

# I'M HAPPY

---

productions of an angry artist

Jasmin Storgårds





# I'M HAPPY

---

productions of an angry artist



Jasmin Storgårds

Examensarbete för bildkonstnär, YH-examen  
Utbildningen för bildkonst  
Yrkeshögskolan Novia  
Jakobstad 2014

Degree Thesis for Fine Art, Bachelor of Fine Art  
Degree Programme in Fine Art  
Novia University of Applied Sciences  
Pietarsaari 2014, Finland

Yrkeshögskolan Novia  
Utbildningen för bildkonst  
Köpmansgatan 10  
68600 Jakobstad, Finland

[www.bildkonst.fi](http://www.bildkonst.fi)



# Abstrakt

## Lärdomsprov

**Författare:** Jasmin Storgårds

**Utbildningsprogram och ort:** Yrkeshögskolan Novia, Bildkonst, Jakobstad

**Inriktning:** Bildkonst

**Handledare:** Albert Braun, Göran Torkulla

**Bedömare:** Björn Aho, Ulrika Ferm

**Utställt:** Strengberg Kunsthalle, Jakobstad, Finland

**Språk:** Svenska

**Titel:** I'm Happy

**Datum:** 27.05.2014

**Sidantal:** 40

Jag har gjort en serie små bläckmålningar. Motiven till de flesta målningar har uppstått genom att jag varit arg, ledsen eller berörts på ett eller annat sätt. Serien handlar om att kunna förvandla negativa känslor till något roligare, eller att helt enkelt få ut vissa känslor i bildform. Till varje målning hör en separat kort textdel, d.v.s. namnet på verket som kommenterar bilden. Målningarna kan ses i vilken ordning som helst, eftersom varje bild är sin enskilda historia. Genom serien finns en återkommande karaktär, skelettet Happy. Därmed finns det en orsak att fundera och undersöka vad ett skelett och en dödskalle kan symbolisera, vad de kan ha för betydelse?

**Nyckelord:** lavering, dödskalle, skelett, bläck, målning

# Abstract

## Bachelor's Thesis

**Author:** Jasmin Storgårds

**Degree programme and location:** Novia University of Applied Sciences, Fine art, Pietarsaari

**Specialization:** Fine art

**Supervisors:** Albert Braun, Göran Torkulla

**Examinators:** Björn Aho, Ulrika Ferm

**Exhibited:** Strengberg Kunsthalle, Pietarsaari, Finland

**Language:** Swedish

**Title:** I'm Happy

**Date:** 27.05.2014      **Number of pages:** 40

I have made a series of small ink paintings. The motifs of most paintings have originated in me being angry, sad or affected by something in one way or another. The series is about transforming negative emotions into something more fun or to simply release some feelings in picture form. Each painting includes a separate short text section, i.e. the name of the artwork that also works as a comment on the picture. The paintings can be viewed in any order, as each image is its individual story. The series includes a recurring character, the skeleton called Happy. Thus, there is a reason to think about and examine what a skeleton and skull can symbolize. What might they signify?

**Keywords:** wash painting, skull, skeleton, ink, painting



# Tiivistelmä

## Opinnäytetyö

**Tekijä:** Jasmin Storgårds

**Koulutusohjelma ja paikkakunta:** Yrkehögskolan Novia, Kuvataide, Pietarsaari

**Suuntaaminen:** Kuvataide

**Ohjaajat:** Albert Braun, Göran Torkulla

**Arvostelijat:** Björn Aho, Ulrika Ferm

**Näyttelypaikka:** Strengberg Kunsthalle, Pietarsaari, Finland

**Kieli:** Ruotsi

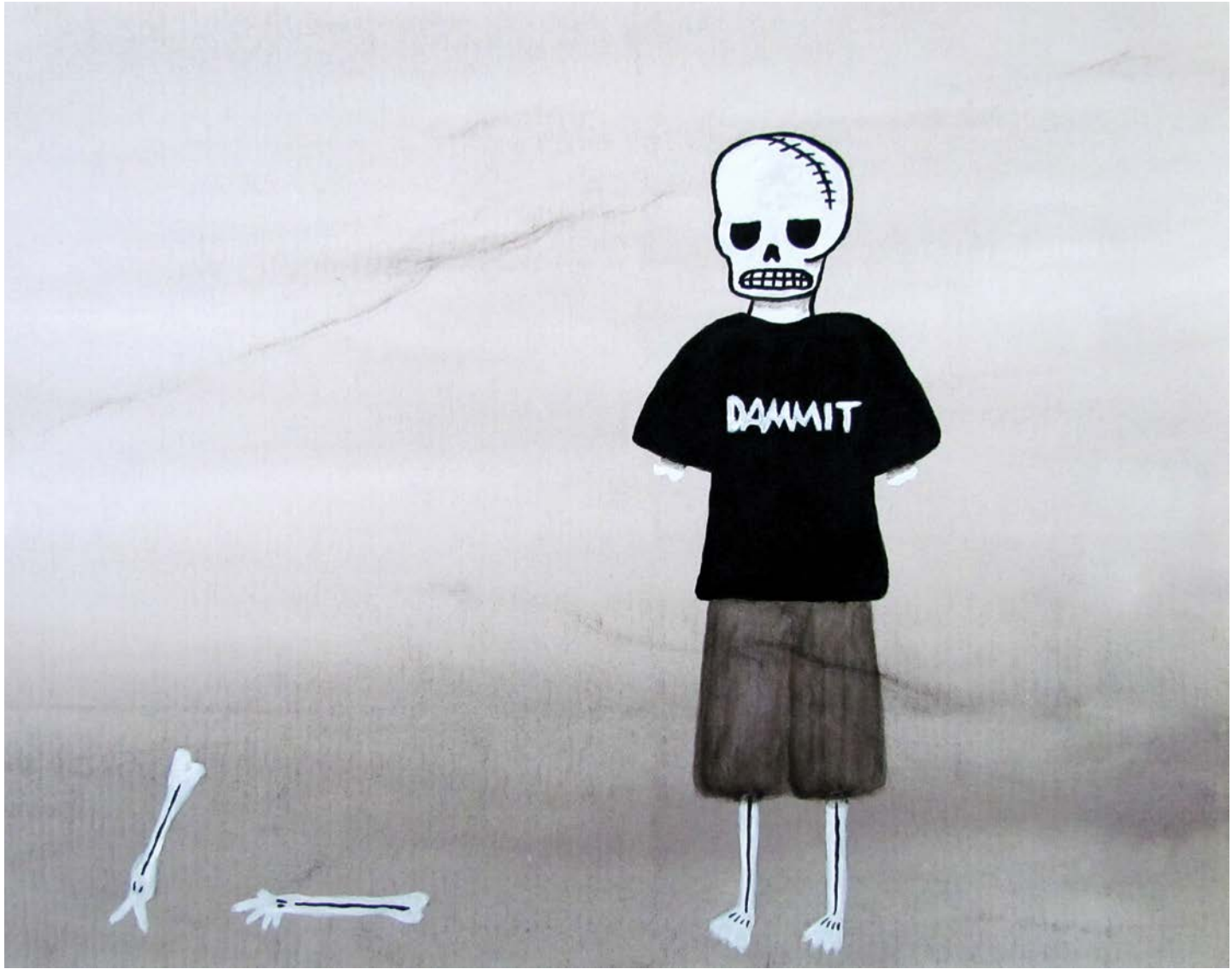
**Nimike:** I'm Happy

**Päivämäärä:** 27.05.2014

**Sivumäärä:** 40

Olen tehnyt sarjan pieniä mustemaalauksia. Useimmat maalausten motiiveista ovat syntyneet siitä että olen ollut vihainen, surullinen tai kun jokin asia on koskettanut minua tavalla tai toisella. Sarjan tarkoituksena on muuttaa negatiiviset tunteet joksikin hausemmaksi tai yksinkertaisesti vain saada jotkin tunteet kuvan muodossa ulos. Jokaiseen maalaukseen kuuluu erillinen lyhyt teksti osio, teoksen nimi, joka kommentoi kuvan tapahtumia. Maalauksia voidaan katsoa missä tahansa järjestyksessä, sillä jokainen kuva on oma yksittäinen tarinansa. Sarjaan sisältyy yksi toistuva hahmo, luuranko nimeltä Happy. Näin ollen on syytä miettiä ja tutkia, mitä luuranko ja pääkallo voivat symbolisoida, mitä merkityksiä niillä voi olla?

**Avainsanat:** laveraus, pääkallo, luuranko, muste, maalaus





# Innehåll

1	Hur lärdomsprovet började.....	11
2	Metod.....	12
3	Karaktär och figur.....	18
4	Vanitas – allt är förgämligt.....	21
5	Teknik.....	25
6	Strengberg Kunsthalle.....	28
	Källförteckning.....	36
	Bildkällor.....	38



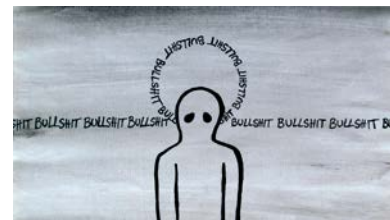
TRY it! 14. Everything!  
ho ho hoo...the whole name?  
All black and white 1h  
How long? Curvy, fat, full  
Square up! A circle square  
why? it has to be 14. Paste  
it on the wall, not  
all but a big portion.  
I don't know what to say,  
you think I do?  
THIS Thing is so fucking ~~over~~  
...be we should go  
work instead?



# 1 Hur lärdomsprovet började

Allting började egentligen med en föreläsning i en kurs i nutidskonst. Vi skulle lyssna på en föreläsning, och först efteråt fick veta att läraren ville ha en rapport om föreläsningen. I den dåvarande situationen upplevde jag att jag inte kunde leverera vad som begärdes i textformat, men jag fick förslag om att jag istället för att skriva om föreläsningen skulle beskriva den i bildform. I detta fall kändes det enklare att med bilder försöka beskriva vad jag tyckte om föreläsningen och hur jag kände mig för skrivande överlag.

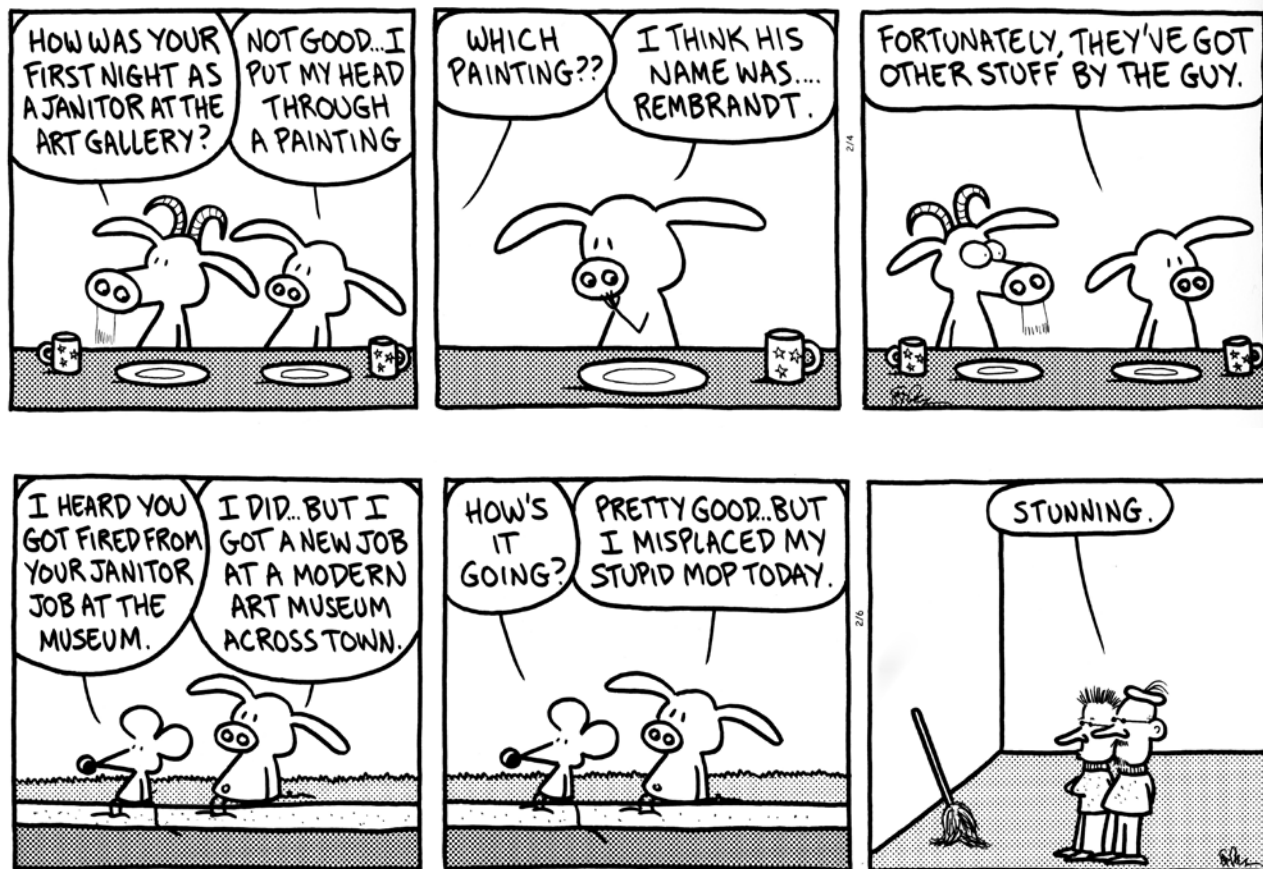
Egentligen kan målningarna ses i vilken ordning som helst, men jag tycker ändå att det kunde vara viktig att börja med att titta på de 4 första arbetena, som blev grunden till de senare bilderna. Gemensamt för alla målningar är att deras motiv eller idé alla har uppstått genom att jag varit förbannad eller upprörd över en händelse, situation eller en person, ibland t.o.m. kanske en kombination av alla dessa. Serien handlar inte om att jag vill samla på mig arga bilder utan att kunna få ut negativa känslor i bildform på papper. Känslohanterings-processen blir därmed mera kreativ och förhoppningsvis förändras dessa känslor till något man kan skratta åt när målningen är klar. Till varje målning hör en separat kort textdel, d.v.s. namnet på verket. Vissa har lite längre namn och andra består av ett enda ord. Till övervägande del uttrycker texten bildens huvudkaraktärs tankar som beskriver situationen, utan att nödvändigtvis förklara den. Själva bilderna kan också innehålla text av annat slag, mest uppenbart på en karaktärs skjorta. Min mening har aldrig varit att göra någon sorts bilddagbok med de här målningarna. Sanningen är att utan bilden eller texten skulle jag knappast överhuvudtaget minnas den situation jag blev så arg på. Under denna period när jag aktivt jobbat med flera målningar efter varandra, har det också börjat dyka upp idéer för nya bilder utan att jag behövt vara särskilt upprörd över någonting.



## 2 Metod

### Först lite om serier

**Seriestripp** är en sekvens av teckningar ordnade i sammanhängande bildrutor som bildar en kort, vanligen humoristisk berättelse. Texten i serier finns normalt i pratbubblorna, och den består vanligtvis av 3-4 rutor på horisontal linje (vertikalt i Asien).



Pearls Before Swine av Stephan Pastis

**Serieromaner** är ofta mer konstnärligt ambitiösa och fokuserar på att berätta en längre story. Formerna och antalet bildrutor per sida kan variera.



Star Wars: Unseen, Unheard av Chris Avellone och Dustin Weaver

**Gag cartoons** eller skämtteckningar består vanligen av en bild med en bildtext direkt under bilden, undantagsvis kan också en pratbubbla finnas med.



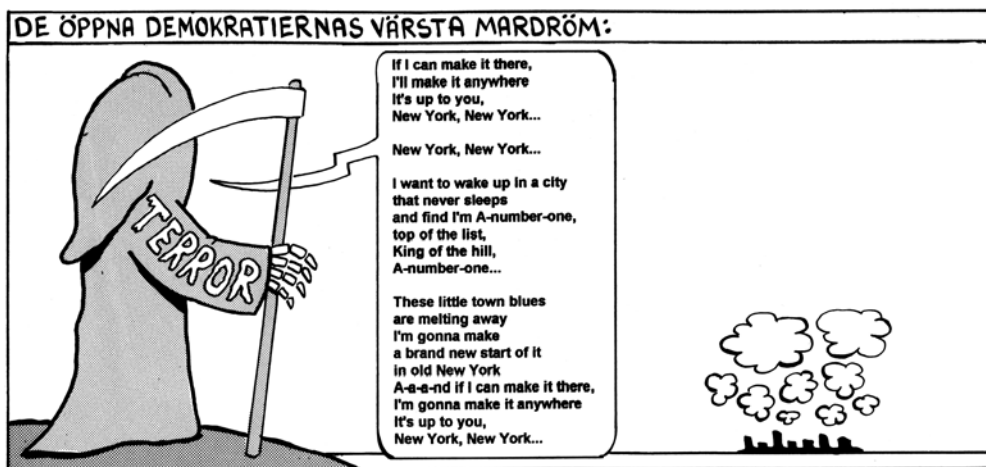
Hans Lindström

”SJÄLVKLART gjorde jag det i kallt blod, idiot... Jag är en reptil!”



Den Andra Sidan av Gary Larson

**Editorial cartoons** även kända som political cartoons, är en typ av skämtteckningar som finns nästan endast i nyhetspublikationer. Även om de också är humoristiska, är de mer allvarliga i tonen. Humorn består mer av ironi och satir. Illustrationen innehåller en kommentar som vanligtvis hänvisar till aktuella sociala eller politiska händelser och personligheter. Editorial cartoons innehåller ofta pratbubblor och kan ibland bestå av flera bildrutor.



### Oliver Twist

....Han gick fram till föreståndaren med skål och sked i handen och sade, lite förskräckt över sin egen djärvhet:  
"Förlåt, sir, men jag skulle vilja ha lite till."  
Föreståndaren var en fet och rödbrusig man, men nu blev han mycket blek. Han stirrade på den lille rebellen, så häpen att han måste ta stöd mot grytan.  
"Vad - vad säger du?" sade han till slut med bruten röst.



Folkets Dagblad av Leif Sjöström

Skillnaden mellan dessa kategorier är att de två sistnämnda i regel har en brist på kontinuitet, medan de två förstnämnda till en viss grad måste ha en sammanhängande story och karaktärer. Det beror förstås på hur författaren har valt att berätta sin berättelse.

Även om det finns en blandning av ovannämnda komponenter i mina målningar, skulle jag inte vilja kategorisera mina verk som någotslags serie fastän det har mycket gemensamt. Det finns visserligen någonting serieliknande i mina målningar, men ändå inte i serieteckningens traditionella mening. Det finns ingen genomgående story, det finns knappt en början, ingen mitt och inget slut. Målningarna har egentligen ingen förhållning till varandra. Bilderna kan ses i vilken ordning som helst, eftersom varje bild är sin enskilda historia. Jag har inget behov att visa upp dem i någon kronologisk ordning eftersom det idémässigt inte har någon betydelse. Med vissa undantag har bilderna ingen direkt koppling till varandra. Skälet till att jag inte vill kalla mina målningar serier (comic) eller skämtteckning (cartoon) är att om jag verkligen skulle ha strävat efter att göra någondera skulle jag inte valt att måla dem. Jag skulle ha valt en annan teknik.

När jag målar med bläck och gör ett misstag, finns felet där, det går inte att få bort. Detta skiljer sig mycket från hur jag annars tecknar, då jag försöker sträva efter att inte ha större misstag på pappret. Om jag gör ett misstag suddar jag bort det och provar på nytt tills jag är nöjd. Om jag planerar att fortsätta på en bild digitalt, kan jag godkänna vissa misstag som jag senare kan rätta till i Photoshop.

Det är viktigt att dessa målningar inte behöver vara anatomiskt korrekta, armarna kan vara för långa, figurer böjda i onaturliga vinklar, det ser kanske helt enkelt inte rätt ut. Ibland när jag tecknar försöker jag få någon detalj på sin plats. Jag gör det om och om igen men det ser fortfarande inte bra ut. Då blir jag frustrerad och slutligen så arg att jag inte längre vill fortsätta på teckningen alls. Intressant är att när jag är färdigt arg orkar jag inte bry mig lika mycket om det är anatomiskt korrekt eller inte. På det sättet är dessa målningar också ett försök att släppa loss, att hitta det oförväntade.







### 3 Karaktär och figur

Ofta vill man försäkra sig om att de döda får en säker resa till livet efter detta, och det finns en mängd myter om vad som händer efter döden. En del menar att det är ett lyckligt ställe man kommer till, andra tror att man hamnar i ett ingenmansland eller i en värld full av fruktan. Många gånger ser man livet efter detta som en belöning eller en bestraffning för människans gärningar under hennes liv. (Bruce-Mitford M., 2010. *Tecken & Symboler: En illustrerad handbok om ursprung och innebörd*, Göteborg: Tukan förlag s. 105)

Situationerna i målningarna utspelar sig var som helst eller i ett ingenstans, i ett slags limbo. Och i denna magiska värld hittar vi abstrakta ansiktslösa figurer i lika abstrakta situationer. Ingen kan vara riktigt säker på hur den här världen fungerar.

Här i limbon hittar vi också bildseriens återkommande karaktär: skelettet Happy kommer sig av att jag ville namnge figuren efter något som skulle stå i motsats till det vad jag kände när jag skapade bilderna. Jag identifierar Happy som ett "han" även om jag helst skulle se honom som en könlös karaktär. Han har stannat någonstans i 10–12 års ålder för en längre tid. Skelettpojken är ofta själv tyst i bilden, men hans tankar kommer fram i målningens namn. Andra karaktärer är mera abstrakta former och skuggfigurer utan namn som finns med i bilderna för att representera orsaken till att bilden överhuvudtaget uppstod. Happy är visserligen den centrala karaktären i de flesta av målningarna, men jag vill påpeka att detta inte var meningen från första början (som man kan se i de 4 första målningarna). Med detta vill jag säga att jag inte på något sätt strävade efter att skapa en karaktär som skulle dyka upp flera än en gång. Happy hade en kvalitet som tilltalade mig, en enkel form som gick någorlunda lätt att upprepa och konstigt nog, fast hans huvud bara är en dödskalle, är den expressiv. Happy är huvudkaraktär i största delen av målningarna, och därmed är namnet på verket Happys tankar. Det finns ett par undantag där Happy är med i bilden tillsammans med en annan karaktär, men det är inte Happy som uttalar sig.

För mig ger Happy i allmänhet målningarna ett humoristiskt inslag, och därför har jag valt att inte sätta honom in i varje bild. I de bilderna där Happy inte är, är karaktärerna anonyma skuggfigurer. Så uttrycksfull som Happy är, kan han inte förmedla varje känsla som jag vill få med på pappret. Jag ser *inte* Happy som en alter-ego, jag ser honom mer som en omvänd voodooocka, där allt ont som händer den riktiga människan också händer dockan, till skillnad från den traditionella uppfattningen att om man skadar dockan kommer människan råka illa ut.

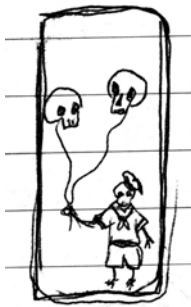
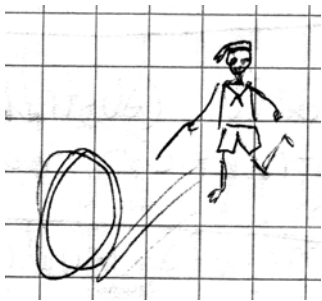


I de västerländska kulturerna symboliseras döden ofta av liemannen. Han avbildas som ett skelett som håller en lie – ett skörderedskap med vilket han skördar liv – och bär en svart mantel med huva. (Bruce-Mitford M., 2010. *Tecken & Symboler: En illustrerad handbok om ursprung och innebörd*, Göteborg: Tukan förlag s. 128)

Happy är *inte* någon personifikation av döden. Eftersom Happy hamnat i ett limbo har han mött döden. Han kan inte dö längre, för han är redan död. Han kan falla i bitar men går att sätta ihop, vilket syns i några bilder där han tappat huvudet eller armarna. Det finns ett tecken på att han någon gång i tiden blivit oåterkalleligt skadad, som bevisas av ärret/sprickan som går över skallet. Någonting har lämnat sitt spår och kommer aldrig att kunna tas bort. Och nu lever han som ett skelett för en obestämd tid.

En av målningarna kom till som en jämförelse mellan min skelettfigur och Hugo Simbergs gestaltning av Döden. Jag kan inte förneka att det inte skulle finnas likheter. Jag har sett flera av Simbergs verk, men hans bilder med döden och förstås *Sårad ängel* är överlägset mina favoriter av alla hans verk. Jag kan inte påstå att min *Happy* skulle varat direkt inspirerat av Hugo Simberg, i så fall är det indirekt gjort. För att något ska ha inspirerat, måste du enligt min åsikt, tänka på din inspirationskälla när du gör, annars är det undermedvetet gjort.

Så som karaktären Happy ser ut idag skapades han 2012, men efter att ha bläddrat igenom ett äldre anteckningshäfte har jag hittat något som kunde kallas för ett slags prototyp-Happy. Jag vet inte det exakta datum för när figuren dök upp för första gången, men jag vet att en skelettfigur i kläder tidigast uppträdde redan år 2010. En påtaglig skillnad mellan dessa skelettpojkar är deras klädsel. Prototyp-Happy jämfört med dagens Happy är minst sagt gammalmodig. Han har en hatt på huvudet och inget synligt ärr på skallen. Han är klädd i sjömankostym, i en stil som blev populär på 1860-talet. Dessutom rullar han på en tunnband, en lek som också var vanlig på 1800-talet. Senare 2011 dyker samma sjömansklädda skelettpojke upp igen på ett anteckningspapper från en kurs i engelska. Den här gången leker pojken med en jojo. Nedanför skissen finns ordet "yoyo" och invid skissen har jag skrivit "happy go joy joy", som troligtvis också spelade sin roll i hur dagens Happy fick sitt namn. Senare 2012 gjorde jag en ny version av den första skissen med tunnbandet in i mitt skissblock. I den omtecknade bilden ser karaktären betydligt mindre ut som en streckgubbe, till skillnad från den första versionen. Vänster om denna skiss finns en annan där karaktären är lite svårare att tyda. Nu när jag ser på bilden, betraktar jag figuren som ett skelettbarn som sitter med ryggen vänd mot tittaren i en gunga som hänger i ett dött träd. Skelettet har ingen hatt på huvudet, och det syns inget ärr heller. Klädstilen är inte längre lika entydig.



## 4 Vanitas – allt är förgängligt

I många kulturer uppfattas dödskallen huvudsakligen som en symbol för döden. I tidigare samhällen har skallen vanligen används för att representera det förgångna livet, de döda, dödlighet, fara, ondska och som en symbol för melankoli. När ett kranium placerats under fötterna på en person inom kristen konst betyder detta att personen övervunnit döden.

**Memento Mori**, ”Minns att du är dödlig”, är inom konsten associerat med en motivkrets med varierande tekniker och olikartade symboler, men vars bildspråk ändå tjänar samma syfte: att påminna tittarna om deras egen dödlighet. Detta konstnärliga innehåll utövades under renässansen och barocken. Inom kristendomen används förgänglighetssymbolismen för att understryka det jordiska livets tomhet. Flyktiga nöjen, lyx och framgångar, allt detta är meningslöst och därmed skall man fokusera sig på livet efter detta. Många *memento mori*-verk sägs vara produkter av den kristna konsten, även om det finns motsvarigheter i buddhistisk konst.

**Danse Macabre** – dödsdans är ett välkänt medeltida exempel på *memento mori*-tema. Man känner inte till när dödsdansen uppstod som motiv eller vad som orsakade denna framställningsform med säkerhet. I synnerhet i mitten av 1300-talet var motivet mycket använt, då pest, krig och andra oroligheter härjade i Europa. Motivet föreställer den personifierade döden, vanligen avbildad som ett skelett, som leder enskilda personer eller hela grupper med människor i en dans mot graven. Personerna som följer Döden i dansen är ofta människor av alla åldrar och status. Dödsdansen skall påminna om livets förgänglighet och fåfänglighet, hur alla människor måste böja sig inför dödens makt, i döden är alla lika.

**Vanitas** (latin för ”förgänglighet” eller ”tomhet”) är en version av temat *memento mori*, en typ av symboliska konstverk som speciellt förknippas med stillebenmålning. Detta innehåll var vanligt särskilt i Nederländerna på 1600-talet, men framkom också på andra platser och under andra perioder. Dessa målningar inkluderar metaforer för döden, självklara symboler som dödskallar och ben eller mer diskreta sådana, som utbrunna ljus, timglas, klockor, böcker, frukter, en blomma som förlora sina kronblad samt maktsymboler såsom kronor. Allt detta för att påminna om livets förgänglighet, meningslösheten med glädje och dödens ofrånkomlighet.

Dödskallen är mycket mer visuellt tilltalande än någon annan del av skelettet eftersom den innehåller den viktigaste delen i kommunikationen mellan människor, ansiktet, fast i ett väldigt kusligt utseende: istället för ögonen två svarta hål och ”grinande” tänder. Det lär finnas en viss region i människohjärnan som kan känna igen ansikten. Den är anpassad att identifiera ansikten, vilket gör det lätt för oss att se dem i några punkter och linjer. Människohjärnan kan inte skilja bilden av en människoskalle från det välbekanta mänskliga ansiktet. Tänk på scenen från Shakespeares Hamlet där prinsen av Danmark känner igen dödskallen av en gammal vän, Yorick, kungens hovnarr.

I vissa kulturer har den segrande krigaren tagit sin fiendes skalle med sig hem som en trofé, att ta med sig hela kroppen skulle ha varit alltför arbetskrävande. Dödskallen är ett meddelande, den som nu äger skallen hade makten att döda skallens före detta ägare. Halshuggning har använts som en form av dödsstraff i årtusenden. Efter att personen halshuggits var det vanligt att fästa huvudet på en spik och ställa ut det som en varning för resten. Att visa upp bara huvudet räckte till i flesta fall, eftersom skallen anses representera hela personen.

Dödskallen har även använts i den klassiska sjörövarflaggan Jolly Roger. Den klassiska flaggan är svart med en vit skalle i mitten med två korsade ben under skallen. Varje piratbesättning hade en unik flagga. Flaggan var förmodligen tänkt som en form av kommunikation om piraternas identitet, vilket kan ha gett fartygen som var hotade av pirater en möjlighet ge sig utan strid. Ett annat exempel på piratflaggan har två korsade svärd under skallen istället för ben, i en annan version finns det ett timglas. Nätpiratismverksamheten på 2000-talet använder sig fortfarande ibland av symbolen Jolly Roger. Ett liknande emblem med skallen och korsade ben användes också av den 3:e Nazi SS-divisionen Totenkopf (tyska för dödskalle) under andra världskriget, där den representerade lojalitet intill döden.

I Mexiko ses döden som ytterligare en olycka att brottas med, men även som den ultimata befrielsen. Mexikaner vördar dödskallen och skelettet under de dödas dag. (Bruce-Mitford M., 2010. *Tecken & Symboler: En illustrerad handbok om ursprung och innebörd*, Göteborg: Tukan förlag s. 114)

Dödskallen och skeletten är huvudsymbolen i den mexikanska helgdagen De dödas dag (Día de Muertos) som firas fr.o.m. 31 oktober till 2 november till minne av de döda. Fester med samma tema förekommer också i många asiatiska och afrikanska kulturer. Under samma tidpunkt firas i huvudsakligen i USA halloween (31 oktober), som under de senaste åren också spridit sig till Europa.

I dagens läge betecknar dödskallen när den framträder bl.a. på en flaska eller en annan förpackning i allmänhet varning för livsfara och giftiga ämnen. Men minst lika vanligt är det att dagligen hitta dödskallar i mode, inredning, smycken och tatueringar.

I populärkulturen brukar karaktärer med en dödskalle som huvud eller levande skelett överlag kategoriseras som onda, men det måste ju finnas undantag skulle man tro? När jag funderade på saken kom jag bara på två karaktärer som kan anses som goda karaktärer, oavsett deras utseende. Dessa karaktärer Jack och Brook kände jag till redan innan den nuvarande Happy skapades. Utseendemässigt har Happy ganska lite gemensamt med dessa karaktärer, men kanske attitydmässigt ligger han närmare dem, där hans yttre kanske mera liknar Simbergs gestaltning av Döden i *Dödens trädgård*.

**Jack Skellington**, "King of Halloween" är huvudkaraktären i den stop-motionanimerade filmen *Tim Burton's The Nightmare Before Christmas* från 1993, regisserad av Henry Selick. Jack har blivit ganska trött på halloween och längtar efter något nytt i sitt liv. Han tar sig in till Christmas Town, där han upptäcker den underbart ljusa och glada stämningen, som skiljer sig helt och hållet från hans hem Halloween Town. Jack blir alldeles besatt av att försöka förstå sig på julen. Det leder till att han ordnar kidnappningen av Jultomten och sätter sig själv på Jultomtens plats. Anledningen till att Jacks planer gick åt skogen är att Jack aldrig lärde sig att förstå begreppet eller betydelsen med vad julen egentligen handlar om. I slutet av filmen återfinns Jack sin kärlek till Halloween, efter hans misslyckade försök att ta hand om julfirandet. Trots sina handlingar som kan ifrågasättas är Jack inte ond. Filmen igenom var hans mening aldrig att skada folk, bara att skrämja dem.



**Brook**, från japanska manga- och animeserien *One Piece*, av Eiichiro Oda, utspelar sig i en fiktiv värld där pirater härskar över haven. Den centrala delen för handlingen i serien är de så kallade "djävulsfrukterna" som ger den som äter dem unika, övernaturliga krafter. Brook har ätit en djävulsfrukt kallad Yomi Yomi som återupplivar hans själ och låter honom komma tillbaka till livet efter döden. Brook och hela hans besättning dör efter ett slag med ett annat piratskepp. Förmågan som Brook fått från djävulsfrukten återupplivar hans själ, men på grund av den tjocka dimman på havet där han seglade gick hans själ vilse på väg tillbaka till hans kropp. Ett år senare, när hans själ äntligen hittade tillbaka var ingenting annat än skelettet kvar. Därefter seglade Brook ensam i femtio år på det dimmiga havet, tills han mötte seriens huvudkaraktärer och blev antagen som den nionde medlemmen i Straw Hat-piraterna. Brook är expert på fäktning och rätt skicklig musiker, han kan spela bl.a. piano, violin och elgitarr. Karaktären debuterade i episod 337 av animen som började 1999 och fortsätter ännu idag.





## 5 Teknik

Döden eller dödskallen är inte på något sätt ett nytt motiv för mig, jag har tidigare arbetat med samma motiv i kolteckning, akrylmålning, datorskapade bilder och mer traditionell serieteckning. Tekniken jag målar bakgrunden med kallas lavering. Jag minns inte exakt varför jag valde just denna teknik för dessa målningar, men det torde bero på att jag hade dessa material färdigt tillgängligt. En annan viktig orsak till valet av teknik är att det gällde att snabbt få ut en känsla, som inte skulle ha gått att göra med datorn som jag annars gärna jobbar med. Det tycks vara en populär åsikt att man jobbar snabbare med hjälp av datorer. Enligt min åsikt är det minst lika mycket arbete som om man jobbade med traditionella medel. I detta fall ansåg jag att det gick fortare att få bilden på papper än om jag skulle ha arbetat digitalt. Jag kan garantera att om jag då valt en annan teknik så skulle bilderna ha en helt annan stämning än vad de har nu.

Huvudsakligen använder jag mig av 90 g akvarellpapper som botten för målningarna. Pappret blöts ner rikligt med vatten, och sedan målar jag över pappret innan det hinner torka med en våt pensel doppad i svart bläck. Resultatet blir ett dimmigt, grått landskap, där man ser hur bläcket spridit sig med vattnet, en jämn fin övergång från ljusare grå till mörkare, nästan tillbaka till svart. Variationerna i resultaten beror förstås på hur mycket vatten och bläck jag blandar ihop. Därmed är det ibland svårt att försöka återskapa en effekt som kan ha uppstått genom slump. I de tidigaste målningarna målade jag figurerna direkt på fuktiga pappret, men i de senare har jag väntat tills pappret torkat helt och hållet innan jag målat in karaktärerna.

Första gången jag lärde mig använda laveringstekniken var år 2008 när jag studerade grafisk planering i Borgå Hantverks- och Konstindustriskola för andra året. I en kurs i illustration hade vi som uppgift att fotografera en nattlig miljö och använda den som grund att måla samma miljö med laveringsteknik och tuschteckning. Därefter skulle vi ytterligare måla en ”drömbild” av samma motiv. Samma landskap skulle vara igenkännbart i drömbilden men den kunde oförtydligas. Alla målningar gjordes endast med svart bläck. När målningarna var klara skulle vi söka sångtexter eller poesi som vi tyckte passade ihop med våra bilder och slutligen göra ett grafiskt uppslag. I ett senare skede under samma år hade vi också en kurs i orientalisk tuschmålning där vi först övade på vanligt papper och sedan övergick till rispapper. De första målningarna jag gjorde var enbart med svart bläck, men när kursen fortsatte gjorde jag för första gången ett par målningar med inslag av brun- och guldfärgat bläck. Dessa målningar ser betydligt annorlunda ut på grund av den dominerande vita bakgrunden.

För de första fyra bilderna gjorde jag inte alls några skisser, utan målade direkt på akvarellpappret. Senare har jag oftast gjort en skiss per bild, ibland två. Till några av målningarna finns det flera skisser när jag har försökt utveckla idén, men slutligen börja dessa bilder verka överarbetade, och där någonstans tappade jag motivationen att överföra skissen till en färdig målning. Några av målningarna följer överhu-



vudtaget inte originalsksissen, och till ett fåtal av målningarna har jag inga skisser alls. Om jag gör en skiss eller inte beror på om jag har möjlighet att börja på med en målning direkt eller inte. Finns det inte tid, skissar jag snabbt ner grundidén så att den hålls i minnet till ett senare skede. Originalidén kan mista sin kraft om jag väntar för länge, eftersom jag inte längre är lika upprörd. Kanske det är värt att nämnas, att när jag gör skisser är de i medeltal under 5x5 cm i sin storlek.

Svart har ibland, i sin brist på färg eller ljus, betraktats som neutral, men oftare symboliserat ondska ("mörkrets" krafter) och hemlighetsmakeri. Svart representerar också underjorden, med dess associationer till sorg, olycka och död. Grått symboliserar ofta dysterhet, anonymitet eller osäkerhet. Men som en balanspunkt mellan svart och vitt är grå också en färg för meditation. (Bruce-Mitford M., 2010. *Tecken & Symboler: En illustrerad handbok om ursprung och innebörd*, Göteborg: Tukan förlag s. 282)

Varför är färgvärlden så begränsad i dessa målningar? Främst använder jag mig av tre olika bläckfärger: svart, brunt och guld och de variationer man får genom att späda ut dem med vatten. För vita ytor använder jag akrylfärg. Jag har börjat fundera på att ersätta den vita akrylfärgen med vitt bläck, men samtidigt är jag rädd att förändringen kommer att synas för tydligt på målningarna. I andra fall när jag behöver ännu en ytterligare tilläggfärg använder jag antingen akrylfärger för större ytor eller tuschpennor för mindre ytor. När jag målar försöker jag att inte använda för mycket färger, bara enligt behov. Det är enklare att lyfta fram olika saker i bilden genom att hämta in en ny färg. Genom att fortsättningsvis använda dessa grundfärger kan jag behålla samma stämning i bilderna. Ju flera färger jag tillägger desto "positivare" blir bilderna, och därmed förändras stämningen i bilden.

Var och en får själv försöka känna igen situationerna i bilden och skapa sin egen tolkning.



## 6 Strengberg Kunsthalle











"Boredom of the walking man"



"The last someone is listening"



"You have to go through it all or you believe you're dead, they said"



"This is not what I expected to write"



"Am I going to be this small forever?"



"I'd don't even know which when you are all the same problem for every other"



"So how to get somewhere fast"

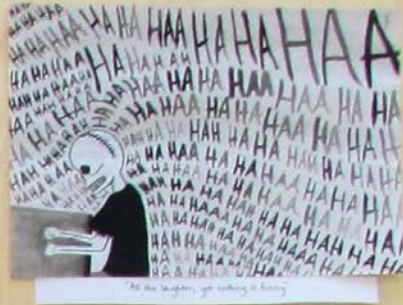


"That might I don't need to see what I am doing myself"





"A hell where the least could be best"



"All the laughter, yet nothing is funny"



"Don't you?"



"Don't feed the art students"



"There is something wrong with the place"



"The words you think, but never dare to say will bleed"



"The day you wished you'd be a woodpecker"



"Pity"



"You are holy indeed, but you might have a rather common soul"



"I want... like it when I can't"



"The Rottweilers sure made good doormats"



"As I hear it ..."



"After writing and waiting for reply"



"Is you its only 300 words"



"I was once what you are, and what I am, you will become"



"Some don't kill people, video games kill people"



"How am I supposed to do anything?"



"There is fine art and then there is good art"



"The never ending thing"



"I just found out about the gift I already wanted it"



"One trade is others treasure"



"I'm sorry I couldn't read your mind"



"I could have achieved great things but the door was locked"



"Sometimes I wish we could get those many and more to leave all night"



"You can't say anything if you have nothing to say"



"They're not only going to get worse"



"Beginning writing"

# Källförteckning

Bruce-Mitford M., 2010. Tecken & Symboler: En illustrerad handbok om ursprung och innebörd, Göteborg: Tukan förlag

Hämtat 01.04.2014

sökord vanitas, memento mori, danse macabre

Museum of Art and Archaeology (2013). Curators of the University of Missouri

<http://maa.missouri.edu/exhibitions/finalfarewell/mementointro.html>

Wikipedia (u.å.).

<http://en.wikipedia.org/wiki/Vanitas>

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Vanitas>

<http://sv.wikipedia.org/wiki/Vanitas>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Memento\\_mori](http://en.wikipedia.org/wiki/Memento_mori)

[http://sv.wikipedia.org/wiki/Memento\\_mori](http://sv.wikipedia.org/wiki/Memento_mori)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Danse\\_Macabre](http://en.wikipedia.org/wiki/Danse_Macabre)

<http://sv.wikipedia.org/wiki/D%C3%B6dsdans>

Hämtat 02.04.2014

sökord human skull symbolism, jolly roger

Wikipedia (u.å.).

[http://en.wikipedia.org/wiki/Skull\\_\(symbolism\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Skull_(symbolism))

<http://sv.wikipedia.org/wiki/D%C3%B6dskalle>

<http://fi.wikipedia.org/wiki/P%C3%A4%C3%A4kallo>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Jolly\\_Roger](http://en.wikipedia.org/wiki/Jolly_Roger)

[http://sv.wikipedia.org/wiki/Jolly\\_Roger](http://sv.wikipedia.org/wiki/Jolly_Roger)

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Merirosvolippu>

Hämtat 03.04.2014

sökord human skull symbolism, dia de muertos

Archimedes' Laboratory (u.å.). Sarcone G. & Waeber Marie-Jo

[http://www.archimedes-lab.org/skull\\_illusions.html](http://www.archimedes-lab.org/skull_illusions.html)

Wikipedia (u.å.).

<http://en.wikipedia.org/wiki/Hamlet>



<http://en.wikipedia.org/wiki/Decapitation>  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Day\\_of\\_the\\_Dead](http://en.wikipedia.org/wiki/Day_of_the_Dead)  
<http://en.wikipedia.org/wiki/Halloween>

Hämtat 04.04.2014

sökord one panel comic, gag cartoon, editorial cartoon,  
dem bones, brook, one piece, nightmare before christmas

Caricature Artist & Cartoon Art (2008). Nyman S.

<http://www.aacaricatures.com/cartoonhistory.html>

One Piece Wiki (u.å.).

<http://onepiece.wikia.com/wiki/Brook>

[http://onepiece.wikia.com/wiki/Yomi\\_Yomi\\_no\\_Mi](http://onepiece.wikia.com/wiki/Yomi_Yomi_no_Mi)

TV Tropes (u.å.).

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/WesternAnimation/TheNightmareBeforeChristmas?from=Main.The-NightmareBeforeChristmas>

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/DemBones>

Wikipedia (u.å.).

[http://en.wikipedia.org/wiki/Panel\\_\(comics\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Panel_(comics))

[http://en.wikipedia.org/wiki/Comic\\_strip](http://en.wikipedia.org/wiki/Comic_strip)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Gag\\_cartoon](http://en.wikipedia.org/wiki/Gag_cartoon)

<http://sv.wikipedia.org/wiki/Sk%C3%A4mtteckning>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Editorial\\_cartoon](http://en.wikipedia.org/wiki/Editorial_cartoon)

[http://fi.wikipedia.org/wiki/Painajainen\\_ennnen\\_joulua](http://fi.wikipedia.org/wiki/Painajainen_ennnen_joulua)

[http://fi.wikipedia.org/wiki/One\\_Piece](http://fi.wikipedia.org/wiki/One_Piece)

[http://sv.wikipedia.org/wiki/One\\_Piece\\_\(serie\)](http://sv.wikipedia.org/wiki/One_Piece_(serie))

Hämtat 05.04.2014

sökord 19th-century children's clothing, 1860 sailor suit, hoop rolling

Best Dressed Tot Blog (2013).

<http://site.bestdressedtot.com/blog/2013/01/14/childrens-fashion-history-of-the-sailor-suit/>

Wikipedia (u.å.).

[http://en.wikipedia.org/wiki/Hoop\\_rolling](http://en.wikipedia.org/wiki/Hoop_rolling)



# Bildkällor

(Rembrandt)

Pastis Stephan, 2004. Sgt. Piggy's Lonely Hearts Club Comic, Andrews McMeel Publishing, Kansas City, Missouri, s.186

(Mop)

Pastis Stephan, 2004. Sgt. Piggy's Lonely Hearts Club Comic, Andrews McMeel Publishing, Kansas City, Missouri, s.187

(SW)

Avellone Chris & Weaver Dustin, Unseen, Unheard s.30, 32 in Star Wars Tales: Volume 6, 2006. Dark Horse Books, Milwaukie, Oregon

(Glädjedödare)

Lindström Hans, 2009. Fläskläpp volym 17, Stockholm, Kartago förlag, s. 36

(Krokodil)

Larson Gary, 2003. På Jakt Efter Den Andra Sidan, Stockholm, Egmont Kärnan AB, s.60

(Niinistö)

Sjöström Leif, 2003. Folkets Dagblad från A till Ö, Vasa, Scriptum, s.39

(Terror)

Sjöström Leif, 2003. Folkets Dagblad från A till Ö, Vasa, Scriptum, s.57

IM HAPPY  
WITHOUT  
THE  
MEAL



