

Lunds universitet  
Språk- och litteraturcentrum  
D-uppsats  
Filmvetenskap  
Handledare: Professor Lars Gustaf Andersson  
2013-02-05

Mikael Blomqvist  
FIVM01

# GLORIOUSLY REPEATING - FRÅN LOOP TILL LOOP:



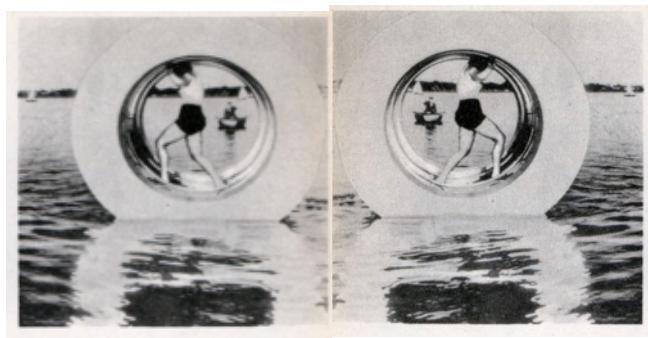
EN STUDIE AV MARTIN ARNOLDS INSTALLATIONSKONST



LUNDS  
UNIVERSITET

# INNEHÅLL

<b>INLEDNING</b> .....	4
PROBLEMFÖRMULERING.....	4
MATERIAL OCH METOD.....	6
AVGRÄNSNING.....	7
DISPOSITION.....	7
<b>MARTIN ARNOLD - KONTEXT</b> .....	8
<b>TEORETISK DISKUSSION</b> .....	11
ATT SKRIVA IN SIG I MATERIALET.....	11
FRÅGA OM LOV FÖRST!.....	13
ATTRAKTION OCH LOOP.....	15
<b>FILMANALYSER</b> .....	19
FÖRSVINNANDETS ESTETIK - DEANIMATED.....	19
ETT SKUGGSPEL - SHADOW CUTS.....	24
SOMNAMBULISTER - SOFTPALATE.....	30
INFLUENSMASKINEN - SELF CONTROL.....	35
HAUNTED HOUSES.....	40
<b>SAMMANFATTNING AV ANALYSERNA</b> .....	44
<b>KONKLUSION OCH SLUTDISKUSSION</b> .....	47
<b>REFERENSER</b> .....	50
<b>BILAGOR</b> .....	55
<b>BILDFÖRTECKNING</b> .....	57



”Uppreppningens dialektik är enkel; det som upprepas har en gång varit, annars kan det inte upprepas, men just det, att det har varit, gör upprepningen till det nya.”<sup>1</sup> - Kierkegaard -

---

<sup>1</sup> Citerat ur Liljefors, Max, ”Videokonst: omtagningar”, *Välfärdsbilder: svensk film utanför biografen*, red. Hedling, Erik, Jönsson, Mats (2008), Stockholm: Statens ljud- och bildarkiv, s. 253f.

# INLEDNING

## PROBLEMFORMULERING

"...Our past belongs to us, we can change it if we want."<sup>2</sup>

- Michel Gondry -



*Démolition d'un mur* (1896) av Louis Lumière, där Auguste Lumière dirigerar arbetare i ett rivningsarbete av en fabriksmur, blir upptakten till den här uppsatsen. Filmen är filmad med fast kamera, inget direkt narrativ, en dokumentation av en verklig händelse, och slutar med att den spelas upp baklänges och bildar en loop. Illusionen av realism går att förvanska genom ett knapptryck; genom att backa filmen byggs muren upp igen. Sättet att visa filmen påminner betraktaren om de optiska leksaker som cirkulerat för hemmabruk och som funnits tillgängliga på angivna platser, så som marknader och nöjesparker. Attraktionen i att vara delaktig i själva spelet var, och är än idag, viktigt för den rörliga bildens existens. Bröderna Lumières far Antoine hade att säga om tillkomsten av filmen som medium och teknik: "My invention is not for sale—for you it would be ruinous. It may be exploited for some time as a scientific curiosity, but apart from that, it has no commercial future".<sup>3</sup> Uppenbart trodde han att uppfinningen bara var en sensationsfluga. Men idag ser vi hur mobiltelefoner, iPads och laptopdatorer, de nya optiska leksakerna, sätter den rörliga bilden i centrum av attraktionen igen.

Bröderna Lumières tåg anlände och lämnade stationen, men det nu snart 120 år gamla lokomotivet, dess medföljande vagnar och passagerare, har lämnat sitt index, sitt spår i minnesmaskinen.<sup>4</sup> Det har gett upphov till tankar om verklighet,

---

<sup>2</sup> Dialog ur filmen *Be Kind Rewind*, (Michel Gondry, 2008).

<sup>3</sup> Cahill, James Leo, (2007) "...and Afterwards? Martin Arnold's Phantom Cinema", *Spectator*, issue 27, 2007, s. 19. Hämtad 2011-03-05, utskrift i författarens ägo.

<sup>4</sup> Lumières film *L'Arrivée d'un train à la Ciotat*, (*Ett tåg anländer till tågstationen*, 1895).



fiktion, rörelse, perception och bildning. Det har undersökts av forskare från olika discipliner och har bidragit till en förändrad syn på begreppet tid.

Fröt till detta arbete såddes i och med min kandidatuppsats, ”*Dörren mellan rummen*” (2011)<sup>5</sup> som behandlade filmontologi och *found footage* som metod för filmskapande utifrån den österrikiske konstnären och experimentfilmaren Martin Arnolds film *passage à l’acte* (1993). Genom analys av klipptechnikens betydelse för Arnolds narrativ fick jag svar på hur hans *found footage* sammanfogas för att berätta något nytt med redan existerande bilder. Arnold sätter tid och rumslighet i centrum med sina korta loopade sekvenser (*Deanimated* utgör rent tidsmässigt ett undantag, den sträcker sig över mer än en timme för att sedan börja om igen) och hans filmestetik väcker filmvetarens ständiga fråga, Vad är film? Arnolds val av källor är inte slumpmässigt, utan även korta citat bär med sig sin källas narrativ och därmed en historie- och samhällskontext som kan beaktas. Den här uppsatsen belyser Martin Arnolds filmestetik, liksom frågor som berör filmens ontologi och fenomenologi, genom att fokusera på uttryck och innehåll samt tids- och rumsaspekter av Arnolds installationsfilmer. Dessa utgörs i sin tur av rörlig digital bild (*motion graphics*)<sup>6</sup> och materialet består av *found footage*, en term som blivit ett begrepp inom film- och konstsfären och som idag är att betrakta som en undergenre till avantgarde och experimentfilm. I denna kontext är repetitionen som verktyg värt att undersöka närmare. Titeln på uppsatsen är inspirerad av musikern och ljudkonstnären Alessandro Bosettis cd *Royals* (2010), särskilt hans stycke ”Glorious repeating”.<sup>7</sup> Med frågan *Hur skriver Martin Arnold in sig i det approprierade materialet?* öppnas ett fält där jag kan undersöka såväl filmens tillstånd i en museal kontext som digital filmestetik, appropriering och loop som metod och *found footage* som material. Genom att sätta ljus på Arnolds filmer och installationer väcks ett intresse för hans arbeten som förhoppningsvis även bjuder in till en diskurs om den rörliga bildens vara.

---

<sup>5</sup> Uppsatsen finns att läsa här: <http://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordOId=1763115&fileOId=1763127>, 2012-10-04.

<sup>6</sup> Termen används för att markera att rörlig bild blivit något som styrs av ett gränssnitt och mjukvara i datorer, där man idag arbetar med en slags hybridmedia. Text och grafik flyter samman och bildar en animerad film. Kontrollen över det estetiska uttrycket skapas i efterhand genom t. ex. en mjukvara som Adobe After Effects. Se Manovich, Lev (2008) *Software Takes Command*, Del 2, kapitel 3. *After Effects, or How Cinema became Design* (version 11/20/2008, sid. 65). Pdf hämtad från <http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html>, 2012-06-29.

<sup>7</sup> Mer information, <http://www.monotyperecords.com/en/mono034.html>, besökt, 2012-12-20.

## MATERIAL OCH METOD

Den här uppsatsens primära material är Martin Arnolds installationsfilmer *Deanimated* (2002), *Shadow cuts* (2010), *Soft palate* (2011), *Self Control* (2011) och *Haunted House* (2011), vilka jag fått tillgång till genom Arnolds gallerist i Wien.<sup>8</sup> Utställningskatalogen *Deanimated* från Arnolds utställning i Kunsthalle i Wien 2002 har varit till stor hjälp.<sup>9</sup> Jag har även haft viss kontakt med Martin Arnold via mail med hans gallerist.<sup>10</sup> Övrigt material utgörs av litteratur i form av artiklar, kapitel ur antologier samt ett urval av Arnolds källor för filmcitat.

Sedan 2002 har Arnold bytt arbetsmetod från analogt till digitalt och visningssammanhang från biograf till konstkontext. Analyserna av filmerna blir en ingång till olika diskurser gällande film och konst samt uttryck och innehåll, inte minst film och indexikalitet i den digitala bildåldern.<sup>11</sup> I mina försök att bena ut problematiken kring den nya attraktionsfilmen på museet har jag använt Nicolas Dulac och André Gaudreaults text "Circularity and Repetition at the heart of the Attraction" och Thomas Elsaessers artikel "Bergman in the Museum?" (2009) och Lev Manovichs "What is Digital Cinema?".<sup>12</sup> I uppsatsens del Teoretisk diskussion diskuterar jag problematiken *Fair Use* utifrån Lawrence Lessigs resonemang kring upphovsrätt och olaglig konst.<sup>13</sup> Min metod är därmed deskriptiv och explorativ och de kvalitativa analyserna av filmerna görs utifrån ett intertextuellt jämförande förhållningssätt.

---

<sup>8</sup> Gallerist Michaela Meise, Galleri Martin Janda, <http://www.martinjanda.at>.

<sup>9</sup> Arnold, Martin, *Martin Arnold, deanimated: [Ausstellung mit drei Installationen ; Kunsthalle Wien, 11.10.2002 - 9.2.2003]*, Springer, Wien, 2002.

<sup>10</sup> Korrenspodens via mail våren 2011, utskrift i författarens ägo.

<sup>11</sup> Litteratur kring denna diskurs, i urval; Trond Lundemo, "Rörelse" (2008), Koivunen, Anu (red.), *Film och andra rörliga bilder: en introduktion*, Raster, Stockholm, 2008; Trond Lundemo, "In the Kingdom of Shadows: Cinematic Movement and Its Digital Ghost" (2009), Snickars, Pelle & Vonderau, Patrick (red.), *The YouTube reader*, National Library of Sweden, Stockholm, 2009; Fossati, Giovanna, *From grain to pixel: the archival life of film in transition*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2009; Rodowick, David Norman, *The virtual life of film*, Harvard University Press, Cambridge, Mass., 2007; Holmberg, Jan, *Slutet på filmen: o. s. v.*, Daidalos, Göteborg, 2011.

<sup>12</sup> Dulac, Nicolas och Gaudreaults, André, "Circularity and Repetition at the heart of the Attraction, Optical Toys and the Emergence of a new Cultural Series", Strauven, Wanda. (red.), *The cinema of attractions reloaded* [Elektronisk resurs], Amsterdam University Press, Amsterdam, 2006, Elsaesser, Thomas, "Bergman in the Museum?" (2009), Manovich, Lev, "What is Digital Media?" Mirzoeff, Nicholas (red.), *The visual culture reader*, 2. ed. kapitel 37, s. 405-416, Routledge, London, 2002.

<sup>13</sup> Lawrence Lessig. "The Failures of Fair Use and the Future of Free Culture," *Cut: Film as Found Object in Contemporary Video* (Stefano Basilico, ed.), Milwaukee Art Museum, 2004.

## **AVGRÄNSNING**

Mitt material omfattar Arnolds digitala installationer som exponeras i konsthallar och konstmuseer. *Deanimated* består av tre verk; *Deanimated - The Invisible Ghost*, *Forsaken och Dissociated*. Jag analyserar här endast *Deanimated - The Invisible Ghost* (2002) från utställningen med samma namn. Arnolds tecknade svit består av fyra verk som visas separata eller tillsammans i olika sammanhang. Jag jämför dem, men analyserar dem som enskilda verk. Debatten kring upphovsrätt och approprierat material eller *found footage* i den digitala bildåldern berörs förvisso, behandlas inte ingående.

## **DISPOSITION**

Efter en bakgrundsbeskrivning och redogörelse av Arnolds kontext kommer kapitlet Teoretisk diskussion där jag främst behandlar begrepp som *found footage* och appropriering, vilka jag anser fungerar som starka estetiska val och uttryck för Arnold. Attraktion, animation, repetition och loop har varit i fokus för att belysa min problematik. Resultatdelen med analyserna följs av en sammanfattning, slutsats och diskussion kring uppsatsens problematik.

## MARTIN ARNOLD - KONTEXT



Martin Arnold, född 1959 i Wien, deltog i slutet av 1970-talet i seminarier och föreläsningar av den österrikiske experimentfilmaren Peter Kubelka,<sup>14</sup> studerade under 1980-talet psykologi och konsthistoria på *Universität Wien* och presenterade sedermera en doktorsavhandling där han undersökte olika aspekter av segmentering av perception genom receptionen av film.<sup>15</sup> Arnold har sedan 1988 arbetat som frilansande oberoende filmare och konstnär, samt som gästlärare på olika universitet i Europa och Amerika<sup>16</sup> och uppmärksammades internationellt med sin kortfilmstriologi *pièce touchée* (1989), *passage à l'acte* (1993) och *Alone, Life Wastes Andy Hardy* (1998), vilka lovprisats och fått utmärkelser på filmfestivaler och i konstsammanhang.<sup>17</sup> De två första filmerna är gjorda med och på filmbas, med hjälp av en egentillverkad optisk printer.<sup>18</sup> Den sistnämnda filmen är däremot gjord

---

<sup>14</sup> MacDonald, Scott (1998), "Interviews with Independent Filmmakers: Martin Arnold", *A Critical Cinema III*, University of California Press, Berkeley/Los Angeles/London, Hämtad från Martin Arnolds hemsida, <http://www.r12.at/arnold/media/press/macdonald.pdf>, 2010-09-20.

<sup>15</sup> Se häftet till DVD-utgåvan "The Cineseizure", Index DVD 018 Vienna: Index; Re/Voir, Paris, 2006. s. 16.

<sup>16</sup> Arnold, Martin, *Martin Arnold, deanimated: [Ausstellung mit drei Installationen ; Kunsthalle Wien, 11.10.2002 - 9.2.2003]*, Springer, Wien, 2002, s. 61.

<sup>17</sup> Se häftet till DVD-utgåvan "The Cineseizure", Index DVD 018 Vienna: Index; Re/Voir, Paris, 2006. s. 17.

<sup>18</sup> MacDonald, Scott (1998), "Interviews with Independent Filmmakers: Martin Arnold", *A Critical Cinema III*, University of California Press, Berkeley/Los Angeles/London, Hämtad från Martin Arnolds hemsida, <http://www.r12.at/arnold/media/press/macdonald.pdf>, 2010-09-20.



med en icke-linjär videoredigeringsutrustning (digital redigering med hjälp av hårdvara och mjukvara) för att sedan överföras till 16mm film. Arnolds citatkällor är alla hämtade från ungefär samma tidsepok, en Hollywoodkontext under 1950-60-talet, ur vilken han lånat scener ur en svunnen tids visuella manifesta och explicita värdegrunder. Scenerna har sedan bearbetats och analyserats av honom själv och flera respekterade filmvetare.<sup>19</sup> *pièce touchée* är baserad på en 18 sekunders scen från *The Human Jungle* (1954) regisserad av Joseph M. Newman, som sträckts ut till en 16 minuters repetitiv studie av rörelse och interaktion mellan könen. *passage à l'acte* är en liknande studie av repetition och rörelse, men här har Arnold fokuserat på synkroniserat ljud<sup>20</sup> och ett familjehierarkiskt beteende vid ett frukostbord, utifrån *Skuggor över södern* (*To Kill a Mockingbird*, 1962) i regi av Robert Mulligan. Originalscenen som är cirka 30 sekunder lång har i det nya verket sträcks ut till 12 minuter. I *Alone, Life Wastes Andy Hardy*, kombinerar Arnold separata delar ur Andy Hardy-serien med tonårsstjärnorna Judy Garland och Mickey Rooney i huvudrollerna. Med koreografi av Busby Berkely<sup>21</sup> fick serien ett särskilt uttryck som eventuellt influerat Arnold till att redigera och alternera riktningar i ursprungsmaterialet; genom repetition och loop får Arnold fram det implicita oedipal drama som utspelas mellan bildrutorna. Filmens ljudspår redigeras synkront vilket gör filmen till en kommentar kring språkets komplexitet, där Judy Garlands sångnummer blir ett både skrämmande och hysteriskt roligt vokalt cirkusnummer.

---

<sup>19</sup> Se bl.a MacDonald, Scott (1998), "Interviews with Independent Filmmakers: Martin Arnold", *A Critical Cinema III*, University of California Press, Berkeley/Los Angeles/London, s. 347. Hämtad från Martin Arnolds hemsida, <http://www.r12.at/arnold/media/press/macdonald.pdf>, 2010-09-20; Anker, Steve, "Reanimator, Stutterer, Eraser. Martin Arnold and the Ghosts of Cinema", s. 245 - 255 ur Tscherkassky, Peter (red.), *Film unframed: a history of Austrian Avant-Garde cinema*, Synema-Gesellschaft für Film und Medien, Wien, 2012; Cahill, James Leo, (2006), "The Cinesezure" ur se häftet till DVD-utgåvan *The Cinesezure*, Index DVD 018 Vienna: Index; Re/Voir, Paris, 2006; Lippit, Akira Mizuta "Cinemniosis: Martin Arnold's Memory Machine," *Afterimage* 24, no.6, May/June, 1997; Miessgang, Thomas, "Beyond the Words," ur utställningskatalogen, *Martin Arnold, deanimated: [Ausstellung mit drei Installationen ; Kunsthalle Wien, 11.10.2002 - 9.2.2003]*, Springer, Wien, 2002; Zryds, Michael (2004), "Alone: Life Wastes Andy Hardy," *Senses of Cinema*, issue no 32, 2004, [http://sensesofcinema.com/2004/cteq/alone\\_life\\_wastes\\_andy\\_hardy/](http://sensesofcinema.com/2004/cteq/alone_life_wastes_andy_hardy/), besökt 2012-12-14 och Herberts, Daniel "To mock a killingbird: Martin Arnold's passage à l'acte and dissymmetries of cultural exange"(2006). Artikel publicerad i tidsskriften *Millenium Film Journal*; Fall 2006; 45/46, hämtad från: <http://fiac.chadwyck.com.ludwig.lub.lu.se/home.do>, utskrift i författarens ägo, 2010-09-22.

<sup>20</sup> Författarens C-uppsats *Dörren mellan rummen*. länk: <http://www.lu.se/lup/publication/1763115>.

<sup>21</sup> Busby (1895-1976); amerikansk musikalkoreograf som regisserade och stod för koreografi av fyra episoder av Andy Hardy serien, se <http://www.imdb.com/name/nm0000923/bio>, 2010-03-08.

Dessa tre av Arnolds verk har alla först visats på filmfestivaler och platsen har alltså varit biografialongen (*the black box*). Sedan 2002, då Arnold på *Kunsthalle Wien* visade videoverket *Deanimated: The Invisible Ghost* (2002), baserat på *found footage* som manipulerats digitalt, har Arnolds filmarbeten istället oftast exponerats i konstgallerier eller i annan museal kontext.<sup>22</sup> För Arnold har bytet varit ett medvetet val från den *svarta lådan* till den *vita kuben*. Han säger i en web-tv intervju gjord av franska RIAM att övergången helt enkelt handlar om att nå ett utökat perspektiv som ger fler dimensioner att beakta gällande hans filmer.<sup>23</sup> Från att ha visat experimentfilm i biografisammanhang kan han nu undersöka rumslighet och se vad det gör med vårt sätt att se på film och hur film uppfattas olika i dessa två sfärer.<sup>24</sup> I samma intervju talar Arnold även om hur hans arbete uppfattas av filmvetare respektive konstvetare, då hans material från filmvetarhåll kallas *found footage* men ur ett konstvetarperspektiv definieras som approprierat material.<sup>25</sup>

Sammanfattningsvis kan sägas att Arnold och hans konst hör hemma i ett österrikisk experimentfilmssammanhang som historiskt sett har en spjutspetsposition inom avantgardekonsten<sup>26</sup> och att Arnold ingår i en generation konstnärer som har gjort en övergång från experimentfilmstraditionen till installationskonstscenen. Filmerna jag sätter under luppen i den här uppsatsen är alla digitala videoverk, vilket gör att vi utöver filmvärlden även kan placera Arnold och hans verk i en videokonstkontext.

---

<sup>22</sup> *Amour Fou* hemsida, <http://www.amourfou.at>, information om Arnolds filminstallation, [http://www.amourfou.at/subs/filme/deani/deani\\_e.htm](http://www.amourfou.at/subs/filme/deani/deani_e.htm), hämtad 2010-10-14.

<sup>23</sup> Ett YouTube videoklipp angående en utställning Arnold gjorde i Marseille 2009: [http://www.youtube.com/watch?v=1d2c9JvDJ2M&feature=youtu.be\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=1d2c9JvDJ2M&feature=youtu.be_gdata_player), RIAMs hemsida med information om utställningen där Arnold visar *Deanimated* och tidigare verk, [http://www.riam.info/06/index37bd.html?page=programme&cid\\_menu=1](http://www.riam.info/06/index37bd.html?page=programme&cid_menu=1), senast besökt: 2012-12-22.

<sup>24</sup> *ibid.*

<sup>25</sup> *ibid.*

<sup>26</sup> För vidare läsning rekommenderas Tscherkassky, Peter (red.), *Film unframed: a history of Austrian Avant-Garde cinema*, Synema-Gesellschaft für Film und Medien, Wien, 2012.

# TEORETISK DISKUSSION

## ATT SKRIVA IN SIG I MATERIALET



En illustration av att skriva in sig i , på, genom och över. "Lasse Bergtagen" (2009) Mikael Blomqvist (olja, blyerts och papper på duk)

Jaap Guldmond frågar: "What is found footage?" i sin introduktionstext i utställningskatalogen *Found footage - Cinema Exposed*<sup>27</sup> till utställningen med samma namn våren 2012 på *Eye Film Institute* i Amsterdam, Nederländerna. Enligt Guldmond, som agerar som chef för utställningarna på *Eye Film Institute*, varierar svaren väldigt beroende på vem man talar med. För en del filmmakare är ordet *found* (upphittat) viktigt, då materialet måste ha kommit i filmarnas ägo via slumpen, till exempel hittat på en gammal vind, på gatan, i en soptunna eller på en loppmarknad. För somliga är denna definition för begränsad, eftersom man faktiskt kan hitta material i arkiv. Guldmond fortsätter att problematisera termen *found* och menar att den börjar gå över i *existing* då filmarna aktivt letar och värderar det de hittar som användbart eller icke. Resonemanget för in honom på begreppet appropriation och *appropriation art*; att använda sig av redan befintligt material så som kollage, assemblage och kompilation. I detta blir kontextualiseringen betydelsefull, då materialet nu ska ge andra konnotationer. Ett gammalt skolexempel på

<sup>27</sup> Guldmond, Jaap, Marente Bloemheuvel, Giovanna Fossati (red), (2012), *Found Footage: Cinema Exposed*, Amsterdam University Press, 2012, s10.

kontextualisering är Marcel Duchamps *readymade*,<sup>28</sup> skulpturen *Fountain* (1917) signerad R.Mutt, 1917. Fontänen (urinoaren) är idag en ikon och utgångspunkt för den modernistiska konstdiskursen.<sup>29</sup> Guldemond menar att om filmare inte problematiserar och kontextualiserar materialet blir det mer likt en samling dokumentärfilmsklipp. Vanligtvis vill filmarna att deras arbeten ska bära nya konnotationer och ge nya perspektiv av det gamla materialet.<sup>30</sup> Det



estetiska valet att arbeta med just *found footage* ger filmarna/ konstnärerna en möjlighet att skriva in sig i materialet vare sig det är på filmbas eller digitalt. Detta sätt att skriva in/ över ett material liknar det Freud beskriver i en essä gällande vår minnesbearbetning och de apparater som används för lagring som han kallar för *wunderblock, the mystic writing-pad*.<sup>31</sup> Freud jämför minnets förmåga med en särskild barnleksak; en apparat bestående av en vaxplatta vars yta var täckt med cellofan, som man kunde skriva, rita eller rista på. Genom att lyfta bort cellofanen från vaxunderlaget raderades det som ristats in.<sup>32</sup> Efter radering kunde man enkelt fortsätta att arbeta med plattan. Det som Freud upptäckte var att det som raderats fortfarande fanns kvar, inte synligt men taktilt. Med skrivplattan som metafor för hur vår minnesbearbetning fungerar kunde Freud konstatera att plattan fungerade som vårt undermedvetna. Ett original raderas för att skrivas om och om igen, vilket för tankarna till termen *palimpsest*, ett pergament där tidigare skrift blivit borttagen

<sup>28</sup> **ready-made** är en "inom bildkonsten benämning på ett konstverk som vanligen består av massproducerade föremål, eller delar av sådana, vilka har tagits ur sitt ursprungliga sammanhang och placerats i en ny konstnärlig kontext. Dess betydelse genomgår därmed en radikal förändring. Detta konstnärliga grepp utgår från Marcel Duchamp, som började arbeta med ready-mades 1913 och myntade själva uttrycket 1915." se ready-made. <http://www.ne.se/lang/ready-made>, Nationalencyklopedin, hämtad 2012-10-12.

<sup>29</sup> För vidare läsning om Duchamp se t.ex. Mink, Janis Marie, *Marcel Duchamp: 1887-1968 : art as anti-art*, Taschen, Köln, 2000.

<sup>30</sup> Guldemond, Jaap, Marente Bloemheugel, Giovanna Fossati (red), (2012), *Found Footage: Cinema Exposed*, Amsterdam University Press, 2012, s. 10f.

<sup>31</sup> Freud, Sigmund, "A note upon the 'mystic writing-pad' "(1925), *On metapsychology: the theory of psychoanalysis : Beyond the pleasure principle, The ego and the id and other works*, [New ed.], Penguin Books, Harmondsworth, 1991. se gärna konstnären och kompositören Arnold Dreyblatts gestaltning av Freuds text: <http://www.youtube.com/watch?v=aVkn2RF5Vdo>.

<sup>32</sup>Text från Arnold Dreyblatts hemsida angående hans installation *The Wunderblock*, <http://www.dreyblatt.de/pages/arts.php?seite=11&cid=&more=89#more>, hämtad 2012-10-11.

för att ge plats för ny text.<sup>33</sup> Filmforskaren Vivian Sobchack använder begreppet palimpsestisk för att förklara hur förhållandet mellan historia och myt bör betraktas; att de inte ska ses som två motpoler utan att de två alltid har en viss dialogisk koppling till varandra.<sup>34</sup>

Konstnärer som arbetar med approprierat material skriver in sig i detta genom att byta visningskontext. Förförståelsen finns inte alltid med, det vill säga; kontexten som materialet är hämtat från är inte längre given. Är filmen svartvit så konnoterar det att filmen är gammal. Men är det en dokumentär eller spelfilm? Vanan att konstant pendla mellan historia och fiktion är något som man socialiseras in i att se, snarare än att man analyserar det man ser och sedan drar egna slutsatser av vad man objektivt verkligen tittar på. Audiovisuella mediars retorik arbetar med schabloner; ”det ser ut som...”, ”därför tror jag att det måste vara...”. Att materialet även bearbetas med hjälp av montage- och kollageteknik är ett led i en estetisk process. I den processen är även element som loop, repetition, hastighet, reduktion, projektion eller bildskärm estetiska val när konstnären arbetar med rörlig bild. *Found footage* kan spegla en (ny) historieskrivning genom en kontextförskjutning av rörliga bilder.

## FRÅGA OM LOV FÖRST!

Juristen Lawrence Lessig som har specialiserat sig på upphovsrätt säger i utställningskatalogen *Cut: Film as Found Object in Contemporary Video* (2004): Tyvärr lever vi i en tid som vi bör kalla ”*permission culture*” där återanvändandet av intellektuella ägodelar som till exempel; litteratur, musik, bild och rörlig bild förmodligen är illegal.<sup>35</sup> Lessig menar att det säkraste för en konstnär som vill låna

---

<sup>33</sup>Palimpsest: ”handskrift, oftast på pergament, vars ursprungliga text raderats och ersatts med ny.” se Nationalencyklopedin, <http://www.ne.se.ludwig.lub.lu.se/lang/palimpsest/278919> hämtad 2011-07-08. Även ”litteraturteoretiskt uttryck, lanserat av Gérard Genette i ett arbete 1982: litterärt verk som utgår från en äldre ”hypotext” (undertext), t.ex. Joyces ”Ulysses” som vilar på Odysseen. Bildligt används termen mer vagt om texter med dolda innebörder.” Se <http://www.ne.se.ludwig.lub.lu.se/lang/palimpsest/278920>, Nationalencyklopedin, hämtad 2011-07-08. Man skulle utan vidare kunna ersätta ett pergament med ordet dokument, som här får representera en film. Min kommentar.

<sup>34</sup>Jönsson, Mats, *Film och historia: historisk Hollywoodfilm 1960-2000*, Diss. Lund : Univ., 2004, Lund, 2004, s. 13. Sobchacks artikel finns att läsa på: <http://www.latrobe.edu.au/screeningthepast/firstrelease/fr0499/vsfr6b.htm>, 2012-09-21.

<sup>35</sup> Översättning av Lessig av författaren, David Gordon. ”Foreword,” *Cut: Film as Found Object in Contemporary Video* (Stefano Basilico, ed.). Milwaukee Art Museum exhibition catalog, 2004. s. 6.

eller citera ett annat verk är att fråga upphovsmannen om lov först.<sup>36</sup> David Gordon, chef för Milwaukee Art Museum, skriver i förordet från samma utställningskatalog som en kommentar till Lessigs påstående ovan:

The art world, however, has never been a permission culture, even though strategies of quotation, appropriation, pastiche and outright copying are virtually as old as the practice of art making itself. Artists have always drawn freely on the works of others as part of the creative process, and even if this has sometimes led them afoul of copyright law, it had also often resulted in exceptionally thought-provoking and visually compelling artworks.<sup>37</sup>

Lessigs text ”The Failures of Fair Use and the Future of Free Culture” (2004) är en amerikansk komprimerad upphovsrättshistoria där Lessig benar ut svårigheterna att tolka lagdokumenten, vilka i vissa fall är över två hundra år gamla.<sup>38</sup> Lagarna har inte hängt med i den nya teknologin och används eller tolkas på många sätt inskränkande på den konstnärliga friheten och att tolka vad som är *fair use* är oerhört kostsamt i rättsliga sammanhang. Att arbeta med *found footage* är olagligt om inte filmskaparen frågat om lov först. Men skulle filmskaparen åberopa *fair use* är det en bedömningsfråga som snabbt hamnar i en gråzon. Ett riktmärke verkar dock vara att ju mer kommersiell en produkt är, som bygger på ett annat verk, desto mindre troligt är utgången att det är *fair use*.<sup>39</sup> Lessing menar att citaträtten förhåller sig i proportion till originalet; att använda några sidor ur en bok är mer *fair* än att använda sig av ett kapitel.<sup>40</sup> Men sedan måste man också se över vilket rättsligt copyrightskydd originalverket är skyddat med.<sup>41</sup> 2002 ägde ett symposium rum i Wien, som behandlade avantgardets återanvändande av *found footage*. Där gjorde William C. Wees konklusionen: “In the post-modern age of mechanical-photochemical-electronic-digital reproduction, attempts to impose outdated ideas

---

<sup>36</sup> ibid.

<sup>37</sup> ibid.

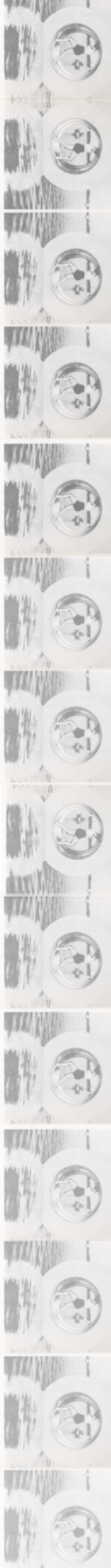
<sup>38</sup> Lessig, Lawrence, The Failures of Fair Use and the Future of Free Culture” *Cut: Film as Found Object in Contemporary Video* (Stefano Basilico, ed.). Milwaukee Art Museum utställningskatalog, 2004. s. 47-53.

<sup>39</sup> Lessig, Lawrence, The Failures of Fair Use and the Future of Free Culture. s. 52.

<sup>40</sup> ibid.

<sup>41</sup> ibid. För vidare läsning se <http://www.creativecommons.se/>.





about the ownership and control of cultural property are doomed to failure.”<sup>42</sup> Om det år 2012 hade varit helt lagligt att låna material och göra något nytt av det hade det förmodligen inte varit så spännande heller. Det jag finner intressant är att utställningen i Amsterdam våren 2012 (*Found Footage Cinema Exposed*) fyllde ett helt museum med olaglig konst utan att det blev någon debatt kring appropriering.

## ATTRAKTION OCH LOOP

”Repetition is the matter of our lives, of failure and birth, of dreams and pulsation.” -Alessandro Bosetti-<sup>43</sup>

I tidningen *Wide Angle* publicerades 1986 Tom Gunnings text ”The Cinema of attractions: Early film, Its Spectator and the Avant-Garde”.<sup>44</sup> Trettio år senare är begreppet attraktionsfilm ett vedertaget inom filmvetenskapen. Gunning hävdar i sin artikel att filmen fram till 1908 kan beskrivas som *Attraktionernas film* genom att skådespelet vänder sig mot sin publik. På så vis avslöjas illusionen, men filmen bjuder in eller skapar en kontakt med sin publik genom att skådespelarna tittar rakt in i kameran. Gunning menar att attraktionsfilmen är en exhibitionistisk praktik.<sup>45</sup>

From comedians smirking at the camera, to the constant bowing and gesturing of the conjurers in magic films, this is a cinema that displays its visibility, willing to rupture a self-enclosed fictional world for a chance to solicit the attention of the spectator.<sup>46</sup>

Detta skiljer sig från den narrativa filmen som inte vill bryta illusionen utan istället försöker förstärka det voyeuristiska elementet, vilket gör att betraktarna inte interagerar på samma sätt som med attraktionsfilmen. Gunnings tes bygger på att den tidiga filmen (före 1906) snarare visade upp bilder, att deras synlighet utgjorde själva exhibitionen - *attraktionen*. Gunning försöker sedan länka samman filmen

---

<sup>42</sup> Wees, William C., “Taking Another Look: Early Cinema and Recent Avant-garde Film.” Sixpack Film Symposium, March 2002. Vienna, Austria. Accessed on 1/28/06 at: [http://www.sixpackfilm.com/archive/veranstaltung/festivals/earlycinema/symposion/symposion\\_wees.html#1](http://www.sixpackfilm.com/archive/veranstaltung/festivals/earlycinema/symposion/symposion_wees.html#1), besökt 2010-09-24, utskrift i författarens ägo.

<sup>43</sup> Från Alessandro Bosettis hemsida: <http://www.melgun.net/soundtextsound.html>.

<sup>44</sup> Gunning, Tom (1990), ”The Cinema of attractions: Early film, Its Spectator and the Avant-Garde”, Elsaesser, Thomas & Barker, Adam (red.), *Early cinema: space-frame-narrative*, BFI Publishing, London, 1990, s. 62.

<sup>45</sup> Gunning, s. 57.

<sup>46</sup> *ibid.*

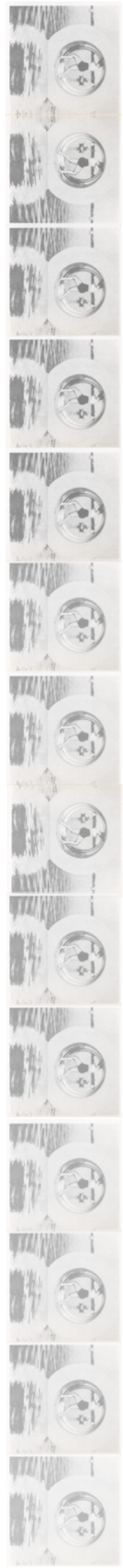
med de tidiga modernistiska avantgarderörelserna (så som futuristerna, dadaisterna och surrealisterna) för att belysa relationen mellan attraktionsfilmen och avantgardets strategier för att nå en publik. Enligt Gunning var platsen för attraktionsfilmen främst nöjesfälten, en industri som växte i takt med filmmediets kommersiella framväxt. Filmen blev alltså en av många attraktioner på nöjesfältet. Efter 1906 flyttade den narrativa filmen in i biografen, med resultatet att attraktionen bytte kontext och filmen grepp för att fånga sin publik. Avantgardets roll i att bevara det lekfulla förhållningssättet att chocka och konfrontera sin publik kan ur ett konsthistoriskt perspektiv ses som ett modernistiskt kanon. Om vi vidgar synen på nöjesfältet kan vi idag finna dem i en stads arkitektoniska särart, på dess museer, konstgallerier och turistattraktioner. Dessutom kan nöjesfältet breddas till att även omfatta det virtuella rummet, där Youtube och Vimeo m.fl. banat väg för fler öppna arkiv, som t.ex. Prelinger archives och det svenska Filmarkivet.se.<sup>47</sup> Kritiken mot Gunnings tes har varierat och begreppet *attraktionernas film* har vidgats i och med fortsatt forskning av stumfilm före 1906 och filmens historia därefter. Två filmvetare som tittat närmare på attraktionsbegreppet och dess problematik är Nicolas Dulac och André Gaudreault. Deras text "Circularity and Repetition at the heart of the Attraction: Optical Toys and the Emergence of a new Cultural Series" poängterar att inom den rörliga bildens historia fanns attraktionen som fenomen redan innan filmen föds och att den fortfarande är aktiv.<sup>48</sup> De menar att *attraktionernas film* är ett begrepp som formades för att beskriva den tidiga filmens genomslag liksom dess skiljepunkter från den narrativa filmen, inte att idén om attraktionen ska handla om ett specifikt tidsskede. För att diskutera detta har de tagit hjälp av de optiska leksakerna som anses ha varit uppkomsten till den rörliga bilden vi kallar Film.

Dulac och Gaudreaults text gör en beskrivning och distinktion av de optiska leksakerna där de använder sig av olika termer för användare och observatörer. Kort kan man säga att Dulac och Gaudreaults studie undersöker interaktion och passivitet för att se hur attraktionen tar form. De börjar med *Phenakisticopet*,

---

<sup>47</sup> För mer information; Rick Prelingers arkiv besök: <http://archive.org/details/prelinger>, 2012-11-07; Besök: <http://filmarkivet.se/>, 2012-11-07 eller läs boken "Skosmörja eller arkivdokument", Jönsson, Mats & Snickars, Pelle (red.), "Skosmörja eller arkivdokument?": om filmarkivet.se och den digitala filmhistorien, Kungliga biblioteket, Stockholm, 2012.

<sup>48</sup> Dulac, Nicolas och Gaudreaults, André, "Circularity and Repetition at the heart of the Attraction: Optical Toys and the Emergence of a new Cultural Series", Strauven, Wanda. (red.), *The cinema of attractions reloaded* [Elektronisk resurs], Amsterdam University Press, Amsterdam, 2006, s. 227-244, <http://libris.kb.se/bib/11277899>, hämtad 2012-10-10.





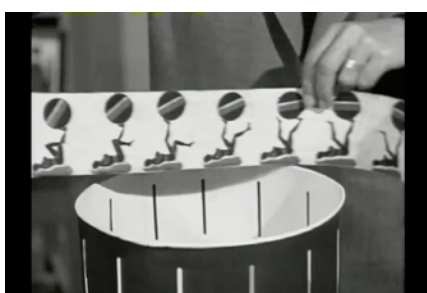
*Zoetropen*, Reynauds *Praxinoscope* och slutar med Edisons *Kinetoscope*. Det handlar om huruvida subjekten i leksaken (d.v.s. de handgjorda bilderna eller de fotografiska bilderna i Edisons *Kinetoscope*) har en möjlighet att frigöra sig från det begränsade narrativ som leksakens bildisk utgör eller om den apparat som roterar disken för att ge liv åt de separata bilderna går att manipulera. Det handlar med andra ord om animation av bilder.

När jag tittar på Arnolds installationsfilmer är det inte Dulac och Gaudreaults resonemang kring detaljer av varje enskild optisk leksak jag använder mig av, utan deras termer som handlar om hur leksaken och användaren interagerar samt hur animationens narrativ fungerar genom rotationen, loopens beskaffenhet. *player- and viewer mode of attraction* har att göra med hur attraktionen tar form genom att användaren är ett med själva apparaten (*Phenakisticopet*) eller är delaktig i apparaten (*Zoetropen*). Det som förenar de båda är det icke linjära narrativet. Med *Praxinoscopet* införs ett linjärt narrativ och spelaren blir betraktare då skådespelet spelas upp genom en apparat och spelare. Apparaten spelar upp skådespelet utan att betraktaren kan påverka narrativet. När jag tittar på Arnolds animationers temporal progression använder jag vad Dulac och Gaudreault kallar *acted-upon subjects* och *acting-out subjects*. Dessa termer beskriver mediets begränsningar. Att inte *Phenakisticopets* figurer kunde bli mer än en rörelse beror helt enkelt på apparatens begränsning och, om man så vill, på att den gav en bild av en värld där allt upprepar sig utan någon antydning till förändring. Med *Zoetropen* ändras gränssnittet på så vis att apparat och bilder inte längre är ett. Som användare kunde man välja att sätta i nya bildremсор eller kombinera olika motiv (narrativ). På så vis har inte subjekten fastnat i en ändlös loop utan kan med hjälp av apparatens beskaffenhet få plats med fler bilder och kan med spelaren få ett slut på sin rörelse. Arnold blir som skapare av sina digitala filmer en spelare som kan göra valet att stänga sin loop eller låta den agera ut till betraktarna. Något som talar mot det senare påståendet skulle kunna vara den grekiske filosofen Herakleitos tankar kring repetition: "Man kan inte stiga ner två gånger i samma flod.", "I samma floder stiger vi ner och stiger vi inte ner, vi är och vi är inte.", "För dem som stiger ner i samma floder flyter annat och åter annat vatten till. Men själen dustar ur vatten."<sup>49</sup> Vattnet är i ständig rörelse och därför är det inte samma vatten vi stiger ner i. Men även om vattnet skulle vara stilla så är vi själva i ständig förändring. Herakleitos tankar om floden skulle med andra ord kunna appliceras på oss och vårt identitetskapande. Loopen

---

<sup>49</sup> Herakleitos, *Fragment*, Propexus, Lund, 1997, s187, s112 och s36.

ger oss möjligheter att betrakta ett enskilt tillstånd av tid där *found footage*-filmskapare genom sin rekontextualisering av citerat material kan påvisa explicita meningar eller ge betraktaren en ny upplevelse genom att repetera en scen via en loop. Men det finns alltid ett val som filmaren gjort där valet bär på spår från olika kontexter.



Från vänster: Phenakisticopet,  
Zoetropen, Praxinoscopet för hemma  
bruk, Praxinoscopet för teater,  
Edisons Kinetoscope



## FÖRSVINNANDETS ESTETIK

”Tysta, svarta detonationer. ”Försvinna”, tänker du, och har alltid gjort det. ”Det gäller att försvinna.” Hur spelar ingen roll: man använder de trick man kan.”<sup>50</sup>

- Aris Fioretos -



**Filmfakta:**  
**Martin Arnold**  
**Deanimated, 2002**  
**Video, b/w, sound**  
**60 min**  
**Loopad digital media**



*Deanimated - The Invisible Ghost* (2002) ingår i en installation bestående av tre digitala filmer som exponerades genom projektioner på filmdukar i olika rum i *Kunsthalle Wien* hösten 2002.<sup>51</sup> Inom ramen för den här uppsatsen analyseras här endast en av installationerna, *Deanimated*, en loop som pågår i cirka 60 minuter. Filmen gestaltar och berättar om människans och filmens fragila tillstånd. Filmens förgänglighet är synonymt med människans symptom. Från det att den och vi föds påbörjas nedbrytningsprocessen.

Arnold har använt sig av *The Invisible Ghost* (1941) med Bela Lugosi i huvudrollen, en film producerad i Hollywood av regissören Joseph H. Lewis. *The Invisible Ghost* är en enkel mordhistoria där Lugosi blir hypnotiserad av sin försvunna hustru (som traumatiserad efter en bilolycka där hennes älskare dött tror att hon också är död) och börjar mörda folk i sin omgivning. Arnold tar sig an materialet genom att digitalisera filmen och sedan retuschera bort skådespelare, ta bort dialog och manipulera skådespelarnas munnar så att de blir stumma.<sup>52</sup> Han gör det dock med en sådan finess att indexikaliteten i materialet förblir intakt och

<sup>50</sup> Fioretos, Aris, (2008) *Vidden av en fot*, Norstedt, Stockholm, 2008, s.11.

<sup>51</sup> Se bilaga 1. hämtad ur utställningskatalogen *Deanimated* (se litteraturförteckning). De andra två filmerna var *Forsaken* och *Dissociated* se bilaga 2.

<sup>52</sup> Amour Fous hemsida, <http://www.amourfou.at>, information om Arnolds filminstallation, [http://www.amourfou.at/subs/filme/deani/deani\\_e.htm](http://www.amourfou.at/subs/filme/deani/deani_e.htm), hämtad från internet. 2010-10-14.

kvar blir en film som lyser med sin frånvaro. Tomheten blir huvudaktör och sätter igång en längtan hos betraktaren.

Arnold har med installationen *Deanimated* använt sig av det filmiska arkivet och framför allt det *andra* filmarkivet som inte tillhör de institutionella artefakter som vanligtvis värderas som en del av vårt kulturella världsarv. Detta andra arkiv är ett sekulariserat arkiv. Filmen som Arnold approprierat har cirkulerat i filmuthyrningsaffärer, inläst från sitt *indexikala* original (35mm film, filmremsa) och överfört till ett nytt analogt medium, magnetband (VHS, BETA osv). Kanske har filmen visats i TV-etern och då fångats av en apparat som förvandlat den analoga signalen till en digital fil, arkiverad i en hårddisk (dator eller inspelningsbar hårddisk för rörliga bilder sända genom etern eller ett digital kabelnät). Jag frågade Arnold i en kort mailkorrespondens var han approprierat filmen från och om det är något arkiv inblandat? Arnold svarade via sin gallerist att filmhistorien är arkivet.<sup>53</sup> Arnold verkar således ha fått tag på Lewis film genom appropriation och på så vis antyder han att filmhistoriens artefakter finns att hämta, låna, hitta från olika mediebanker.

Arnold bearbetar den digitala kopian av filmen genom att han stänger munnar och plockar bort dialog. Karaktärerna kniper sina munnar och kvar blir scener med tystnad. Karaktärerna får svälja sina ord och då de inte kan öppna sig för att Arnold slutit deras munnar. Kropparna tenderar dock att föra en nervös dialog med varandra och betraktarna. Även skådespelare tas ur filmen (filen), vilket ger ett resultat av tomhet. Vi får uppleva långa tagningar med en panorerande kamera som visar interiörer tömda på människor. Genom att påvisa filmens avsaknad av människor och dialog får filmen en dokumentär prägel, känslan av att någon dokumenterat ett ingenmansland. Vart tog alla vägen? Med *Deanimated* ifrågasätter Arnold filmens indexikalitet genom digital estetik, där manipulering av källkoden avslöjar filmens tillstånd i dess arkiverade status.<sup>54</sup> Filmremsan som index av verkligheten är från början dömd att sakta men säkert försvinna, då dess materialitet begränsar dess levnadstid. En forskare som skrivit en översikt med

---

<sup>53</sup> Mail i författarens ägo.

<sup>54</sup> I linje med restaurering av en film, likna, mimicera *originalet* genom att använda sig av hård- och mjukvara för redigering (re restaurering, editering) för att ta bort damm, repor eller annan kemisk påverkan av filmremsan. En slags verklighetstrogen bild fast den är manipulerad. Andra filmer av Arnold visar snarare upp en tydlighet att materialet är manipulerat. Se t. ex. hans *pièce touchée* (1989), som på engelska översätts som; touched piece, vilket betyder att materialet är vidrört. En term som figurerar i litteratur gällande *found footage* filmer som är tydligt bearbetade är *re-touched footage*.

djupdykningar i filmens överlevnad i arkivet är Giovanna Fossati, som med sin bok *From Grain to Pixel, The Archival Life of Film in Transition* (2009) diskuterar hur man teoretiserar och rent praktiskt förhåller sig till övergången från analogt till digitalt.<sup>55</sup> Om vi slår upp det engelska ordet *transition* i en ordbok får vi en förklaring av ordet som; 1. övergång, förflyttning, 2. förändring, omvandling. Det finns även att finna förklaring som brytningstid t.ex. en punkt, ett skiljetecken som i filmtiteln av Gustav Deutschs arkivfilmepos, *Film ist. - Film Är*. Även det engelska ordet *crossing* dyker upp som kan betyda en bro. Bron från det fysiska till det virtuella, fakta till fiktion, fakta och fiktion. Alltså; original, kopia och realism, indexikalitet, digital mimicerig. I arkivet lever både filmremsan och dess digitala avbildning tillsammans. Det blir en slags övergång och förflyttning av innehåll till annan materialitet. Den digitala kopian kan inte leva utan sin indexikala förebild. De två olika materialen lever ett slags dubbelxponerat liv. Den digitala kopian blir filmremsans skugga.

I *The Invisible Ghost* hittar betjänten Evans de flesta mördade personerna, men i Arnolds skuggvärld upptäcker han endast tomheten. Handlingen i *Deanimated* drivs alltså fram genom Evans icke-fynd av döda kroppar. *The Invisible Ghosts* offer är index på att ett brott har begåtts och betjäntens reaktioner är självklart starka och fullt begripliga, medan de i *Deanimated* mest ser ut som plötsliga hysteriska anfall. Alla filmens huvudrollsinnehavare befinner sig på gränsen till nervsammanbrott, vilket driver filmens narrativ framåt mot ett slut. Som betraktare blir man indragen i Arnolds värld av neurotiska människor där kropp och verbalspråk omkodats till ett dysfunktionellt kommunikationsspel. Arnold deltar i spelet i bemärkelsen film och konst, filmremsa och digitalt, samt genom att indirekt fråga om indexikalitet är lika med spår av verklighet. Hans estetik och arbetsmetod vilar på diskurser gällande filmens tillstånd i arkivet och den teknologiska utvecklingen. Spelplanen är hans lek med mediet och dess omdebatterade natur från produktion till distribution, innehåll och form. Om Arnolds spelar detta spel så gör han det med filmen och filmhistorien. De gestalter Arnold har stängt inne i sin loopmaskin gör försök att agera ut (*acting-out*) sin berättelse, men manipuleras genom reduktion och försvinner. Att ta sig ut ur diegesen är inte det lättaste och att en filmkaraktär kan göra det ingår inte i spelets natur, men det förekommer genom

---

<sup>55</sup> Fossati ger läsaren en noggrann tankevärd genomgång av filmens transformering de senaste decennierna, från filmremsans korn till sin pixelbaserade dubbelgångare. Fossati, Giovanna, (2009), *From grain to pixel: the archival life of film in transition*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2009.



*Sherlock, Jr* (1924)



*Purple rose of Kairo* (1985)



*Entr'acte* (1924)

olika tekniska innovationer som får oss betraktare att känna oss delaktiga i det vi tittar på. Ta till exempel Buster Keaton i *Sherlock, Jr.* (*Fart, flickor och faror*, 1924) eller Jeff Daniels rollfigur Baxter i Woody Allens *Purple rose of Kairo* (1985), *Entr'acte* (1924) av René Clair där filmen slutar genom att en vit duk med inskriptionen *FIN* plötsligt spricker upp och en man kastar sig genom från andra sidan för att landa på marken. Väl liggande på backen utanför diegesen ser vi ett ben och mannen blir sparkad i huvudet så hårt att han åker tillbaka genom duken som sluts och vi betraktare får vårt slut på filmen.

I dag presenteras attraktionfilm som 3D-film där vi får ta på oss filmindustriens preparerade glasögon och på så vis uppleva ytterligare en dimension av verklighet då rollfigurerna frigörs från den tvådimensionella duken. Försvinnandet och loopen som estetiska verktyg i Arnolds verk får mig att tänka på robotarna i *Transformers* som förvandlas från bil till robot eller tvärtom. Grundstrukturen

bryts ner för att sedan likt en fjäril från sitt kokongtillstånd transformeras, animeras, deanimeras till larv och slutligen en färgsprakande insekt med vingar. Dekonstruktionen av form byggs upp igen till en ny form, för att brytas ner och förvandlas till ett nytt samplat föremål. *Transformers* bär dock spår (index) av sitt samplade föremål. Arnolds film *Deanimated* är starkt beroende av sin *värd* (eng. *host* att jämföra med det snarlika ordet *ghost*), *The Invisible Ghost* (1941) som han citerat eller samplat för att sakta dekonstruera och transformera, men Arnold har ympat in ett virus i maskinen som gradvis leder till gestalternas försvinnande. Försvinnandets estetik innebär att



Transformer Bumblebee: <http://transformers-5.blogspot.se/>



filmen är programmerad att vid dess sista andetag i dekompositionsfasen återuppstå igen. I stället för att försvinna blir filmen *Deanimated* re-animerad då filmen är en loopad mediakonstruktion, där Arnolds fysiska påverkan av det approprierade materialet gör det beroende av en apparat för att visa upp sig och att försvinna.

Publiken till *Deanimated* utsätts för ett spel där situationen för att se *Deanimated* liknar situationen för ett biografbesök. Arnold har placerat ut ett antal fasta biografstolar framför motsvarigheten till biografduken, skärmen (se bilaga 1). Beträktarna konnoterar rummet och interiören med att de är där för att se en biograffilm. Förförståelsen för biografbesöket kopplas på och som betraktare får man spela spelet utan att ha fått ett regelverk i sin hand. Skådespelet har dock redan börjat och sätter man sig ner i sätet är man kanske inte beredd på att fastna i en ändlös loop... Peter Handberg skriver och citerar Paul Virilio i förordet till *Virilios Försvinnandets Estetik*, "Sökande efter form är bara ett sökande efter tid, men om det inte finns beständiga former, så finns det över huvud taget inga former alls"<sup>56</sup>. Handberg tolkar vidare; "Bakom de nya teknikernas skenbart livfulla yta finns således döden. Den hyperaktiva överstimulerade, lidande, orörliga "människan" kan bara passivt motta "sin information" och slutgiltigt smälta samman med sitt tomma öde."<sup>57</sup>

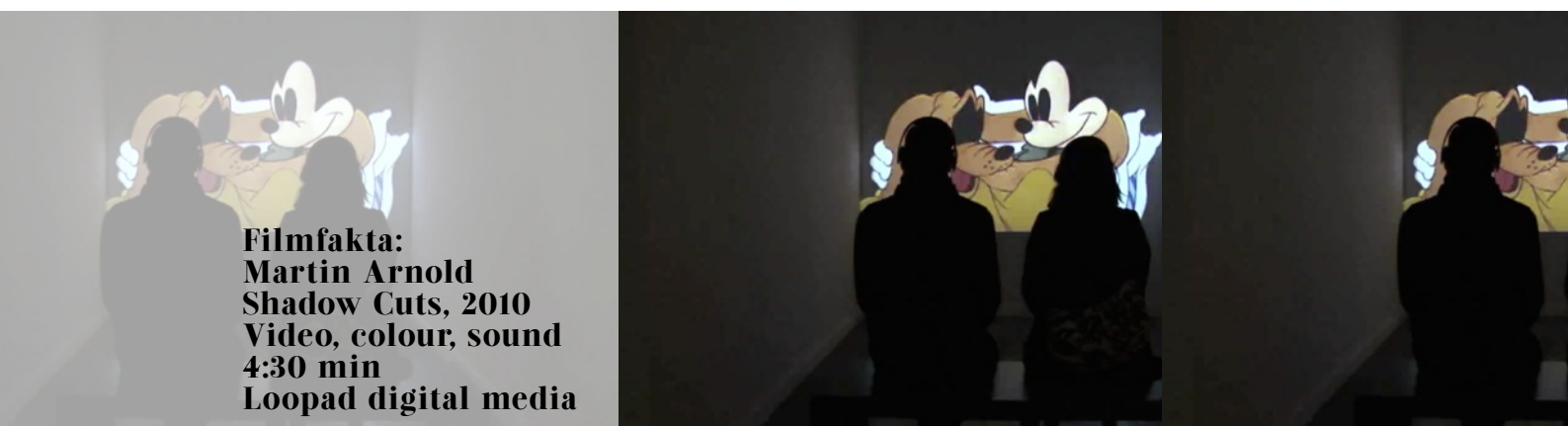


Bilden fångar rörelsen men manifesterar försvinnandet. Chronocyclegraph, Étienne-Jules Marey (1894)

<sup>56</sup> Virilio, Paul, *Försvinnandets estetik*, Korpen, Göteborg, 1996, s7.

<sup>57</sup> ibid.

## ETT SKUGGSPEL - SHADOWCUTS



**Filmfakta:**  
**Martin Arnold**  
**Shadow Cuts, 2010**  
**Video, colour, sound**  
**4:30 min**  
**Loopad digital media**

Darkness does not, however, pertain solely to the cinema. The blindingly white walls of exhibition halls in art galleries and museums require us to blink if we want to recognise the picture in amongst the many dark omissions, the blind spots in our field of vision. Can a history of seeing be told without taking cognisance of the history of overlooking?<sup>58</sup>

Martin Arnolds *found footage*-film, *Shadow Cuts* (2010) är ett citat av slutscenen ur Disneyanimerade kortfilmen, *Pluto's Dreamhouse* (1940) med Mickey Mouse och Pluto i huvudrollen. *Shadow Cuts* börjar där den slutar och är en digital loop som sträcker sig över cirka fyra minuter innan den startar om. Filmen visades i samband med en gruppställning där Arnold både var kurator och utställare. Utställningen ingick i en serie utställningar i regi av *Curated by\_Vienna*, ett projekt som startade 2009 och fokuserade på samarbetet mellan gallerier och kuratorer i Wien. Utställningarna hade olika teman och olika kuratorer. 2010 var temat konst och film. *Blinking\_Curated by\_Martin Arnold* öppnades i maj 2010 på galleri Martin Janda i Wien. Arnolds verk visades på en stor bildskärm i ett mörklagt rum (se bild ovan).<sup>59</sup> I och med utställningen publicerades ett pressmeddelande där Arnold

<sup>58</sup> <sup>58</sup> Citat ur Arnolds pressmeddelande: <http://www.martinjanda.at/index.php?cms=ausstellung&details=1&caID=120&show=pressetext>, 2012-08-29, Pdf dokument i författarens ägo.

<sup>59</sup> *Blinking, Curated by Martin Arnold / art&film* - Galerie Martin Janda, vernissage 2010-05-06, Wien. Se länkar för mer information: <http://www.martinjanda.at/index.php?cms=ausstellung&details=1&caID=120&show=pressetext> och [http://www.curatedby.at/2010/index\\_en.html](http://www.curatedby.at/2010/index_en.html).



beskrev temat och hans ingång till installationsfilmen *Shadow Cuts*. Han inledede med orden:

People tend to blink between 8 and 41 times per minute. This means that, during this time frame, a person is, on average, blind for about six seconds. Traditional motion pictures, too, flicker, projecting 24 frames per second, which are interrupted by 48 phases of complete darkness.<sup>60</sup>

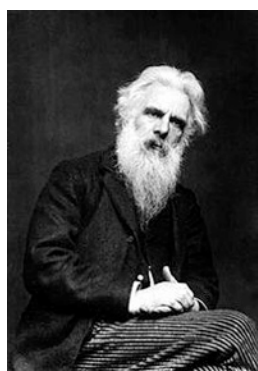
*Shadow cuts* börjar med slutscenen från den tecknade filmen *Pluto's Dreamhouse* (1940) genom att filmen spolas tillbaka. Loopen startar med en svart skärm som tonas in med synkront ljud. Filmen framträder ur en rörlig irismask, ett slut blir till en öppningsscen i stället. Ur masken genom svartflimrande, repetitiva fram och tillbaka rörelser framträder två gestalter. Filmen rör sig fram och tillbaka med en jämn rytm.



Bilderna i Arnolds *Shadow cuts* är bearbetade genom att de huvudsakliga motiven är utmaskade, övertäckta med en svart filmslöja. Slöja är det som avgör exponeringstiden vid analoga stillbildskameror men tankarna går ju även till det klädesplagg som har orsakat många debatter i svenskmedia under ett antal år, burkan. Avslöjning, exponering, voyeurism samt ideologi, vad döljs bakom masken? Mellan det stroboskopiska svartflimret och de hackande fram och tillbaka repetitionen av gestalternas rörelser, kan jag uppfatta att Arnold illuminerar vissa delar av bildrutorna. Vid första anblick av filmen antar jag att det är Mickey Mouse och hunden Pluto, då dessa tecknade figurer är så starkt ikonografiska symboler att det bara behövs ett par sekunder innan tecknen av gestalterna blir manifesta. Arnold gör oss påmind om vår voyeuristiska ådra (attraktionen) då den animerade musen Mickey och hans hund Pluto som verkar vara på gränsen till ett hysteriskt anfall, flämtar och skrattar åt åskådaren med sina utklippta ögon. Vi vill se och det

<sup>60</sup> Arnolds pressmeddelande finns på: <http://www.martinjanda.at/index.php?cms=ausstellung&details=1&aID=120&xshow=presstext>, 2012-08-29, Pdf dokument i författarens ägo.

vi ser, tolkar vi. Om vad vi ser mellan filmrutorna och de tillskurna titthålen bildar vi oss en egen uppfattning, ibland kulturellt betingad och ibland personligt privat. Arnolds citat är efterbelyst, en term jag lånat från svartvit fotoframställning och som jag använder för att knyta an till mina konnotationer. I sitt filmarbete citerar Arnold inte bara Disney och Hollywood utan gör även ett *hommage* till de pionjärer som gjorde animationer av fotografiska element, så som Eadweard Muybridge (1830–1904), Étienne-Jules Marey (1830–1904) och Jean-Martin Charcot (1825–93). Arnolds sätt att arbeta med sitt approprierade material liknar dessa pionjärs



Från vänster: Eadweard Muybridge, Étienne-Jules Marey och Jean-Martin Charcot.

sätt att sammanfoga stillbilder seriellt och på så vis lura ögat att uppfatta en progression av en rörelse. Kanske är pionjärernas utgångspunkt, det vill säga att registrera hur en rörelse uppkommer, det analytiska moment som Arnold begagnar i sin metod att göra film själv.

De tecknade figurerna i *Shadow cuts* flimrar fram och Mickey Mouse och hunden Plutos ögon verkar frigöra sig från sina karaktärer. Efter ett tag är det både ögon och kropp som släcks ut i flimret. Flimret retar betraktarens ögon till att vilja blinka mer än vanligt. Blinda karaktärer på skärmen möter temporärt blinda betraktare vars perception splittras mellan de mörka faserna på skärmen. Med Arnolds egna ord från pressmeddelandet i samband med *Blinking\_Curated by\_Martin Arnold*:

Sitting in the dark recesses of a movie theatre, watching the images fluttering across the screen, the lid's blinking reflex sets in, uniformly, with about half of the audience, in keeping with the events depicted. The matter so projected is, therefore, not only collectively viewed but also collectively overlooked. The individuals attending the screening thus become an audience; not least through the social loop of the simultaneous act of repetitive blinking,



constituting themselves, through their shared temporary blindness, as a group.<sup>61</sup>

Filmen av Arnold visar upp en skuggvärld som inte lämnar några skuggor. Mickey Mouse och Pluto får agera försökskaniner i ett av Arnolds digitalt iscensatt spektakel.

Vid en snabb jämförelse mellan installationsfilmerna (inte själva installationen som helhet) *Deanimated* och *Shadow cuts* så är de väldigt olika till utseendet, men genom Arnolds bearbetning av det approprierade materialet finner jag att hans arbetsmetodik är den samma vare sig tecknad - eller spelfilm. Arnolds estetiska grepp är reduktion och upprepning. Båda filmerna är självreflexiva och säger något om filmens död och återuppståndelse då själva repetitionen/ loopen skapar en grad av reflexivitet. Båda filmerna vinkar till pre-film och filmpionjärerna genom att göra det synligt att film är uppbyggt av förgängligt material samt att film är bildrutor, vilket gäller både filmremsan eller binärkodat material som visar sig som bildrutor i en digital applikation. I båda fallen klarar inte materialet av att visa sig självt utan kan endast få liv genom en apparat. De filmer som Arnold approprierat material från behövde såväl filmprojektor som filmduk (och en filmmaskinist) medan *Deanimated* och *Shadow Cuts* behöver en hårddisk eller annan hårdvara kopplad till bildskärm för att visa upp sig. Filmerna visar på en konvergensprocess. I förhållandet till varandra ställer de frågor om filmens väsen och om hur filmen (de rörliga bilderna) skall överleva sig själv i arkivet eller som om digital skugga av filmremsan. Arnolds film är re-animerad (digitalt manipulerad) och mimicerar film som projiceras genom diverse ljusomvandlare.

För betraktaren betyder de olika sätten att se filmerna på en hel del. Här vill jag ansluta mig till Dulac och Gaudreaults resonemang kring vad de kallar *player-mode* och *viewer-mode*. Att se en film skulle de kalla för *viewer-mode*, då betraktaren inte behöver agera med själva apparaten för att kunna se bilderna eller höra ljudet. Men här är ju kontexten en viktig del av mottagandet. Att gå på bio eller att gå på en konstutställning innebär olika grader av attraktion. Thomas Elsaesser resonerar i sin artikel "Ingmar Bergman in the museum?" kring det filmen delar med konsten, särskilt måleriet, nämligen en gemensam uppfattning av seendet som är ärvt (eller traderat) från renässansens perspektiv där t.ex. en rektangel fylld

---

<sup>61</sup> Citat ur Arnolds pressmeddelande: <http://www.martinjanda.at/index.php?cms=ausstellung&details=1&aID=120&show=pressetext>, 2012-08-29, Pdf dokument i författarens ägo.

med färg och ljus, inramad och placerad mot en vägg, kan konnotera ett fönster mot världen. Den här idén är fast förankrad i vår visuella kultur, där en av skillnaderna mellan filmen och museet är den rörliga betraktaren/fast bild kontra fast betraktare/rörlig bild. Digital media håller på att förändra filmens och museets förutsättningar att behålla illusionen av renässansens fönster mot världen.<sup>62</sup>

Enligt Dulac och Gaudreault frigörs de animerade bilderna från betraktarens hand i och med *Zoetropen* (trolltrumman) då apparat och bildmaterial är separerade- men beroende av varandra plus en maskinist (betraktaren) för att kunna se spektaklet (skådespelet). Maskinisten kunde fortfarande påverka hastighet och innehåll genom att veva trumman fortare eller långsammare samt genom att byta eller mixa sin egen bildremsa i *Zoetropen*. Detta ingick som en del i själva attraktionen. Betraktaren faller först in i *viewer-mode* genom Émile Reynauds *Praxinoscope* (1876) som sedermera utvecklas till *Theatre Optique* (1892). Attraktionen blir nu helt styrd av apparaten (där maskinisten ingår) och betraktaren hamnar utanför för att titta in/ på utan att kunna påverka varken tid, rum eller narrativ. Det blir till en utsikt konstruerad under renässansens, ett fönster som speglar en värld med dess historia. Arnold som bytt kontext från biografens statiska rum till museets har nu försatt betraktaren i en hybridsituation. Loopad media projekteras på vägg, filmduk eller dylikt, eller visas genom olika bildskärmar ibland TV-apparater. Betraktaren passerar eller stannar upp för att filmen presenteras i en kontext där artefakten har en tillskriven status. Här generaliserar jag förstås då rörlig bild i museer eller gallerier visas på många olika sätt. Ibland får man en tid att passa, filmen visas i ett separat rum på ett angivet klockslag (detta liknar biografbesöket) betraktaren styr inte var och när hen vill se materialet. Arkitekturen blir ibland rörlig då rörlig bild exponeras på väggytor (av egen erfarenhet kan alla rummets ytor vara exponerade), rummet löses upp och väggen blir ett rörligt fysiskt objekt, konstnären vidgar på så vis rummet och betraktaren hamnar mitt i verket.<sup>63</sup>

Arnolds estetik grundar sig på attraktionen (i det här fallet en hybridmedia) där loopen gör att betraktaren kan komma och gå (interaktionen - *player-mode*), samtidigt så kan inte betraktaren påverka apparaten utan förblir passiv. Att Arnold

---

<sup>62</sup> Elsaesser, Thomas, *Ingmar Bergman in the museum? Thresholds, limits, conditions of possibility* *Journal of Aesthetics & Culture*, Vol. 1, 2009. DOI: 10.3402/jac.v1i0.2123  
länk: <http://www.aestheticsandculture.net/index.php/jac/article/view/2123>  
Hämtad som pdf, utskrift i författarens ägo: 2012-08-20.

<sup>63</sup> Se t.ex. den amerikanske konstnären Tony Oursler och den skotsk/amerikanska konstnären Zoe Beloff. För exempel gå till: <http://www.lehmannmaupin.com/#/artists/tony-oursler/> och <http://www.zobeloff.com/>.

arbetar med en kort sekvens ligger i attraktionens temporalitet. Repetitionen av de animerade bilderna skapar ett slutet narrativt system som till synes är en ändlös loop där subjektet om än begränsat kan agera ut, *acting-out*, sitt cirkulära liv.

*Shadow cuts* är en kort cirkulär evighetsmaskin, *the endless loop*. Det finns en tydlig motsägelse i formuleringen; enligt Dulac och Gaudreault är attraktionen baserad på korthet vilket blir svårt att få ihop med ändlösheten. Men det ger en indikation om hur loopapparaten används och hur användare och betraktare interagerar med attraktionen.

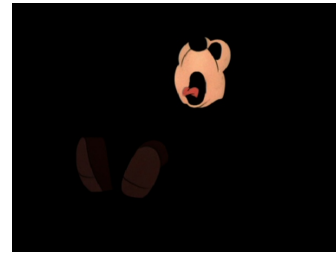
Arnold har bildruta för bildruta, likt de tidiga animerade bildremsorna i trolltrumman och de handmålade glasplåtarna till lanternna magica-projektorn, övermålat och därmed samtidigt reducerat innehållet i bilden genom att digitalt ersätta ögonen med svarta hål. De svarta ögonen konnoterar en livlös figur, men även blindhet. De utklippta ögonen backar upp Arnolds tankar kring utställningen där blinkningen ju är en blindpunkt. Ögats roll i filmens värld är något som det ofta refereras till. Jag tänker på *Den Andalusiska hunden* (1929) av Luis Buñuel och Salvador Dalí där en man i öppningsscenen av filmen skär ett snitt i en kvinnas öga med sin rakkniv till tangomusik, en scen som säger allt om det då förhållandevis nya mediet och där konstnärerna retoriskt berättar att här kommer något ni aldrig har sett förut...på film! Eller schablonen där någon använder en kikare och formen av två hål i en svart bakgrund dyker upp i bild för att ge en subjektiv bild av betraktandet. *Shadow cuts* bjuder in dessa tolkningar genom Arnolds sätt att gestalta sitt material. När vi betraktar Arnolds film följer dessa kontexter med, men förmågan att se intertextualiteten i verket är beroende av vår förförståelse.





## SOMNAMBULISTER - SOFT PALATE

**Filmfakta:**  
**Martin Arnold**  
**Soft Palate, 2011**  
**Video, färg, ljud**  
**3 min**  
**Loopad digital media**



*Soft Palate* (2011) visades första gången på International Film Festival Rotterdam 2011.<sup>64</sup> Videoinstallationen är en loopad konstruktion med synkront ljud. Arnold har med *Soft Palate* fortsatt arbeta med Disneys tecknade favoritmus. *Soft Palate* är en fortsättning på *Shadow Cuts*, men här har Arnolds tagit en scen ur Disneys *Mickey's Delayed Date* (1947) där bara Mickey får agera.<sup>65</sup> *Soft Palate* är en neurotisk re-animation där Mickeys sovande kropp framträder rytmiskt ur mörkret, en kroppsdel i taget. Varje grafiskt element som denoterar mun, tunga, gomsegel, huvud och så vidare repeteras med ett konstant oljud tills det att hela kroppen har presenterats. Tack vare vår syndefekt, det vill säga *ögats tröghet* upplever vi en helhetsfigur. Mickey i helhetsfigur är en illusion som sakta byggs upp med hjälp av Arnolds infogade svartrutor (stroboskop, *flicker*-effekt). Vid en närläsning av filmen, genom att frysa en bildruta och stega fram och tillbaka, upptäcker man de separata grafiska symbolerna som konnoterar en tecknad figur. När repetitionerna av de enskilda delarna läses in av ögat framträder ur mörkret en snarkande Mickey Mouse. Snarkningen låter som en visslande tekanna och det hela blir hypnotiskt. I originalscenen från *Mickey's Delayed Date* kan vi se en tecknad mus som ligger och sover i sin fätölj. I Arnolds omarbetning händer det något med den re-animerade musen. Freud kallar det för *the uncanny*, det som väcker en känsla av obehag, oftast händelser man har upplevt i sin barndom som man som vuxen tror har bearbetats. Dessa obehag är ofta kopplade till övernaturliga destruktiva krafter, som att de döda uppstår eller att man har någon kontakt med andeväsen (något som tillhör läran om animism). Enligt Freud är det besynnerliga, otäcka eller kusliga ett resultat av motsägelsen mellan vad vi tänker att vi vet och vad vi fruktar att vi ser vid en kort

<sup>64</sup> [http://www.martinjanda.at/index.php?cms=kuenstler&info=more\\_1&details=biografie\\_1&kID=1d=5803](http://www.martinjanda.at/index.php?cms=kuenstler&info=more_1&details=biografie_1&kID=1d=5803), 2012-11-28.

<sup>65</sup> Disneys *Mickey's Delayed Date* (1947)  
länk:<http://www.youtube.com/watch?v=6UaYGYgiJNE>, Uppsökt:2011-07-20.

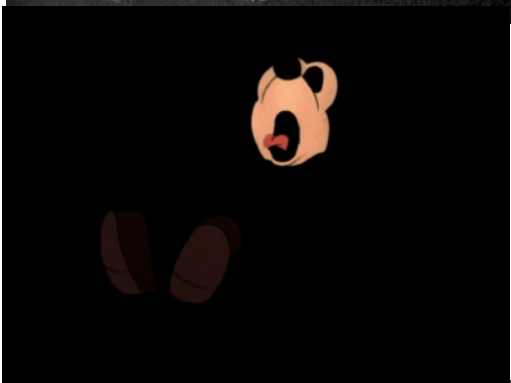


förnimmelse.<sup>66</sup> Jag känner igen Mickey, men det är något som inte stämmer. Mellan svartflimret ser Mickey ut att ha tappat sin livsgnista och kvar finns ett tomt

Somnambulisten  
i *Das Cabinet des  
Dr. Caligari*  
(Robert Wiene,  
1920)



Somnambulisten  
i *Soft Palate*  
(Martin Arnold,  
2011)



Jean-Auguste-  
Dominique  
Ingres  
liggandes i sin  
dödsbädd,  
1887



skal av vad som en gång var en tecknad mus. Mickeys kropp har blivit utbytt till något *uncanny* i stil med somnambulisten i Caligaris kabinett, en marionett som sover en dvalligt sömn. Arnolds cut-out teknik har lämnat åskådaren med en dödsmask av Mickey. Charles Marville fotograferade 1887 målaren Jean-Auguste-Dominique Ingres liggandes i sin dödsbädd ett slags *momento mori* motiv där fotografiet har ersatt dödsmasken av vax. Men livet efter döden är inte slutet, inte om vi ska tro alla filmer om levande döda som gjorts under filmens historia. Arnold har likt doktor Frankenstein lappat ihop och lappat över sitt material och gett det artificiellt liv genom en maskin. Shellys doktor Frankenstein försöker agera tämjare av naturens krafter och blir själv en slags gudomlig Skapare av redan använt material genom att fånga blixstens energi och leda den till sitt livsverk.

Frankensteins varelse bär på många sömmar, likt ett lapptäcke. *Monstret* är ett modernistiskt assemblage. Arnold använder sig av hårdvara, mjukvara, gränssnitt för att ge nytt liv åt sitt material, som enligt Lev Manovich bär estetik av 1920-tals avantgardekonst.<sup>67</sup> Tillsammans ger Arnold och doktor Frankenstein ny mening åt det tidigare skapade materialet. De re-animerar sina objekt och blir Skapare av rörelse.

<sup>66</sup> Freud, Sigmund, *The uncanny*, Penguin, London, 2003.

<sup>67</sup> Manovich, Lev, "What is Digital Media?", *The visual culture reader*, 2. ed., Mirzoeff, Nicholas (red.), kapitel 37, s. 405-416, Routledge, London, 2002, s. 410.



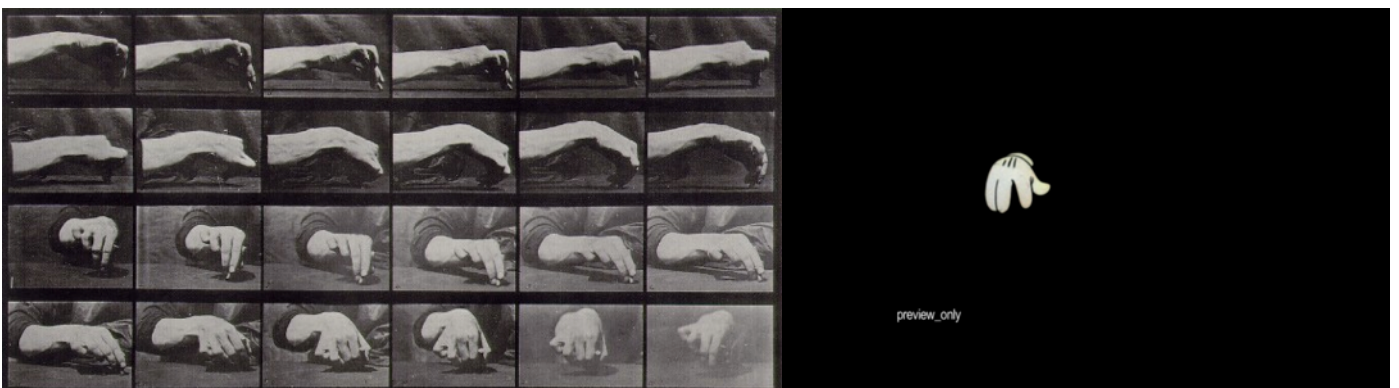
*Frankenstein* (James Whale, 1931)

-”It’s Alive!”, vrålar doktor Frankenstein när varelsen efter en blix storm börjar vakna till liv. Först en arm, sedan resten av kroppen. Arnolds *Soft Palate* börjar med en vit hand som ur mörkret rör sig fram och tillbaka, sökande, efterkännande, gnuggandes. Repetitionerna av handrörelsen ökar i

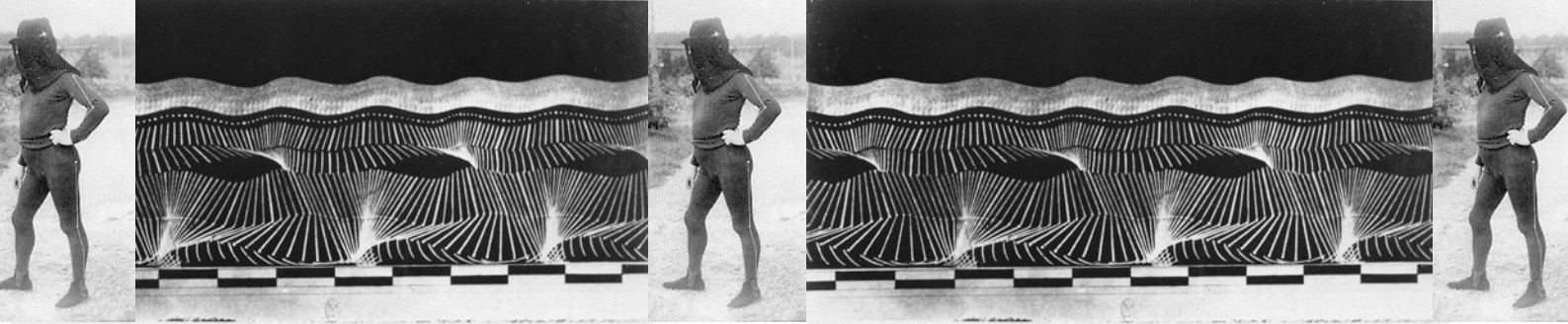
intensitet och snart är det två händer som

gnuggar fram och tillbaka. Ljudet från snarkningar och visselljud följer rytmiskt händerna som byts ut mot en öppen mun där tungan och gomseglet lyser som en fyr i natten. Om Arnold arbetat med att stänga munnar i *Deanimated* öppnas de här. Fångad i en hypnotisk loop repeteras Disneyfiguren, fast i sin dröm, likt Snövit väntandes på att befrias. Arnold låter inte Mickey *agera ut* ur loopen. Det vilar en sorgsenhet över loopen där den ensamme musen melankoliskt repeteras in i mörkret. Beträktarna som bjuds in att se somnabulisten Mickey gång på gång får en god portion av Arnolds svarta humor.

Arnold har med sitt arbete lyckats att skapa en elegant, enkel klarhet av rörelse via de enkla tecknade grafiska formerna. Attraktionen ligger förstås i att Arnold använt sig av en ikon som Mickey Mouse. Men jag kan även här härleda hans film till Eadweard Muybridge, Étienne-Jules Marey och Jean-Martin Charcot. De var alla besatta av att fånga rörelsen. Nedan visas resultatet av en studie gjord av Muybridge, *Movement of the hand, drawing a circle* (1887). Likheterna med Arnold är slående:

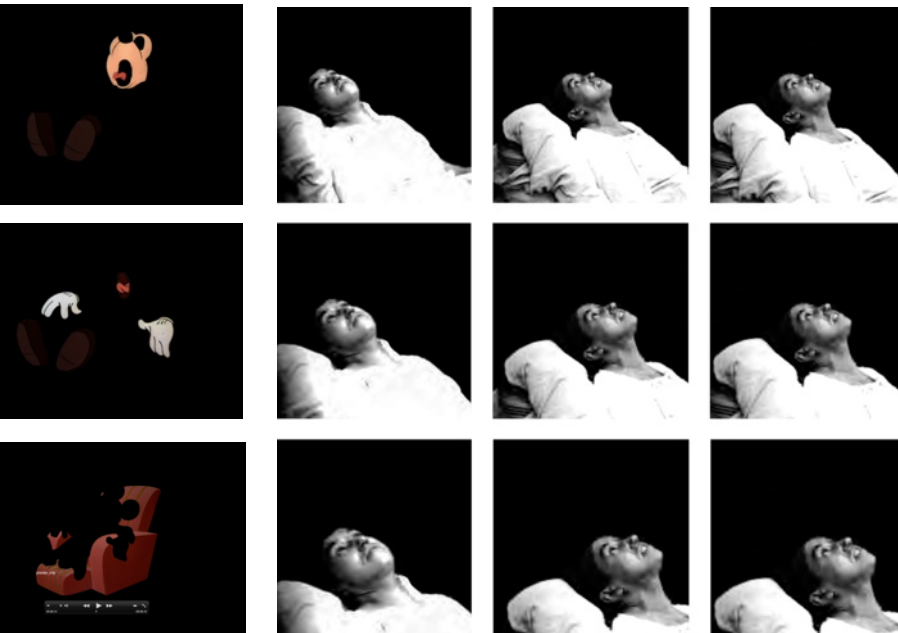






Ovan ses Mareys ”*Mechanics of the body*”, *chronography*-studier av kroppen i rörelse, där en man är iklädd svarta trikåer för att smälta samman med den svarta bakgrunden. På dräkten finns påsydda vita linjer och vita punkter som ska fastna på negativerna då mannen passerar kameranlinsen.<sup>68</sup> Resultatet liknar ett grafiskt geometriskt mönster. Marey tecknar med ljus. Arnolds sätt att re-animera sina objekts kroppar är en mekanisk maskinestetik baserad på ettor och nollor.

Charcot påbörjade 1872 sitt studium av de hysteriska sjukdomarna han nu



är så starkt förknippad med. Teorin rörde hypnos, där han särskilde tre utvecklingsfaser; letargi, katalepsi och somnambulism.<sup>69</sup> Det som till synes är väsensskilt mellan Charcots fotodokument och Arnolds re-animerade mus faller på plats om vi ska tro Laura Barnetts recension av Asti Hustvedts bok: *Medical Muses: Hysteria in the*

*Nineteenth-Century Paris* (2011); Barnett målar upp innehållet i Hustvedts bok med en ingress: ”Acting up: is hysteria all in the mind? - ’Celebrity hysterics’ drew crowds in the 19th-century – but what can they teach us today?”<sup>70</sup> Hypnos och hysteri var alltså en

<sup>68</sup> <http://goldberg.berkeley.edu/courses/S06/IEOR-QE-S06/images.html>, 2012-11-29.

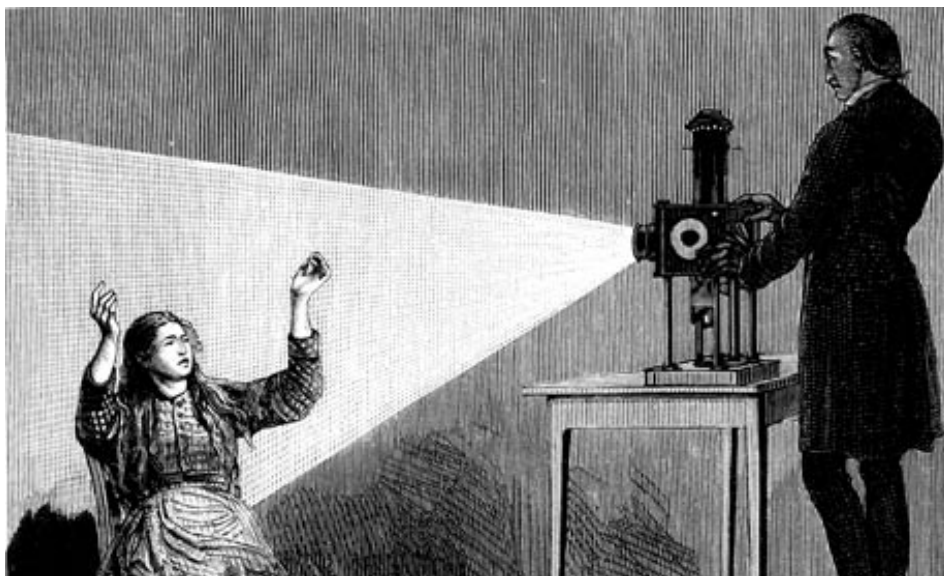
<sup>69</sup> Jean Martin Charcot. <http://www.ne.se/lang/jean-martin-charcot>, Nationalencyklopedin, hämtad 2012-11-29; **letargi** [-gi:] (lat. *lethargia* 'sömnsjuka', av likabetydande grek. *lēthargia*, av *lēthargos* 'glömsk', av *lēthē* 'glömska' och *argos* 'overksam', 'trög', 'sysslös'), <http://www.ne.se/lang/letargi>; **katalepsi** (av grekiska *katalēpsis* 'fattande', 'gripande', 'hämmande', av *katalambanō* 'gripa', 'fasthålla', av *kata-* och *lambanō* 'gripa', 'ta'), beteende hos djur: att spela död eller att "frysa" sina rörelser. <http://www.ne.se/lang/katalepsi/222875>; **somnambulism** (franska *somnambulisme*, ytterst av latin *sōmnus* 'sömn' och *ambulo* 'vandra (omkring)'), *sömngång*, <http://www.ne.se/lang/somnambulism>, Nationalencyklopedin, hämtad 2012-11-29.

Charcots studier finns väl dokumenterade och foton hittar man genom en enkel sökning på webben. se till exempel: <http://artistresearcher.wordpress.com/2010/01/31/jean-martin-charcot-1825-1893/> och <http://www.theslideprojector.com/photo1/photo1summer/photo1lecture4.html>.

<sup>70</sup> <http://www.guardian.co.uk/lifeandstyle/2011/jul/25/hysteria-all-in-the-mind>, 2012-11-29.

attraktion, om vi ska förstå Hustved rätt. Enligt henne övervakade Charcot och hans läkarteam patienterna då de fick sina anfall. Charcot använde patienterna för att demonstrera för sina studenter och samtidigt dokumenterade han med hjälp av fotografering både anfall och hypnostillfällena inför en fullsatt föreläsningssal.<sup>71</sup> Arnold som de-animerat och re-animerat Mickey visar upp sin dokumentation i fullsatta gallerier och museum. En slags exploatering i och av två olika institutioner; Naturvetenskapen och Konsten. ”*In the name of Science!*” kontra ”*In the name of Art*”. Både Charcot och Arnold har använt sig av akademierna för sina appropriationer av möss och människor.

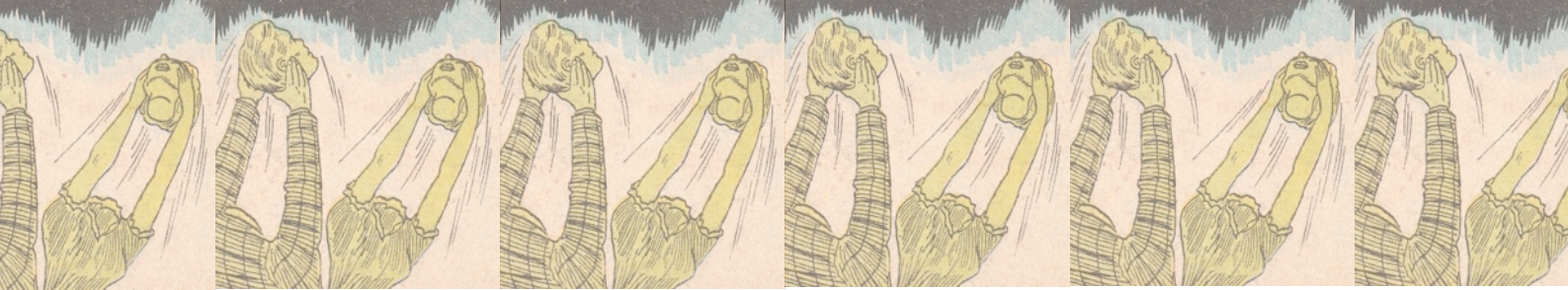
Arnold har iscensatt Mickey genom att utsätta honom för Charcots katalepsi och somnambulism. Om jag ska använda mig av Gaudreault och Dulacs termer igen så verkar det som att Mickey trots allt *agerar ut - acting out*, trots att han används av hypnotisören Arnold. Beträkarna av loopen utsätts själva för hypnos då Arnold använder Mickey för de repetitiva strategier som ingår i projektionen att hypnotisera oss betraktare.



Charcot använde sig av en Laterna Magica för att hypnotisera sina patienter. Enligt en bokrecension skriven av Laura Barnett för engelska tidningen The Guardian. [guardian.co.uk](http://guardian.co.uk), Monday 25 July 2011 20.59.

---

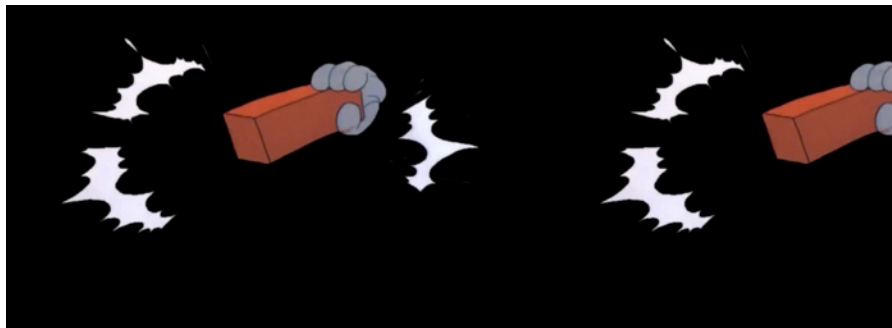
<sup>71</sup> ibid.



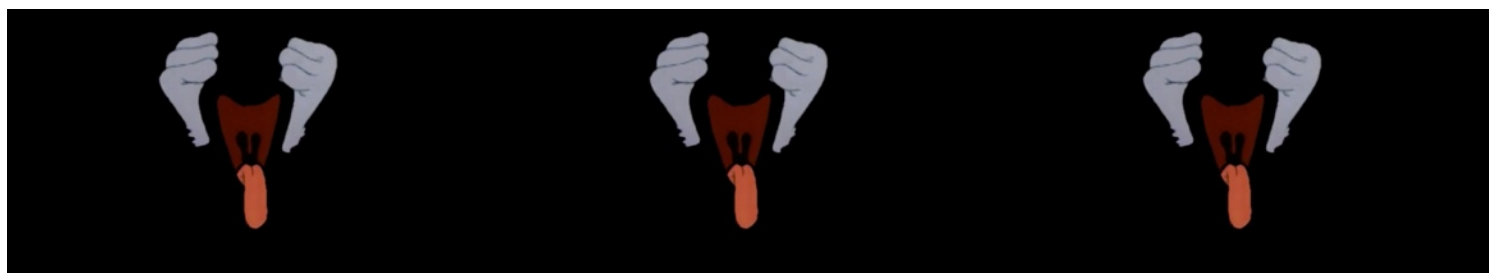
## INFLUENSMASKINEN - SELF CONTROL



**Filmfakta:**  
**Martin Arnold**  
**Self Control, 2011**  
**Video, Colour, sound**  
**1:56 min**  
**Loopad digital media**



*Self Control* (2011), som är den tredje av Arnolds dekonstruktioner av tecknade kortfilmer, hade premiär på *Generali Foundation* i Wien, Österrike, hösten 2011.<sup>72</sup> Arnolds tidigare re-animationer av Disneyfilmer har haft tydliga spår av starka ikoniska tecknade figurer, som till exempel Mickey Mouse. Med *Self Control* finns det inte information om vilken tecknad figur Arnold har re-animerat. Vita blixtrar, knutna nävar, fladdrande öron, en röd tunga och en tegelsten blinkar fram ur en svart bakgrund. En sekvens har tagits ur en tecknad film och delats in i olika grafiska element. De tecknade formerna bestående av både linjeteckningar och kolorerade grafiska fält, som en rad olika tecknare varit inblandade i att skapa, blir här ogjorda. När Arnold sedan sätter samman de olika lagren av grafiska element hamnar merparten i mörker, i ett slags ingenmansland. Det som spelas upp är en slags inre kamp mellan två viljor i en och samma figur. Den ena handen kämpar med att forma sig som en knytnäve, den andra handen kommer plötsligt in i bilden beväpnad med en tegelsten. Mellan slapstickslagsmålet och de grafiska elementen dyker plötsligt den långa röda tungan upp och ett ångestframkallat skrik



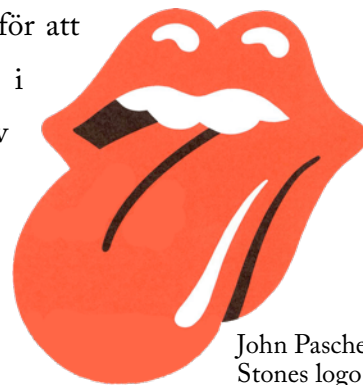
<sup>72</sup> Grupputsällning med namnet: *Animismus. Moderne hinter den Spiegeln*, <http://www.basis-wien.at/db/event/82023?lang=en>, 2012-11-28.

repereras. Tungan sätts samman med vad som ser ut som ett fullt öppet gap, de två händerna formar sig runt gap och tunga och skriket blir hysteriskt. Man kommer att tänka på Edvard Munchs målning *Skriet* (1893) men också den mycket



Edvard Munch,  
*Skriet*(1893)

inarbetade logotypen för The Rolling Stones som John Pasche introducerade för världen 1971.<sup>73</sup> Arnold använder sig av raffinerade loopsekvenser och rytmiska effekter för att avslöja de återhållna hemligheter som finns i originalcitatet. Genom sin bearbetning av materialet får Arnold oss att associera fram tankar kring människa och maskin. Arnolds projektion kan liknas vid en fotostimulator som alstrar blinkande, stroboskopiskt ljus.<sup>74</sup>



John Pasche,  
Stones logo  
(1971)

Den som har en epelepsibenägenhet kan få ett anfall vid fotostimulering.<sup>75</sup> Under romartiden hade galärslavar ofta epelepsi på grund av de slag de fick mot huvudet och de prövades därför innan de köptes genom att slaven fick sitta i solnedgången framför en snurrande och gnistrande drejskiva.<sup>76</sup> Figuren i *Self Control* får rikligt med slag mot huvudet, men precis som många andra teckande figurer så brukar de tåla det eller så går de under för att i nästa episod återuppstå. Arnolds projektion frambringar vålnader från ett digitalt mörker. Dessa fantasmagorier som stroboskopiskt uppenbarar sig förblindar sig själva och betraktarna av skådespelet genom en apparat. Med Arnolds stroboskopeffekt pantograferas bilderna in i vårt medvetande. Man skulle kunna kalla Arnolds projektion för en influensmaskin. I ”The Origin of the Influencing Machine in Schizophrenia”, en essä av psykoanalytikern och Freudlärjungen Victor Tausk publicerad 1919, ges en detaljerad beskrivning av den mekaniska apparat paranoidea schizofrena inbillar sig för att bortförklara sitt mentala sönderfall. Allteftersom gränserna mellan den schizofrena personens sinne eller själ och den riktiga, verkliga världen bryts ner känner sig personen förföljd av mystiska maskiner som fungerar med hjälp av radiovågor, telepati, röntgenstrålar, osynliga kablar (linor) eller oförklarliga krafter. Maskinerna tros skötas av fiender som från distans

<sup>73</sup> Munchs *Skriet*: Edvard Munch. <http://www.ne.se/lang/edvard-munch>, Nationalencyklopedin, hämtad 2012-12-30, John Pasche: <http://www.johnpasche.com/>, besökt 2012-12-30.

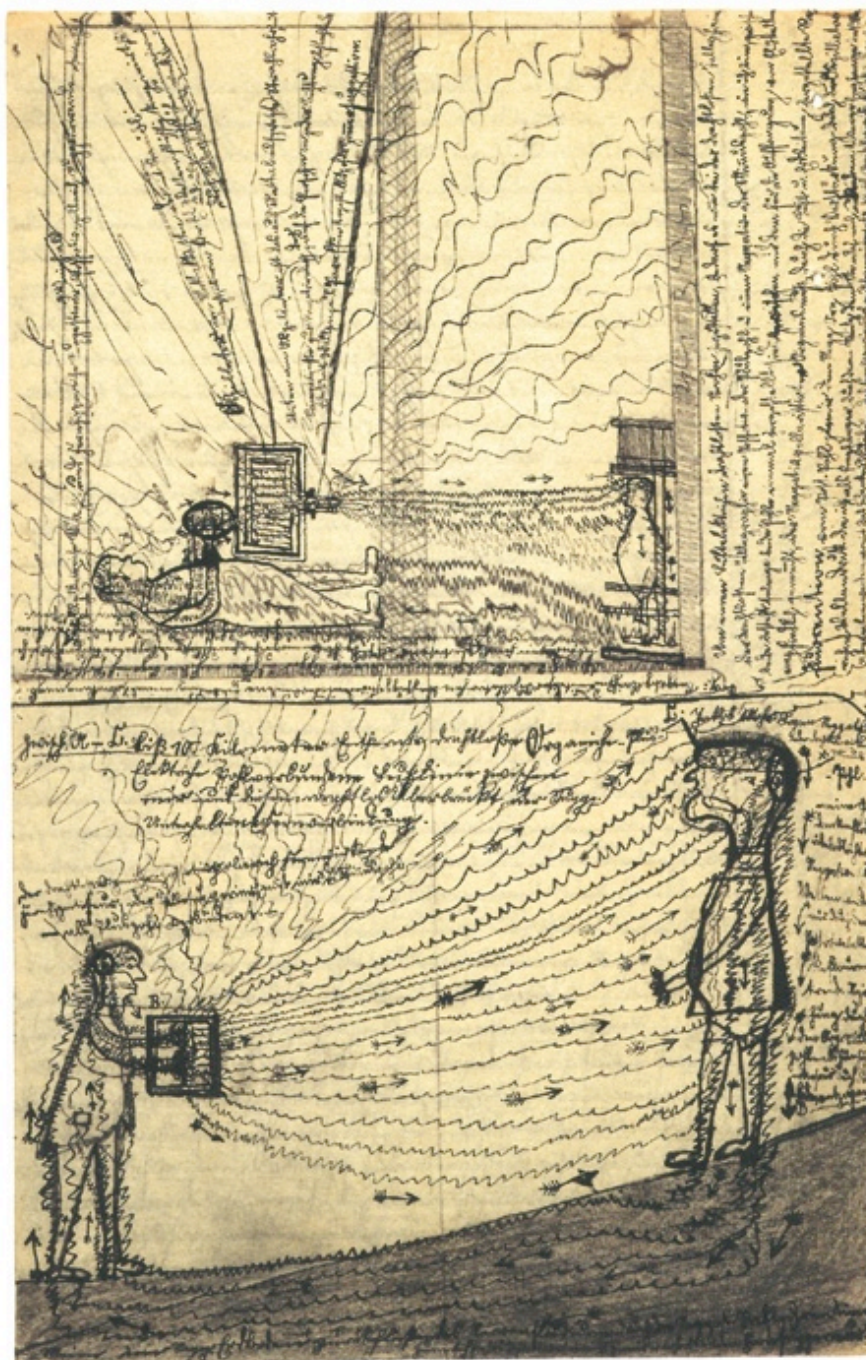
<sup>74</sup> Fotostimulator, <http://www.ne.se/fotostimulator>, Nationalencyklopedin, 2012-08-18.

<sup>75</sup> *ibid.*

<sup>76</sup> *ibid.*



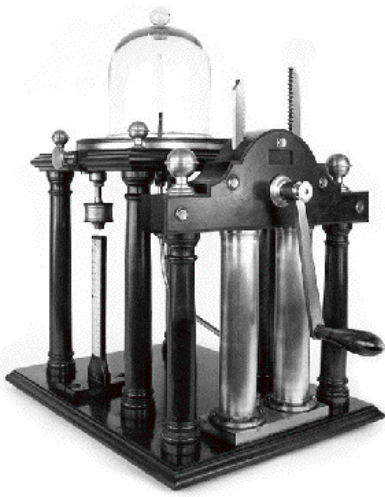
kan inplantera och flytta eller ta bort tankar och tillskansa personen smärta. Influensmaskinerna beskrivs av sina bekymrade uppfinnare som komplexa



Jakob Mohr, Beweise [Proofs], ca. 1910.  
Prinzhorn Collection, University of Heidelberg.

strukturer av lådor, vevar, spakar, hjul, knappar, kablar och batterier.<sup>77</sup> Tausk hämtade i sin tur termen från en till synes magisk apparat som uppfanns 1706 av

<sup>77</sup> Tausk, Viktor, "On the Origin of the Influencing Machine in Schizophrenia", Originally published in the journal *Internationale Zeitschrift für Psychoanalyse*, 1919. Translated from German by Dorian Feigenbaum, Published in *Psychoanalytic Quarterly*, 2, 1933, pp 519-556, Republished in *Journal of Psychotherapy Practice and Research*, Vol 1, No 2, Spring 1992, s. 184-206 <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3330285/>, hämtad. 2013-01-02, utskrift i författarens ägo.



Francis Hauksbee, uppfinnar  
1706 en maskin som  
producerar "livets gnista".

Francis Hauksbee. Denne hade varit student till Isaac Newton och hans influensmaskin var en snurrande glasglob som sprakade som blixten vid beröring och överförde en elektrisk gnista samt spred ett grönt neonlikt sken - *the glow of life*.<sup>78</sup> Tausk gjorde en spännande iakttagelse gällande patienternas hallucinationer under påverkan av influensmaskinen; den fick patienterna att se bilder som sågs på ett enkelt plan, på väggar eller fönster och de uppfattades inte som tredimensionella. Maskinen fungerade i detta fall som en lanterna magica eller som film.<sup>79</sup> I Arnolds film utsätts både betraktare och figuren

som approprierats från sitt sammanhang för Arnolds influensmaskin genom de verktyg han använder sig av för att skriva in sig i materialet; hårdvara och mjukvara samt estetiska val som projektion (eventuellt en stor bildskärm), stroboskopkeffekt, repetition (loop), dekonstruktion, re-animation och montage. Med Tausks essä i ryggen blir det inte svårt att se Arnolds re-animerade figur som en slags marionett som fastnat i en ensam hallucinations loop.

Titeln som Arnold valt, *Self Control*, blir i svensk översättning närmast självbehärskning, men om man bryter upp ordet så betyder *self* ens rätta jag, sig själv och *control* att kontrollera, styra, ha makten (över). *Control oneself* har betydelsen behärska sig och i plural manöverorgan, spak.<sup>80</sup> Vid en enkelsökning av ordparet *self control* via googles sökmotor hamnade jag på University of New Hampshires hemsida för personlighetspsykologi, där jag fann en förklaring av termen där man säger att enligt Freud är dynamiken, kraften av självbehärskning *jagets* försök att hantera en eller flera sidor av personligheten. Freud som påpekade att personligheten (varje individuell människa) är ett system som vägs mellan sociala krav och personliga behov, vilka ofta är av biologisk natur. Självbehärskning är med andra ord ett grundläggande hjälpmedel som upprätthåller varje individs psykologiska identitet och tillfredsställer personliga behov men samtidigt

<sup>78</sup> Turner, Christopher, (2004) "The Influencing Machine", *Cabinet*, nummer 14, 2004, hämtad: <http://cabinetmagazine.org/issues/14/turner.php>, utskrift i författarens ägo.

<sup>79</sup> Tausk, s. 186, i översättning av författaren.

<sup>80</sup> self. <http://www.ne.se/engelsk-ordbok/self/518392>, control. <http://www.ne.se/engelsk-ordbok/control/500895>, Nationalencyklopedin, hämtad 2013-01-02.



upprätthåller en fasad som uppfyller samhällets krav på normer. En typ av självbehärskning involverar att hålla tillbaka det man önskar att uttrycka.<sup>81</sup>

I en intervju med filmhistorikern Scott MacDonald förklarar Arnold sitt val av filmtitel till kortfilmen *passage à l'acte* utifrån ett uppslagsverk gällande psykoanalys och psykiatri. Arnold menar att dessa ord har flera nivåer av mening; den vanligaste, *transition into action* (övergång till handling) och i vardagslag, *just do it* (gör vad du känner för). Inom psykoanalysen är det ett expressivt uttryck för impulsiva handlingar som inte går att förklara inom det vanliga systemet för mänsklig beteende, ett impulsivt agerande av våldsam karaktär. Den engelska termen *acting-out* är bara delvis kongruent med konceptet.<sup>82</sup>

Att bli kontrollerad av någon eller något verkar vara ett återkommande tema då jag tolkat Arnolds filmer. Självbehärskning i kombination med impulsiva handlingar utgör en utgångspunkt för min diagnos av Arnolds isolerade re-animerade figur. Med den här förklaringen av titeln *Self Control* kan Arnolds re-animation få en mening som sträcker sig bortom *Looney Tunes* förklädnaden.

Attraktionen ökar i och med förförståelsen för de olika nivåer som Arnolds filmer går att diskutera. Arnold arbetar med olika språkliga element; verbalspråk, textuellt och visuellt. Helheten kan upplevas som något tokigt upptåg (*slapstick*) men botten i de differentierade lager av information som han skriver in i materialet. Arnold och sin kreation agerar ut mot en publik. Medan den re-animerade figuren inte kan agera ut ur sin cykel, kvarhållen av loopens beskaffenhet, kan man som betraktare valfritt välja var i loopens man vill stiga på. För betraktaren är inte tidsaspekten viktig, då exponeringen av loopens är en installation på ett museum där man kan komma och gå. Däremot finns det inga garantier för att inte fastna framför eller i Arnolds suggererande loopmaskin.

<sup>81</sup>Personality Psychology, University of New Hampshire, <http://www.thepersonalitysystem.org/PFA%20How%20Is%20Personality%20Organized/Dynamics%20of%20Self-Control.htm>; <http://www.thepersonalitysystem.org/index.htm>, besökt 2012-11-29, översatt och tolkat av författaren.

<sup>82</sup> Översatt av författaren från engelska ur texten; MacDonald, Scott (1998), "Interviews with Independent Filmmakers: Martin Arnold", *A Critical Cinema III*, University of California Press, Berkeley/Los Angeles/London, Hämtad från Martin Arnolds hemsida, <http://www.r12.at/arnold/media/press/macdonald.pdf>, 2010-09-20. Utskrift i författarens ägo.

## HAUNTED HOUSES



**Filmfakta:**  
**Martin Arnold**  
**Haunted House, 2011**  
**Video, colour, sound**  
**4 min**  
**Loopad digital media**

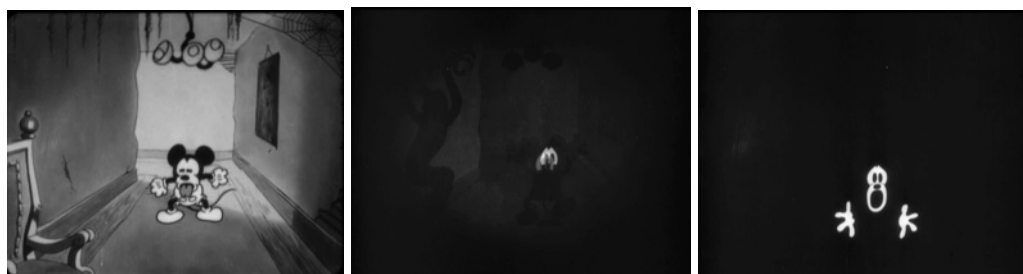
*Haunted House* är titeln på Arnolds installationsfilm som visades första gången 2011. Den har tillsammans med Arnolds övriga dekonstruktioner/ reanimationer av tecknade filmer från 2010 och framåt varit flitigt visad på olika internationella filmfestivaler.<sup>83</sup> *Haunted House* är en loopad videoinstallationsfilm som varar i cirka fyra minuter. Galleri Martin Janda avslöjar på sin hemsida att detta verk är ett citat från en tecknad film från 1940-talet. Från första filmrutan hamnar vi mitt i ett flimrande där fragment av ett eller flera hus passerar förbi. Skulle titeln på den här installationsfilmen översättas till svenska kunde *Det besatta huset* vara en träffande översättning. Men till skillnad från de tre övriga tecknade filmerna, *Shadow cuts*, *Soft Palate* och *Self Control* som kan ses som statiska, är *Haunted House* som är i ständig upplösning. Fragment av fönster, trappräcken, dörrar, väggar och golv skapar en rumslig illusion. 1929 gjorde Disney en animation som heter *The Haunted House* med Mickey Mouse i huvudrollen. Disneys *The Haunted House* är en svartvit

---

<sup>83</sup> Se information på Galleri Martin Jandas hemsida: [http://www.martinjanda.at/index.php?cms=kuenstler&info=more\\_1&details=biografie\\_1&kID=1](http://www.martinjanda.at/index.php?cms=kuenstler&info=more_1&details=biografie_1&kID=1), 2012-08-30.



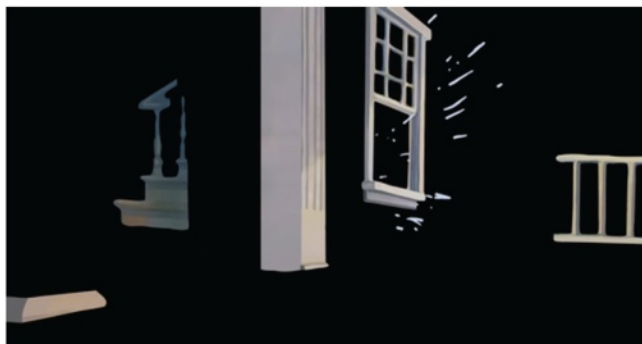
animation där Mickey söker skydd i ett gammalt hus ute på landsbygden då en kraftig regnstorm bryter ut. Mickey märker till sin förfäran att huset spökar. En minut och fyrtiotre sekunder in i filmen (enligt Youtube klippet jag tittat på)<sup>84</sup> springer Mickey in i en korridor där ljuset blinkar kraftigt, följt av att ljuset släcks helt. Blinkandet i denna scen är väldigt likt Arnolds sätt att arbeta med en stroboskopisk effekt. Att Mickeys händer och huvud blir det enda som är synligt i mörkret (helt svart) liknar också Arnolds sätt att arbeta med filmerna *Shadow Cuts*, *Soft Palate*, *Self Control* och *Haunted House*. Jag kan inte bortse från att Arnold med största sannolikhet har sett Disneys *The Haunted House* och gör en hälsning till denna Mickey Mouse-produktion innehållande estetiska moment som *flicker* och *cut-out* uttryck.



Men att filmhistorien är fylld av besatta hus är något jag inte heller bortser från att Arnold är medveten om. Peter Tscherkasskys *found footage*-film *Outer Space* (1997) som är en bearbetning av filmen *Okänt väsen* (*Entity*, 1982, Sidney J. Furie) är ett exempel. Tscherkassky fragmenterar *Okänt väsen* genom att dubbelexponera filmremsor och arbeta med en slags animationsteknik som kan beskrivas som en analog stop-motion teknik. Skådespelaren Barbara Hershey har huvudrollen och blir attackerad av ett okänt väsen som demoniserar henne och hennes huskropp i båda filmerna. Tscherkasskys bearbetning komprimerar emellertid filmens narrativ till en repetitiv studie av Hersheys kamp och visar snarare att det är en kamp inom henne, ett psykologiskt dilemma. Arnolds *Haunted House* bär alltså på en filmtitel som vi kan ha många konnotationer till. Arnolds huvudrollsinnehavare i denna videoinstallation är ett dekonstruerat hus och en fragmentarisk figur som efter ett tag konnoterar katten Tom utan sin följeslagare musen Jerry. Vi ser aldrig Tom i helhet utan olika delar av honom blinkar fram och tillbaka. Arnold har dekonstruerat och reanimerat hela sekvensen så att det bara finns kvar spår av grafiska element. Dessa grafiska element sätts i sin tur i rörelse dels genom stroboskopeffekten, dels genom det synkrona ljudet. Ljudet kunde vara en

<sup>84</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=LNuq5v7INeo>, senast besökt 2012-11-27.

vindmaskin som hakat upp sig i takt med vad som låter som ett hysteriskt halvkvävt skrik. De grafiska elementen i *Haunted House* leder tankarna till det tidiga avantgardet så som Viking Eggeling, Duchamp, Hans Richter och Man Ray för att nämna några, som på 1920-talet utforskade filmens språk via abstrakt animation.



Arnolds *Haunted House*  
och Eggelings  
*Symphonie Diagonale*  
(1925)

Min analys av Arnolds *Haunted House* är således att Arnold alltså inte stannat kvar i Disneys arkiv utan hoppat över till ett 1940-tals klipp från en Hanna & Barbera produktion under Metro Goldwyn Meyer studios.<sup>85</sup> Arnold använder sig av materialet som han dekonstruerat för att mellan de grafiska elementen visa att rörelsen existerar genom loopen. Genom att arbeta med repetition kan Arnold ta fasta på eventuella sprickor i strukturen. Han avtäckar de motsägelser mellan vad som synes vara Hanna & Barberas intentionen med den tecknade filmen och vad filmen faktiskt säger.

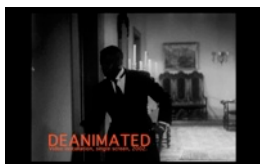
---

<sup>85</sup> I Galleri Martin Jandas pressmeddelande angående *Haunted House* framgår det endast att Arnold har använt sig av ett klipp från en 1940-tals *cartoon*. Informationen om vilken källa Arnold har använt sig av är alltså från början inte klar. Jag har dragit slutsatsen då jag närläst materialet att det är förmodligen ett klipp från en *Hanna & Barbera* produktion under *Metro Goldwyn Meyer* studios.

Arnolds bildbygge skulle kunna liknas vid arkitekten Frank Gherys arkitektur. Ghery tillhör en arkitekturriktning som fått benämningen dekonstruktivism och som på 1980-talet byggde spektakulära byggnader. Det som kännetecknade rörelsens formspråk var bland annat överlagringar av enkla geometriska former i komplexa mönster. Byggnaderna var en slags motreaktion till den stramare hållna modernistiska internationella stilen och är påverkad av 1920-talets sovjetiska konstruktivism och Jaques Derridas dekonstruktionsfilosofi. Gherys arkitektur har ofta spår av film i sig, åtminstone om man tittar på vad husen heter; *Ginger and Fred* (1996-97, Prag) och så det spektakulära *Disney Concert Hall* (1999-2003). Arnold och Gherys hus dansar och rör på sig trots att de båda är fasta konstruktioner. Båda arkitekterna har re-animerat grafiska element. Den dekonstruerade katten Tom verkar till synes försöka sig på ett par danssteg à la *Ginger and Fred*, tack vare Arnolds repetitionsstrategier av huskroppens delar.

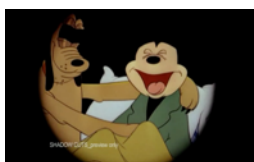


## SAMMANFATTNING AV ANALYSERNA



*Deanimated - The Invisible Ghost* (2002) ingår i en installation bestående av tre digitala filmer som exponerades genom projektioner på filmdukar i olika rum i *Kunsthalle Wien* hösten 2002. Arnold har använt sig av en film producerad i Hollywood, *The Invisible Ghost* (1941) av regissören Joseph H.

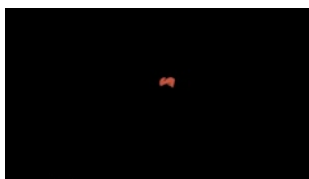
Lewis med Bela Lugosi i huvudrollen. Med installationsfilmen *Deanimated* stängs munnar och aktörerna i grundmaterialet försvinner genom manipulering av källkoden. Själva ingreppet på det approprierade materialet är ett estetiskt val. Filmen är genom radering av information från filmen (filen) och på så vis även en förändring av filmens narrativ ett sextio minuter ifrågasättande av filmmediets framtid. Arnolds sätt att skriva in sig i dokumentet är att jämföra med palimpsestisk historieskrivning. I linje med restaurering av en film visas en slags verklighetstrogen bild fast den är manipulerad. Andra filmer av Arnold visar snarare med tydlighet att materialet är manipulerat, som t.ex. *pièce touchée* (1989) vars titel på engelska översätts som *touched piece*, vilket betyder att materialet är vidrört. Arnolds spelplan är hans lek med mediet och dess omdebatterade natur från produktion till distribution, innehåll och form. I arkivet lever filmremsan och dess digitala kopia tillsammans, som indexikal förebild respektive skugga i en slags övergång och förflyttning av innehåll till annan materialitet. Betjänten Evans blir filmens protagonist som i en ändlös skuggjakt driver loopens handling framåt. Arnolds estetik och arbetsmetod vilar på diskurser gällande filmens tillstånd i arkivet och den teknologiska utvecklingen och hans verk ställer frågan som vidrör original, kopia, digital mimicerings, realism och indexikalitet; Vad är film?



Upptakten till *Shadow Cuts* börjar med ett citat av slutscenen ur Disneyanimerade kortfilmen, *Pluto's Dreamhouse* (1940) med Mickey Mouse och Pluto i huvudrollen. Utställningen där verket först visades, *Blinking\_Curated by\_Martin Arnold*, öppnades i maj 2010 på galleri Martin Janda

i Wien. Arnolds film visades på en stor bildskärm i ett mörklagt rum. Bilderna i *Shadow cuts* är bearbetade genom att de huvudsakliga motiven är utmaskade, övertäckta med en svart filmslöja. Jag anser att Arnold i sitt filmarbete inte bara citerar Disney och Hollywood utan dessutom gör ett *hommage* till de pionjärer som gjorde animationer av fotografiska element, så som Eadweard Muybridge (1830–

1904), Étienne-Jules Marey (1830–1904) och Jean-Martin Charcot (1825–93). Arnolds sätt att arbeta med sitt approprierade material liknar dessa pionjers sätt att sammanfoga stillbilder seriellt och på så vis lura ögat att uppfatta en progression av en rörelse. Kanske är pionjärerens utgångspunkt, det vill säga att registrera hur en rörelse uppkommer, det analytiska moment Arnold begagnar i sin metod att göra film. *Shadow cuts* visar upp en skuggvärld utan skuggor där Mickey Mouse och Pluto får agera försökskaniner i ett digitalt iscensatt spektakel. Filmen är re-animerad, digitalt manipulerad och mimicerar film som projiceras genom diverse ljusomvandlare. Arnolds estetik grundar sig på attraktionen, som i det här fallet är en hybridmedia där loopen gör att betraktaren kan komma och gå (interaktionen - *player-mode*) samtidigt som betraktaren inte kan påverka apparaten utan förblir passiv i detta avseende. Att Arnold arbetar med en kort sekvens ligger i attraktionens temporalitet. Repetitionen av de animerade bilderna skapar ett slutet narrativt system som till synes är en ändlös loop där subjektet, om än begränsat, kan agera ut (*acting-out*) sitt cirkulära liv. *Shadow cuts* är självmotsägelsen till trots en *endless loop*, en kort evighetsmaskin.



*Soft Palate* (2011) visades första gången på Rotterdam International Film Festival 2011 och är en videoinstallation bestående av en loopad konstruktion med synkront ljud. Arnold har med *Soft Palate* fortsatt att arbeta med Disney och Mickey utifrån en scen ur *Disney's Mickey's Delayed Date* (1947) som re-animerats. I originalscenen ses en söt tecknad mus som ligger och sover i sin vilfåtölj. I Arnolds omarbetning händer något med den re-animerade musen som Freud kallar *the uncanny*, som väcker en känsla av obehag. Mellan svartflimret ser Mickey ut att ha tappat sin livsgnista och Miceys kropp har blivit utbytt till något i stil med somnambulisten i Caligaris kabinett. Arnold använder sig av hårdvara, mjukvara och gränssnitt för att ge nytt liv åt sitt material, som enligt Lev Manovich bär estetik av 1920-tals avantgardekonst. De munnar Arnold tidigare arbetat med att stänga (*Deanimated*) öppnas här och Disneyfiguren är fångad i en dröm likt en sovande Snövit väntandes på att befrias. Arnold låter inte Mickey agera ut ur loopen. Beträktarna som bjuds in att se somnambulisten Mickey får en god portion av Arnolds svarta humor och attraktionen ligger förstås i att Arnold använt sig av en ikon som Mickey Mouse. Men jag kan även härleda verket till pre-filmpionjärerens besatthet att fånga rörelsen. Arnold

använder Mickey för de repetitiva strategier som ingår i projektionen att hypnotisera oss betraktare.



*Self Control* (2011) som är den tredje av Arnolds dekonstruktioner av tecknade kortfilmer hade premiär på Generali Foundation i Wien 2011. Arnolds tidigare Disney re-animationer har haft tydliga spår av starka ikoniska tecknade figurer, men med *Self Control* finns det inte information om vilken tecknad figur Arnold har re-animerat. Vita blixtar, knutna nävar, fladdrande öron, en röd tunga och en tegelsten blinkar fram ur en svart bakgrund. När Arnold sätter samman de olika lagren av grafiska element hamnar merparten i mörker och det som spelas upp är en slags inre kamp mellan mellan två viljor i en och samma figur. Den ena handen kämpar med att forma sig som en knytnäve, den andra handen kommer plötsligt in i bilden beväpnad med en tegelsten. Arnold använder sig av raffinerade loopsekvenser och rytmiska effekter för att avslöja de återhållna hemligheter som finns i originalcitatet. Genom sin bearbetning av materialet får Arnold oss att associera fram tankar kring människa och maskin. Filmen blir en visuell psykoanalytisk slapstick där Arnolds influensmaskin manipulerar både den approprierade figuren och betraktaren.



*Haunted House* (2011) är en loopad videoinstallationsfilm som varar i cirka fyra minuter. Detta verk är ett citat från en tecknad film från 1940-talet. De tre övriga tecknade filmerna, *Shadow cuts*, *Soft Palate* och *Self Control* kan ses som statiska i förhållande till *Haunted House*, som är i ständig upplösning och ger intryck av en rumslig illusion. Arnolds huvudrollsinnehavare i detta verk är ett dekonstruerat hus och en fragmentarisk figur som efter ett tag konnoterar katten Tom (Tom & Jerry). Vi ser aldrig Tom (eller Jerry) i helhet eftersom Arnold har dekonstruerat och re-animerat hela sekvensen. Kvar finns endast spår av grafiska element. Dessa sätts i rörelse dels genom stroboskopeffekten, dels genom det synkrona ljudet. De grafiska elementen i *Haunted House* leder tankarna till det tidiga avantgardet som på 1920-talet utforskade filmens språk via abstrakt animation. Arnolds bildbygge skulle kunna liknas vid Frank Gherys dekonstruktivistiska arkitektur kännetecknat av bland annat överlagringar av enkla geometriska former i komplexa mönster. Arnolds repetitionsstrategier av huskroppens förmedlar känslan av att katten Tom dansar likt Fred Astaire.



## KONKLUSION OCH SLUTDISKUSSION



Två fontäner. från vänster: Duchamps (1917), Bruce Naumans "Självporträtt som fontän" (1966).

### BILDER FÖDER BILDER

"Born from animation, cinema pushed animation to its boundary, only to become one particular case of animation in the end."<sup>86</sup>

Jag har med denna uppsats undersökt hur Martin Arnold skriver in sig i det approprierade materialet. Av mina analyser av hans installationsfilmer framgår att det finns en stark problematik gällande just appropriering och digital film. På frågan från Scott MacDonald om han hade tillstånd att använda citatet från *To Kill a Mockingbird* för *passage à l'Acte*; svarade Arnold att han inte hade sökt tillstånd och att han ibland var rädd för rättsliga påföljder. Vidare sa han att han tjänar så lite (pengar) på sina filmer och därför inte kan tänka sig att någon skulle vara intresserad av hans verksamhet.<sup>87</sup> Så använder sig Arnold av *fair use* eller är det uppenbart att själva handlingen, att appropriera ett verk, ingår i estetiken? Svaret ligger i Arnolds aktiva val att byta visningskontext; från biosalongen till konstsalongen, samt i hur han skriver in sig i materialet, nämligen genom att rekontextualisera det. Alltså, en annan mening uppstår (citatet konnoterar något annat utöver det de denoterar) genom att det approprierade materialet är mycket omsorgsfullt utvalt (inte upphittat) för att sedan manipuleras genom t.ex.

<sup>86</sup> Manovich, Lev, (2002) "What is Digital Media?", Mirzoeff, Nicholas (red.), *The visual culture reader*, 2. ed., Routledge, London, 2002, kapitel 37, s405-416.

<sup>87</sup> Översatt av författaren, MacDonald, Scott (1998), "Interviews with Independent Filmmakers: Martin Arnold", *A Critical Cinema III*, University of California Press, Berkeley/Los Angeles/London, Hämtad från Martin Arnolds hemsida, <http://www.r12.at/arnold/media/press/macdonald.pdf>, 2010-09-20. Utskrift i författarens ägo.

tidssträckning, repetition, beskärning, övermålning och kontextförskjutning. Att Arnold skriver in sig i just tecknad film inte är en slump kanske kan förklaras genom vad Walter Benjamin en gång sagt; att tecknade serier/*cartoons* avslöjar det faktum att vår civilisation är barbari; utarmad, våldsam och sadistisk. Detta är inte naturalism utan realism.<sup>88</sup> Med dessa tankar kring tecknade serier får Arnolds val av citatkällor en ännu större legitimitet. Arnolds citat från filmerna, tecknade eller indexikaliskt fotograferade, bär med sig sig spår av deras värdegrund och omvärldssyn. Det vi vid första anblick ser är något som är bekant. Att det bekanta sedan uppför sig annorlunda, rent av onaturligt (eller som Freud skulle säga *unheimlich*) är en del av spelet med bilder i Arnolds värld. Hans filmer kan upplevas som hysteriskt komiska, men skrattet fastnar i halsgropen och efter ett tag då repetitionen tagit tag i oss anar vi att Arnold utövar en oförklarlig suggestion på sin omvärld.

Närläsningen (närsynen) av Arnolds installationsfilmer har visat mig att loopen inte bara är en metod och ett estetiskt uttryck utan också ett reflexivt analytiskt arbetssätt. Repetitionen, det vill säga loopen, ersätter här både *plot* och *story* som medel att föra berättelsen framåt. Arnolds filmer konnoterar och denoterar genom sin estetik ett slags raster av preferenser till olika samhälleliga, sociala och kulturella diskurser. Man kan säga att det Arnold gör med sitt material är en slags revision. Utifrån Gunning, Dulac och Gaudreault samt Elsaessers texter kring filmens vara, liksom diskussionen kring *attraktionernas film*, utgör Martin Arnolds installationer tydliga exempel på hur filmontologiska frågor gestaltats av filmare och konstnärer i vår tid. Genom Arnolds byte av visningskontext från biosalong till utställningshall har han placerat såväl konstnär som konstverk i hjärtat av attraktionen.

När det kommer till frågan om den digitala bildhanteringen och appropriering återanvänder jag William C. Wees konklusion i Wien 2002: "In the post-modern age of mechanical-photochemical-electronic-digital reproduction, attempts to impose outdated ideas about the ownership and control of cultural property are doomed to failure."<sup>89</sup> Eller som Pablo Picasso sa; "Finns det något att stjäla, stjälar jag det."<sup>90</sup> Animation och handmålade bildrutor har varit

---

<sup>88</sup> citerat och översatt ur Zoe Beloffs utställningstext: *The Infernal Dream of Mutt and Jeff* (2011), Site Gallery, UK, 2011, <http://www.zobeloff.com/pages/installations.html>, hämtad 2012-12-12.

<sup>89</sup> Wees, "Taking Another Look: Early Cinema and Recent Avant-garde Film."

<sup>90</sup> citat ur; Carsten-Peter Warnckes: *Pablo Picasso 1881-1973*, Taschen, Köln, 2002.

marginaliserade fram till den digitala tidsåldern, då dessa pionjärtekniker åter står i centrum för den kommersiella filmen. Vi vet att marginaliseringen har utnyttjats av avant-gardets filmskapande genom experiment med material och medium; t.ex. att handmåla filmremsor eller använda sig av kollage, assemblagetekniker direkt på filmbasen och själva projektionen (projektor, camera obscura, TV-monitorer och bildskärmar). Så, handlar det om indexikalitet och kan jag se skillnad på Arnolds analoga respektive digitala filmer? Svaret är nej! Oavsett teknik använder Arnold samma metoder för sina repetitioner och montage - men bakom valet av material finns olika estetiska förhållningssätt och filosofiska värdegrunder som avgör hur de olika materialen ska och bör användas. Arnold ger genom sina filmer en palimpsestisk komplext dokument där betraktaren tar in verken via text, verbalspråk och bildspråk. Arnolds titlar är starka markörer för hur vi kan tolka hans installationer. Han repeterar inte bara sina lånade bildrutor utan även vår omvärlds kulturella yttringar och i viss mån vår syn på oss själva. Det estetiska grepp som Arnold behärskar och *gloriously* repeterar i en tid då det råder bildinflation är reduktion.

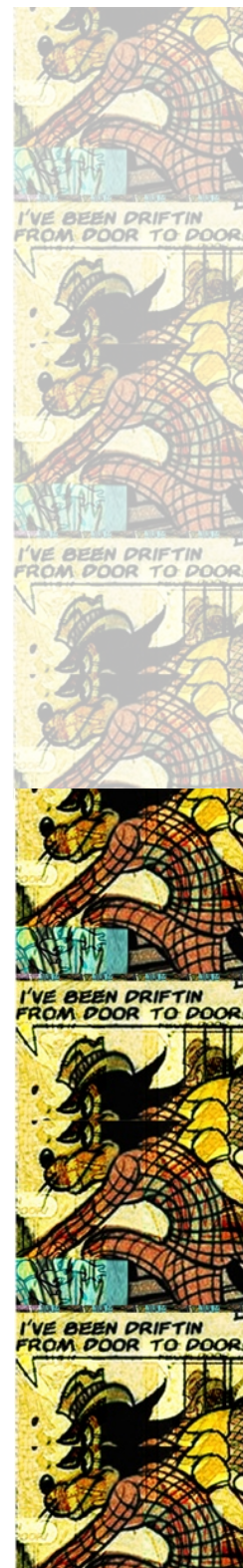
För att förankra min titel av uppsatsen *Gloriously repeating - Från loop till loop* citerar jag Alessandro Bosetti:

I am repeating. Gloriously repeating. As Beckett puts it; failing, try again, failing. Better, repeating until it disappears. Until I dissapear. Until You don't hear it anymore. You don't hear anymore from me. I need words to repeat. No words no repetition. Translation is good *détournement*. The game of the opposites is a good one as well.<sup>91</sup>

DA CAPO AL FINE!

---

<sup>91</sup> Bosetti, Alessandro (2010) *Royals*, (cd), monotyperecords 034, <http://www.monotyperecords.com/en/mono034.html>.





## REFERENSER

### PRIMÄRKÄLLOR/ INSTALLATIONSFILMER (efter analysupplägg)

Martin Arnold  
Deanimated, 2002  
Video, b/w, sound  
60 min  
Loopad media

Martin Arnold  
Shadow Cuts, 2010  
Video, colour, sound  
4:30 min  
Loopad media

Martin Arnold  
Soft Palate, 2011  
Video, colour, sound  
3 min  
Loopad media

Martin Arnold  
Self Control, 2011  
Video, Colour, sound  
1:56 min  
Loopad media

Martin Arnold  
Haunted House, 2011  
Video, colour, sound  
4 min  
Loopad media



### SEKUNDÄRA REFERENSER

Disneys *Pluto's Dream House* (1940)  
länk: <http://www.youtube.com/watch?v=zej0faooWh8>  
Uppsökt: 2011-07-20

Disneys *Mickey's Delayed Date* (1947)  
länk: <http://www.youtube.com/watch?v=6UaYGYgiJNE>  
Uppsökt: 2011-07-20

## TRYCKTA MEDIER

Cahill, James Leo, 2006, "The Cineseizure" ur se häftet till DVD-utgåvan *The Cineseizure*, Index DVD 018, Vienna: Index; Re/Voir, Paris, 2006

Cherchi Usai, Paolo, *The death of cinema: history, cultural memory and the digital dark age*, British Film Institute, London, 2001

Elsaesser, Thomas & Barker, Adam (red.), *Early cinema: space-frame-narrative*, BFI Publishing, London, 1990

Fioretos, Aris, (2008) *Vidden av en fot*, Norstedt, Stockholm, 2008, s.11

Fossati, G., *From grain to pixel: the archival life of film in transition*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2009

Freud, Sigmund, (1925), "A Note upon the 'Mystic Writing-pad'", *On metapsychology: the theory of psychoanalysis : Beyond the pleasure principle, The ego and the id and other works*, [New ed.], Penguin Books, Harmondsworth, 1991.

Guldmond, Jaap, Marente Bloemheugel, Giovanna Fossati (red.), (2012), *Found Footage: Cinema Exposed*, Amsterdam University Press, 2012,

Graf, Alexander and Dietrich Scheunemann (red.), *Avant-Garde Film*, Amsterdam/ New York, NY, 2007

Grau, Oliver (red.), *MediaArtHistories*, MIT Press, Cambridge, MA, 2006

Halle, Randall & Steingröver, Reinhild (red.), *After the avant-garde: contemporary German and Austrian experimental film*, Camden House, Rochester, N.Y., 2008

Hedling, Erik, Jönsson Mats, red. (2008) *Välfärdsbilder: svensk film utanför biografen*, Stockholm: Statens ljud- och bildarkiv

Herakleitos, *Fragment*, Propexus, Lund, 1997

Holmberg, Jan, *Slutet på filmen: o. s. v.*, Daidalos, Göteborg, 2011

Huhtamo, Erkki & Parikka, Jussi (red.), *Media archaeology: approaches, applications, and implications*, University of California Press, Berkeley, Calif., 2011

Jönsson, Mats, *Film och historia: historisk Hollywoodfilm 1960-2000*, Diss. Lund : Univ., 2004, Lund, 2004

Jönsson, Mats & Snickars, Pelle (red.), *"Skosmörja eller arkivdokument?": om filmarkivet.se och den digitala filmhistorien*, Kungliga biblioteket, Stockholm, 2012

Koivunen, Anu (red.), *Film och andra rörliga bilder: en introduktion*, Raster, Stockholm, 2008

Lessig, Lawrence & Basilico, Stefano, *Cut: film as found object in contemporary video*, Milwaukee Art Museum, Milwaukee, WI, 2004

Lundemo, Trond, (2009) In the kingdom of shadows: cinematic movement and its digital ghost, Snickars, Pelle & Vonderau, Patrick (red.), *The YouTube reader*, 2009

Lundemo, Trond, Williams, James (red), Temple, Michael & Witt, Michael (red), *For Ever Godard*, Black Dog Publishing, London, 2007

Manovich, Lev, (2002) What is Digital Media? Mirzoeff, Nicholas (red.), *The visual culture reader*, 2. ed., Routledge, London, 2002

Rodowick, David Norman, *The virtual life of film*, Harvard University Press, Cambridge, Mass., 2007;

Snickars, Pelle & Vonderau, Patrick (red.), *The YouTube reader*, National Library of Sweden, Stockholm, 2009

Tscherkassky, Peter (red.), *Film unframed: a history of Austrian Avant-Garde cinema*, Synema-Gesellschaft für Film und Medien, Wien, 2012

Virilio, Paul, *Försvinnandets estetik*, Korpen, Göteborg, 1996

Warnckes Carsten-Peter: *Pablo Picasso 1881-1973*, Taschen, Köln, 2002

## ELEKTRONISKA KÄLLOR



### E-BOK

Freud, Sigmund, *The uncanny*, Penguin, London, 2003, (iBook fr. iTunes Store)

Strauven, Wanda. (red.), *The cinema of attractions reloaded* [Elektronisk resurs], Amsterdam University Press, Amsterdam, 2006. Hämtad 2012-10-10.



## ARTIKLAR

Barnett, Laura,(2011), Acting up: is hysteria all in the mind? The Guardian, Monday 25 July 2011

Beloff, Zoe: *The Infernal Dream of Mutt and Jeff* (2011), Site Gallery, UK, 2011, Utställningstext: <http://www.zobeloff.com/pages/installations.html>, hämtad 2012-12-12, utskrift i författarens ägo.

Elsaesser, Thomas, *Ingmar Bergman in the museum? Thresholds, limits, conditions of possibility Journal of Aesthetics & Culture*, Vol. 1, 2009. DOI: 10.3402/jac.v1i0.2123 länk: <http://www.aestheticsandculture.net/index.php/jac/article/view/2123> Hämtad som pdf, utskrift i författarens ägo: 2012-08-20

Cahill, James Leo,(2007) ...and Afterwards? Martin Arnold's Phantom Cinema, *Spectator*, issue 27, 2007, s.19, hämtad 2011-03-05. Utskrift i författarens ägo.

Cubitt Sean,(2008 ) "For a History of Black", *Scan Journal* Vol 5 Number 1 May 2008, [http://scan.net.au/scan/journal/display\\_synopsis.php?j\\_id=13](http://scan.net.au/scan/journal/display_synopsis.php?j_id=13), hämtad 2011-08-03, utskrift i författarens ägo.

MacDonald, Scott (1998), "Interviews with Independent Filmmakers: Martin Arnold", *A Critical Cinema III*, University of California Press, Berkeley/Los Angeles/London, s.347. Hämtad från Martin Arnolds hemsida, <http://www.r12.at/arnold/media/press/macdonald.pdf>, 2010-09-20, utskrift i författarens ägo.

Manovich, Lev (2008) *Software Takes Command* , Del 2, kapitel 3. *After Effects, or How Cinema became Design* (version 11/20/2008, sid. 65) pdf hämtad från <http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html>, 2012-06-29.

Tausk, Viktor,(1919) "On the Origin of the Influencing Machine in Schizophrenia", Originally published in the journal *Internationale Zeitschrift für Psychoanalyse*, 1919. Translated from German by Dorian Feigenbaum, Published in *Psychoanalytic Quarterly*, 2, 1933, pp 519-556, Republished in *Journal of Psychotherapy Practice and Research*, Vol 1, No 2, Spring 1992, s.184-206 <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3330285/>, utskrift i författarens ägo.

Turner, Christopher, (2004) "The Influencing Machine", *Cabinet*, nummer 14, 2004, hämtad: <http://cabinetmagazine.org/issues/14/turner.php>, utskrift i författarens ägo.

Webber, Mark,(2003), "Counting the Waves: A Summary of Activity", *Senses of Cinema*, Issue 59, länk: [http://www.sensesofcinema.com/2003/28/counting\\_the\\_waves/](http://www.sensesofcinema.com/2003/28/counting_the_waves/), hämtad 2011-06-01, utskrift i författarens ägo.

Wees ,William C., "Taking Another Look: Early Cinema and Recent Avant-garde Film." Sixpack Film Symposium, March 2002. Vienna, Austria. Accessed on 1/28/06 at: [http://www.sixpackfilm.com/archive/veranstaltung/festivals/earlycinema/symposion/symposion\\_wees.html#1](http://www.sixpackfilm.com/archive/veranstaltung/festivals/earlycinema/symposion/symposion_wees.html#1), besökt 2010-09-24, utskrift i författarens ägo

## HEMSIDOR OCH ANNAN MEDIA

Martin Arnold på web: [http://www.martinjanda.at/kuenstler\\_1\\_arnold.html](http://www.martinjanda.at/kuenstler_1_arnold.html)

Galerie Martin Janda, för referens till kort biografi: [http://www.martinjanda.at/index.php?cms=kuenstler&info=more\\_1&details=biografie\\_1&kID=1](http://www.martinjanda.at/index.php?cms=kuenstler&info=more_1&details=biografie_1&kID=1)

Bosetti, Alessandro (2010) *Royals* , (cd), monotyperecords 034, <http://www.monotyperecords.com/en/mono034.html>



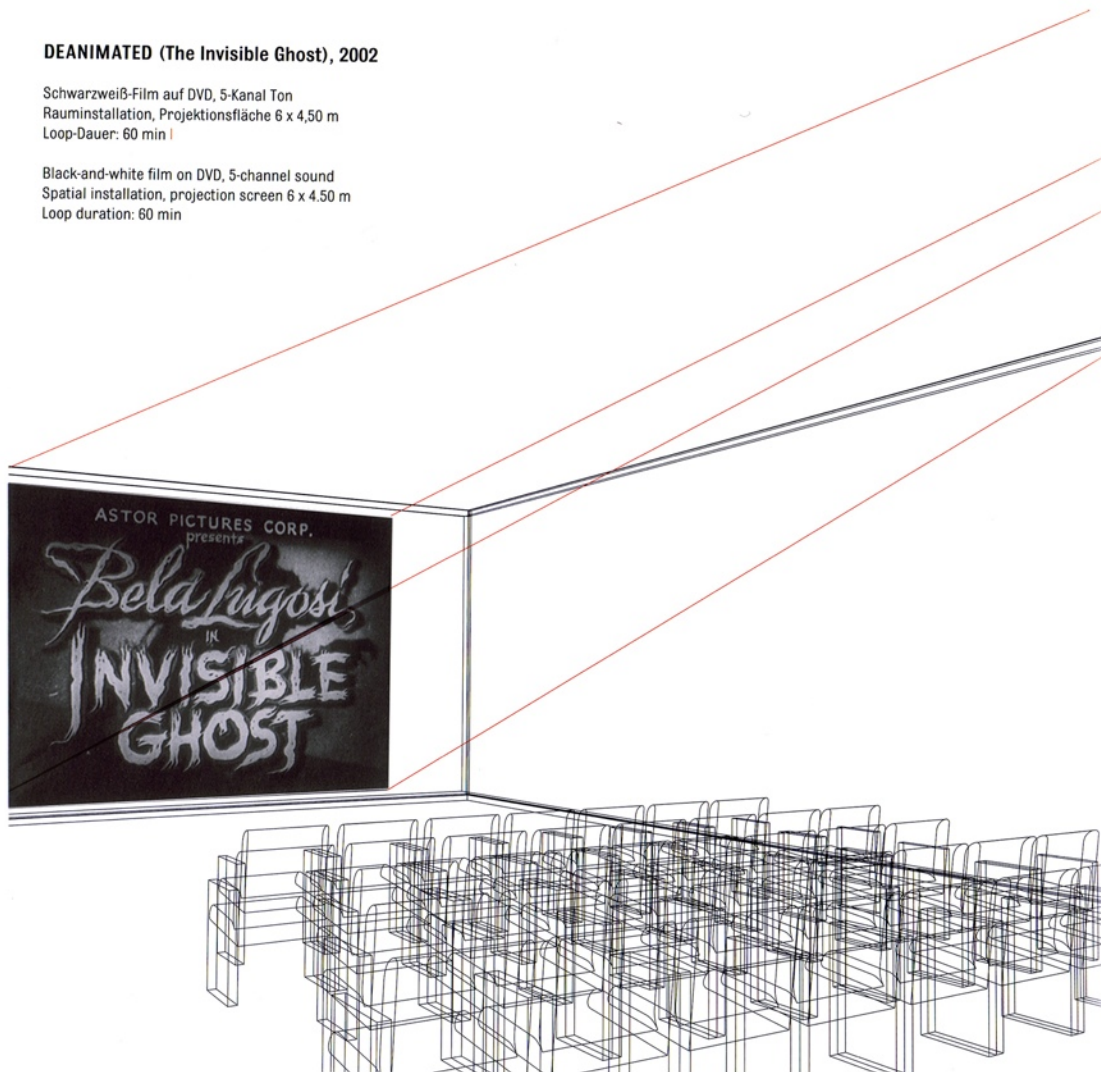
*Amour Fou* hemsida, <http://www.amourfou.at>

## Bilaga 1.

### DEANIMATED (The Invisible Ghost), 2002

Schwarzweiß-Film auf DVD, 5-Kanal Ton  
Rauminstallation, Projektionsfläche 6 x 4,50 m  
Loop-Dauer: 60 min |

Black-and-white film on DVD, 5-channel sound  
Spatial installation, projection screen 6 x 4.50 m  
Loop duration: 60 min



## Bilaga 2.

### **FORSAKEN, 2002**

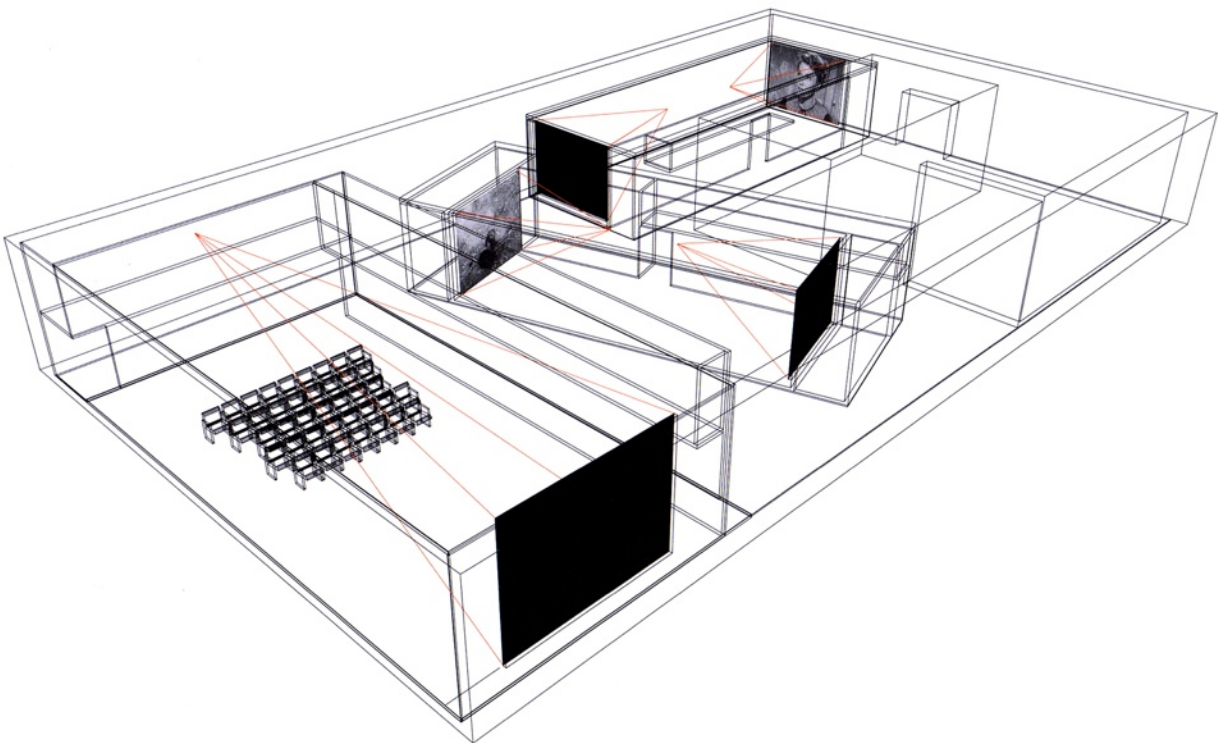
Schwarzweiß-Film auf DVD, 4-Kanal Ton  
Rauminstallation, 2 Projektionsflächen 4 x 3 m  
Loop-Dauer: 9 min |

Black-and-white film on DVD, 4-channel sound  
Spatial installation, 2 projection screens 4 x 3 m  
Loop duration: 9 min

### **DISSOCIATED, 2002**

Schwarzweiß-Film auf DVD, 4-Kanal Ton  
Rauminstallation, 2 Projektionsflächen 4 x 3 m  
Loop-Dauer: 8 min |

Black-and-white film on DVD, 4-channel sound  
Spatial installation, 2 projection screens 4 x 3 m  
Loop duration: 8 min



# BILDFÖRTECKNING

Allt bildmaterial är *found footage* om inget annat anges. Stillbilder ur Martin Arnolds installationsfilmer används enligt principen *Fair Use*.

