigt oss själva.

Skulpturerna presenteras på golvet för att göra dem än mer leksakslika. Trots att de ställs ut i en konstkontext vill jag föra tankarna till ett område utanför galleriet, kanske till en mässhall eller ett historiskt museum. Vidare har jag även här tagit inspiration av modevisningar.

Jag gestaltar här en del av samtiden. Digital som verklig, där man kan iklä sig karaktärsdrag och attribut efter behag men på bekostnad av att man eventuellt gör sig själv till en bluff. Varje figur är en ”impostor” som iklätt sig en roll, tagna ur sin kontext och uppradade. Samtidigt blir det en meditation över hur vi är på väg längre och längre bort från oss själva. Bort från en kärna, om det nu finns en sådan. Det är utifrån de här funderingarna jag valt att döpa verket till *How to Disappear*. Vi håller på att skapa en manual över vårt eget försvinnande, som löper parallellt med att vi sjunker djupare ner i det virtuella. Till slut ser vi att kvar finns bara masker och tomma rustningar. Vad händer med action- eller Tv-spelsfiguren när ingen kanaliserar sin fantasi genom den eller trycker på kontrollens knappar?

Källförteckning

Tryckta källor

Baudrillard, J. (1994/1981). *Simulacra and Simulation.*
Michigan: The university of Michigan.

Goffman, E. (1998/1959). *Jaget och Maskerna: En Studie i vardagslivets dramatik.*
Stockholm: Prisma.

Kruger, J., Danning, D. (1999). Unskilled and Unaware of It: How Difficulties in Recognizing One´s Own Incompetence lead to Inflated Self-Assesments. *Journal of Personality and Social Psychology* 77(6).

Rose Clance, P., Ament Imes, S. (1978). The Impostor Phenomenon in High Achieving Women: Dynamics and Therapeutic intervention. *Psychotherapy: Theory, Research and Practice* 15(3).

Rose Clance, P. (1993). The Impostor Phenomenon: Recent Research Findings Regarding Dynamics, Personality and Family Patterns and Their implications for the Treatment. *Psychotherapy* 30(3).

Elektroniska källor

Gallager, J. (2021). *Perfectly Imperfect Newsletter 82.*
https://www.perfectlyimperfect.fyi/p/82-jacob-gallagher-wall-street-journal [2022-4-1].

Martino, F. (2021). *The Meaning behind Kanye Wests Masks.*
https://www.nssmag.com/en/fashion/27831/kanye-west-masks [2022-4-1].

Reed, P. (2021). *The Trouble with "Main Character Syndrome".*
https://www.psychologytoday.com/us/blog/digital-world-real-world/202106/
the-trouble-main-character-syndrome [2022-4-1].

Filmer

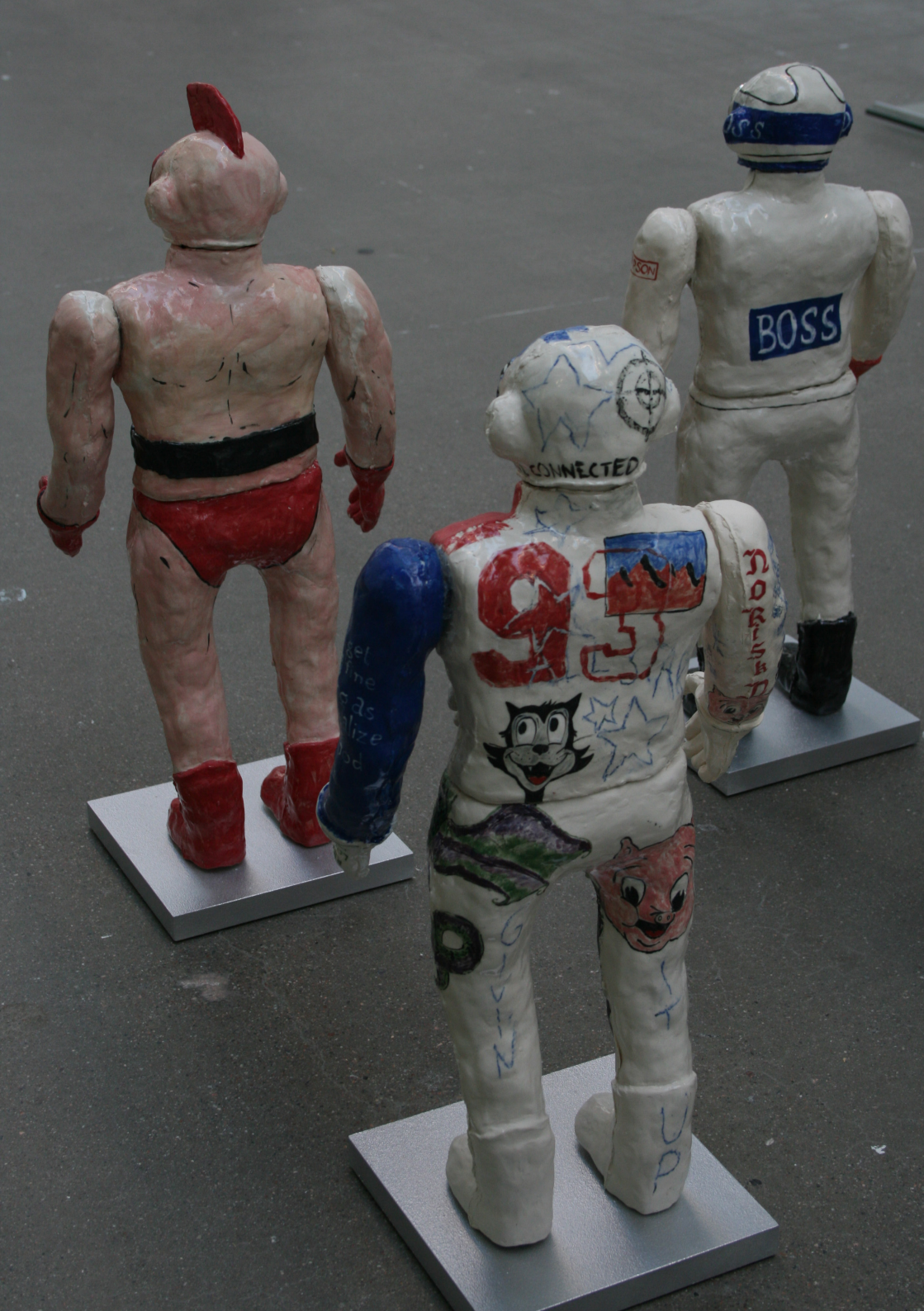
Electroma. (2006). Regi: Bangalter, T., De Homem-Christo, G.M.
Paris: Because music.

Stop Making Sense. (1984). Regi: Demme, J.
Los Angeles: Arnold Stiefel Company.

KONSTFACK
STOCKHOLM
INSIGT
OCH
FLIT
1844

Appendix

CARNEGIE HALL
If you haven't played it you haven't made it
you're a LOS


BOSS
CONNECTED
93
NORISED
GIVIN
UP