

Blodrött

Ett utforskande av erotik genom karaktärer

Jacob Hagman

Examensarbete för Bildkonstnär (YH)-examen

Utbildning i Bildkonst

Jakobstad 2024

EXAMENSARBETE

Författare: Jacob Hagman

Utbildning och ort: Bildkonstnär, Jakobstad

Inriktning: Bildkonst

Handledare: Marika Holm, Robert Back

Titel: Blodrott

Datum: 9.4.2024 Sidantal: 19

Abstrakt

I mitt examensarbete går jag in och genom konstnärlig forskning undersöker en fiktiv verklighet, två karaktärers existens i denna verklighet samt erotiken i relationen mellan dem.

Jag avbildar två vampyrer måleriskt i den visuella delen och genom måleriet utforskar jag den erotik som finns mellan karaktärerna. Min strävan är att avbilda en nyanserad erotik och mjukhet mellan dem och samtidigt är målningarna en undersökning av det måleriska. Resultatet är tre oljemålningar som presenteras på examensutställningen.

I textdelen reflekterar jag kring vampyrerna, Raphael och Sirius, samt deras symbolik. Jag behandlar min konstnärliga process bakom att designa dem som karaktärer samt vad det måleriska arbetet har gett mig. Jag varvar de reflekterande och behandlande texterna med fiktiv text, genom vilken jag etablerar en värld och berättelse runt karaktärerna.

Språk: svenska

Nyckelord: erotik, vampyrer, karaktärer, måleri

BACHELOR'S THESIS

Author: Jacob Hagman

Degree Programme: Bachelor of Fine Arts, Pietarsaari

Specialisation: Fine Art

Supervisor(s): Marika Holm, Robert Back

Title: Bloodred

Date: 9.4.2024

Number of pages: 19

Abstract

In my thesis I investigate, through artistic research, a fictional reality, two characters' existence within this reality and the eroticism of the relationship between them.

I depict through painting two vampires in the visual part and through the painting process I explore the eroticism that exists between the characters. I endeavor to depict a nuanced view on eroticism and a softness between them. At the same time the paintings are an investigation of the act of painting. The result is three oil paintings that are presented at the graduation exhibition.

In the text part, I reflect on the vampires, Raphael and Sirius, and their symbolism. I cover my artistic process behind designing them as characters as well as what the painting work has given me. I alternate the reflective texts with fictional text, through which I establish a world and story around the characters.

Language: Swedish

Key words: eroticism, vampires, characters, painting

Innehållsförteckning

Inledning.....	1
Bakgrund	1
Koncept, design och tankar om karaktärerna.....	2
Raphael	3
Sirius	5
Vampyrer – natur och kult	6
Erotik och sexualitet utforskad genom karaktärerna.....	8
Måleriet	10
Val av medium – Energi.....	10
Imitera mästarna.....	11
Process.....	12
Bodies 1.....	13
Breather.....	14
Bodies 2.....	16
Avslutning.....	18

Inledning

Detta arbete och denna forskning och upplevelse är för mig både ett trevande efter hur jag använder konstnärlig forskning som redskap och ett undersökande av de teman jag arbetar med. Arbetet har pendlat mellan att ha känts rörigt och vara väldigt rakt på sak. Jag har i projektet valt ut två av de många karaktärer jag skapat genom dagdrömmande och konsumerande av fantasymedia, Raphael och Sirius, mina två vampyrer i ett romantisk-sexuellt förhållande. Jag har undersökt dem och reflekterat kring symbolik och teman de har byggts upp av genom medvetna och undermedvetna val.

Projektet har två huvudsakliga delar, de visuella verken bestående av oljemålningar vilka undersöker karaktärerna genom att avbilda dem och de fiktiva texterna jag producerat för att bygga upp världen och berättelsen runt dessa två. Målningarna var en del av utställningen medan texterna i huvudsak syns här i kursiv som inledning till de olika rubrikerna.

Bakgrund

Raphael lät sig glida ut ur trädet och ta form. Ögonen vandrade över scenen framför honom, röda och stilla men våta av det ännu färska blodet låg kropparna där. Av kläderna att döma hade de varit diplomater på väg igenom området till grann-grevskapet. Han vände på en av kropparna med foten, alven hade två föga övertygande falska tandbett i halsen.

Blodrött är ett arbete skapat av intressen av tunna trådar sammanflätade till ett något större ämne. Vissa av trådarna började spinnas väldigt tidigt. Fantasygenren har alltid svept med mig sedan barndomen, att slungas in i en annan värld där inget är sig likt och uppleva en helt annan sorts frihet. Vampyrer har dock aldrig varit ett huvudsakligt intresse inom detta. Jag har konsumerat media med dem, men det har aldrig varit konceptet vampyr i sig själv som fångat mig i dessa berättelser, men de har funnits där och på så sätt även i mitt medvetande. Den här tråden tog mig så småningom till östasiatisk media, anime och manga med flera, ett område som satte igång mitt intresse för illustration och fortfarande påverkar min stil och konstnärliga process. När jag har visioner och idéer för nya projekt utarbetar jag dem fortfarande i den här stilen även om slutprodukten inte kommer vara illustrativ.

Jag vill också kort diskutera mitt val av språk och språkbruk i denna text. Min bakgrund i fantasygenren ligger i engelskan och rollspelet Dungeons & Dragons, och när det kommer till att uttrycka dessa fantasytermer och -teman känner jag att för mig är detta lättare gjort på engelska. Jag har dock valt att skriva denna text på svenska för att jag upplever att jag kommer ha lättare att diskutera allt arbete jag vill tala om på ett mer mångsidigt sätt på svenska.

Däremot när jag skrev de första styckena om vampyrer och översatte en del termer från engelska direkt kom ord som ras och halvras genast upp, och det hela fick en rasteoretisk ton. För att åtgärda detta bytte jag ut vissa termer, ersatte ras med släkte, och ändrade grundidén till mina vampyrer lite. Bland annat att titta på material från Drakar och Demoner, den svenska motsvarigheten till Dungeons & Dragons, hjälpte mig hitta dessa lösningar.

Koncept, design och tankar om karaktärerna

Mannen som hade uppenbarat sig smälte nästan in med björkarna i bakgrunden fast han stod där mitt i med handen på höften och himlade med ögonen. När de kallt gyllene ögonen inramade av vita lockar sänktes såg de rakt på honom, förtryckande men med en glimt av road nyfikenhet. Blodet rann mellan fingrarna på Sirius, ner över resten av bröstet, men trots det kunde han inte låta bli att ge mannen ett fräckt flin när han upptäcktes.

Min process för att designa karaktärer kan vara väldigt kaotisk och spontan eller planerad och medveten. Det är svårt att spika fast någon konkret övergripande process för hur jag skapar karaktärer, men de faller alltid inom en fantasygenre med många övernaturliga element. Å andra sidan är det väldigt enkelt att se var jag kommer ifrån med den stil och inspiration jag har. Sedan tonåren har jag studerat, sett och följt en stor mängd konstnärer, specifikt sådana illustratörer vilka också är inspirerade av östasiatiska media. De tre som jag alltid kommer att tänka på är de tyska illustratörerna Reyhan och Laovaan, samt den japanska författaren och illustratören Katsura Hoshino.

Dessa tre är de största inspiratörerna bakom mitt illustrativa arbete och deras stil är något som format min egen. Reyhan och Hoshino är kända för hur de designar kläder och

kostymer för sina karaktärer, där nutida mode och mer historiska/fantasy-element blandas, och detta är något jag själv tyr mig till i min egen stil. Laovaaan är kanske mest känd för att illustrera män med magmuskler, men hans arbeten är ett uttryck för erotik och sexualitet på ett öppet och stolt sätt som jag personligen också strävar efter, både i mitt illustrativa arbete och i det måleriska.

Som karaktärer, berättelser och symboler har Raphael och Sirius vuxit fram stegvis under en längre tid. De började som ett resultat av ett tidsfördriv när jag bara satt och skissade mållöst. Jag kände för att skissa ut en karaktär som skulle ha väldigt typiska vampyrdesignelement som finns i östasiatiska tecknade serier, vitt, lite lockigt hår samt överdrivet framträdande ögonfransar. På nästa sida testade jag något annat, en vampyr men med designelement som skulle vara mer varulvslika, större kroppsbyggnad, lite mer sliten, hårigare, mjukare former. De blev sedan lämnade orörda i skissboken ett bra tag, men i något skede bestämde jag mig för att gräva fram dem igen, funderade på vad jag skulle göra med dem, vem de skulle vara och så vidare. Processen tog mig till valet att de skulle bli pojkvänner och jag började utarbeta några första roller för dem samt deras namn.

Raphael

Föga förvånande var berättelserna och ryktena kring mannen som gled fram och tillbaka runt honom och ut och in ur rummet överdrivna till det fulla. Men kontrasten var ändå lite lamslående, Duke Betulas namn, överdrivet eller inte, bar mycket tyngd i landet.

Mannen som räddat honom och som han hade observerat de senaste dagarna var kanske mer än ett huvud kortare och minst tre gånger smalare än han själv. Men Betula hade utan ansträngning burit Sirius hit lika enkelt som om han var ett barn. Den korta mannens hår och hy påminde honom om en snöklädd björkskog som stod i stark kontrast till de gråa och mörka kläder han bar, vilka dessutom till viss del låg i trasor. Den enda färgen som stod ut var de gula ögonen som verkade brinna med något som var svårt att sätta fingret på. De glödde med något uråldrigt och vilt, ungt och nyfiket, strålande som höstens ruska. Betula utstrålade en känsla av ändlös förnöjsamhet och munterhet, alltid klädd i ett litet flin när han gick omkring.

Både såret över Sirius bröst och andra saker hade tagits om hand av Betula när de kom fram till herrgården, den där första natten hade varit tuff. Han hade inte ens fått ett gästrum utan blivit nerslängd i en soffa i något mer allmänt utrymme och där hade han blivit liggande sedan dess.

Raphael är den fysiskt mindre av de två men också den äldre. I skedet när jag tog tag i honom igen började jag fundera kring vad en vampyr var i min fantasyvärld. När jag tittade på hans bleka färger påmindes jag om björkar och började fundera kring konceptet att vampyrer var manifestationer av ting, och Raphael fick bli en personifiering av björkar.

Raphaels fulla namn är Raphael Constantine-Hunter Betula. De tre första namnen, Raphael Constantine-Hunter, har väldigt enkla tankar bakom sig och de är tagna från en internetsida där man kan få slumpmässigt genererade personnamn för fantasy-släkten, till exempel för vampyrer, häxor, alver och så vidare. Jag gick igenom den ett par varv och valde ut de namn som tilltalade mig, de vilka jag kände hade en klang av ädelhet men också inte var för komplicerade. För efternamnet funderade jag kring konceptet björk och bestämde mig för att det vetenskapliga namnet för björksläktet Betula fick bli hans namn.

Jag ville alltid att hans hår och ögonfransar skulle vara hans mest framträdande designelement. De är också enkla visuella genvägar som genom att användas enkelt får en att känna igen karaktären som Raphael. Håret har två huvudsakliga delar, den högra sidan som är tillbaka-slickad och den vänstra sidan där det bara faller ner i lockar, dess lockighet ger friheten att bara rita eller måla in några vågiga linjer och det ser ut som hans hår utan att det behöver vara en exakt placering av dem.

Raphaels utstyrsel är designad att visa hur han föredrar bekvämlighet framför att vara stilig, med en utsliten tröja och en kappa som alltid ligger av axlarna. Lårremmen och byxkedjorna är där för att fylla ut med lite detaljer och ta det hela till en mer nutida klädstil. Utstyrseln är också ett sätt att visa Raphaels självförtroende i sin kropp, han tycker om att visa upp vissa delar såsom runt axeln. Den mörka monotona grå färgen i kläderna är till för att stå i kontrast till det ljusa vita i hans hy och hår och spelar in på de visuella liknelserna till björkar.

Sirius

Han hade plockat upp honom lite på ett infall, men när väl den mjuka, blödande kroppen låg i hans armar hade han inte känt för att släppa taget. Raphael hade burit in alven i sitt hem, och trots hans stora kroppsbyggnad, verkade han krympa ihop och bli liten och förvirrad där han blev lagd i soffan. Även med det allvarliga såret över hans bröst, vars läkning borde dra det mesta av hans energi, fanns det alltid något vakande över gästens ögon. De var lika gråa som stenen som bröts i bergen, men ansiktet som ramade in dem gav dem ett mjukt intryck, faktum var att nästan varje del av honom var mjuk.

Stora delar av byggnaden var inte i användning i och med att han ensam vistades här, men Raphael hade försökt få småfolket att sätta i ordning gästrummet. Tyvärr vägrade de, för stunden, av gamla vanor. Det var väl lättare att se efter den brunhåriga alven här hur som helst antog han, och Raphael fann snabbt nöje i att pyssla om sin oväntade gäst.

Tanken med Sirius design var att den skulle vara mer djurisk, inspirerad av något varluvsligt. En kvalitet jag ämnade åstadkomma med mer vilt hår, orakad och större, muskulösare kropp med mjukare, rundare former. Det röd-orangea håret spelar också in för att ge ett mer vilt intryck, en färg som i ett senare skede fick mig att associera honom med rävar. Före hans möte med Duke Betula var Sirius en alv tillhörande en familj av diplomater, en bakgrund som spelar in i mitt val av namn för honom.

Sirius är ett namn jag enkelt associerade med vargar, varulvar och dess like, så med mitt mål att skapa en varulvsinspirerad vampyr, kändes det passande som förnamn. Hans efternamn spelar in i karaktärens historia med att komma från en familj med ett diplomatiskt yrke. I skedet när jag sökte efter passande namn ville jag spegla temat med växter i Betula och jag fann att begonior representerar bland annat försiktighet, hänsyn och god kommunikation mellan olika partier. Begonians koppling till dessa egenskaper gjorde den till ett passande efternamn för Sirius. Jag ville också att Sirius i ett senare skede av berättelsen om honom och Raphael skulle välja att lägga till Raphaels efternamn till sitt eget, och därför blev hans namn Begonia-Betula. Detta var en process som skedde långt innan examensprojektet, så jag sparade aldrig var jag fann informationen om begonior, men jag tror det kan ha varit webbsidan Thejoyofplants.co.uk.

Sirius kläddesign är inte lika slipad som Raphaels, och under projektet lade jag inte tid på att utveckla den, jag avbildade dem trots allt mest nakna. Grundtanken är dock att hans kläder ska visa upp hans kroppshydd, med tajt tröja och hängslen ska muskler och former synas. Så som designen är just nu är den dock inte klar eller något jag är tillfredsställd med.

Vampyrer – natur och kult

Utdrag ur Arkivets rapport om Vampyrer och Dhampirer

I texter från –400HS beskrivs de första Vampyrerna man kände till. De sågs resa runt i skogar, berg och vindpinade dalar, som om de sprungit fram ur dessa ur inget. I dagens läge vet vi inte mycket mer än de gjorde då om varifrån Vampyrer kommer, men det finns samlingar med generella observationer dokumenterade, de flesta i Duke C.-H. Betulas privata samling vilka jag fått ta del av.

Det finns inga uppgifter om att en Vampyr skulle ha fötts från en annan Vampyr, vare sig genom asexuell eller sexuell fortplantning. Det finns heller inga uppgifter om huruvida sådan fortplantning har testats, men antagandet är att de inte kan genomföras.

Såsom det antogs under –400HS och i nuläget är dokumenterat, är Vampyrer manifestationer av ting, såsom en skog, en nordlig vind, en stad, ett djur etc. Det har hypotiserats att en Vampyr skulle kunna manifesteras ur ett mänskligt eller monstros släkte, såsom alver eller orcher, men det är inte känt att en sådan skulle existera eller ha existerat. Vampyrer håller sig oftast i närheten av de ting de manifesteras av och ses ofta råda över dessa områden och ser till att de hålls i balans. Kanske för att mänskliga slakten är de som dessa områden oftast behöver skyddas från tar de sig en fysisk form och ett utseende som liknar de mänskliga släkterna.

Mer är känt om hur Dhampirer, halv vampyrer, uppkommer. Som jag tidigare konstaterade kan en Vampyr inte tillkomma genom fortplantning, det samma gäller Dhampirer. Observationer av Dhampirer är lättare att samla ihop på grund av deras ursprung, vilket det konstaterats finnas två varianter av, båda med relativt god dokumentation

En icke-vampyr kan få sina fysiska egenskaper förändrade genom att en Vampyr delar en del av sin styrka och potens med dem. Icke-vampyrens styrka och uthållighet ökar, likaså ofta dess affinitet för mer övernaturliga krafter. Dessa krafter är ofta i samma element som Vampyrens egna som delade sin kraft med dem. Det förekommer också relativt allmänt att hår- eller ögonfärgen hos icke-vampyren vid förvandlingen kan anta samma färg som hos Vampyren.

Det andra dokumenterade sättet en Dhampir skapas åtföljs alltid av blodiga rapporter. Det sker oftast när en icke-vampyr genom egna medel försöker förändra sig själv till en Vampyr genom medel som magi, alkemi eller i sällsynta fall kirurgiskt. Alla kända fall av detta har skett under ifrågasättbara förhållanden, och förändringen till deras kropp har uteslutande lett till deras nedgång i galenskap. Orsaken till detta har framkommit bero på att det finns ett starkt element av Kaos i den Vampyriska naturen, ett element som inte kan hanteras av andra än Vampyrer.

I detta projekt har mitt arbete med vampyren inte varit tematiskt i förhållande till karaktärerna, utan mitt fokus har varit att utveckla ett släkte i kontexten av den fantasylvärld jag placerat dem i, det vill säga det har handlat om vad som i engelskan kallas worldbuilding: "The creation of an imaginary world and its geography, biology, cultures, etc., especially for use as a setting in science fiction or fantasy stories, games, etc." (Oxford Reference, u.å.) Medan måleriet i huvudsak har handlat om att utforska Raphael och Sirius relation och erotik har texterna fungerat som ett medel där jag etablerar dem i en kontext av en värld.

Vampyrer, varelser och övernaturliga väsen är mest kända för att nattetid suga blod ur människor (Nationalencyklopedin, 2024). I min version av vampyrer har jag tagit inspiration från den generella kultvampyren som reflekterar Stokers Dracula, men också införlivat andra element. Ett av de stora koncepten med mina vampyrer är deras roll som väsen manifesterade av ting vilka de råder över, mycket likt skogsrån, solitärväsen inom nordisk folktro vilka rår över skog (Nationalencyklopedin, 2024), men jag har också hittat likheter med de rumänska folkväsen Tudor Balisteanu analyserar i sin artikel "Romanian Folklore and Literary Representations of Vampires" (2016). Ett av dessa väsen är vînt som kan ses i mänsklig skepnad men som också kan bli vinden och skapa till exempel dimma, vilket då

liknar mycket till Raphaels natur som björk. Han har oftast en människoliknande skepnad men han kan gå in i och ut ur björkar samt ha kontroll över träd och rötter och kan få dem att röra sig. Detta är de för mig intressantare likheterna till annat existerande material. Vampyrer som tema och genre är väl utforskade i massmedia idag, men dessa referenser är intressanta då de har koppling till koncept som är så mycket äldre. Att se att mina tankar gått parallellt med tankar förankrade i gammal folktro väcker en viss fascination även om jag bara har gått bakåt in i dem.

Erotik och sexualitet utforskad genom karaktärerna

Sirius försökte luta sig bakåt och andas lugnt, förbereda sig, men såret över bröstet som inte riktigt ville läka gjorde det svårt för honom att helt få kontroll över sin kropp. Raphael såg ner på sin kallt bleka hand medan den sakta men stadigt sträckte sig ner mot alvens nyckelben, varifrån den medvetet letade sig utåt mot hans axel. Dess utseende till trots kände Sirius hur de utbytte en värme där handflatan låg mot hans kallsvettiga hud, och det lugnande trycket hjälpte honom att hitta kuddarna och soffan mot sin rygg.

Därnäst mötte fingertoppar på Raphaels andra hand den blodlösa kinden, försiktigt vidrörde de en i tagen Sirius hud där de fann sin plats, med pekfingret klädde han de bleka läpparna och särade dem till en blyg port. Sirius kände hur tummen fann fäste under hans käke och hur han drogs in i ett fängslande grepp som var målmedvetet och smekande, stadigt och frågande.

Det rev i såret när Raphaels hand guidade hans huvud upp i kuddarna, en smärta som fick honom att välva sig upp mot mannen som satt grenslad över honom, men hans blottade nacke låg orörlig under vampyrens säkra grepp medan de vita lockarna stilla lägrade sig. Sirius kände hur Raphaels andetag spred en värme över honom där läpparna tvekande svävande just ovanför hans nakna hy och hans egen andning saktade ner till samma takt.

En doft av blod och svett mötte Raphael när han var så nära, han stannade, smakade på doften. Under fingret kände han hur ordet formades på alven läppar, "... fortsatt ...". Andetagen under Sirius öra saktade ner tills bara tystnaden smekte hans nacke. Sedan fäste sig något skarpt i huden där den ännu var mjuk och orörd.

Trots att jag diskuterade detta ämne ganska ingående med handledare och medstudering finns det något genant över att lägga ner det i skrift. Projektet var från början planerat att undersöka Raphael och Sirius liv på en rätt bred front, på vilka exakta områden var inte bestämt, men det skulle innehålla ganska mycket variation. Min konstnärliga process fungerar så att första steget av arbetet är att komma på idéer och skapa det visuella materialet, medan steg två är att analysera det jag skapat och förstå de teman mitt undermedvetna jag satt in i arbetet. Dessa steg svävar in i varandra och under arbetet av Bodies 1 började det gå upp för mig vad Raphael och Sirius riktigt representerade för mig.

Fenomenet att sätta in delar av sig själv och sina egenskaper i karaktärer och arbeten man skapar är inte främmande för mig, men i förhållande till Raphael och Sirius hade jag inte tänkt i dessa spår tidigare. Mot slutet av hösten började det dock ta tydlig form i mitt medvetande, att Raphael och Sirius tillsammans var en symbol jag skapat som representerade min sexualitet och mitt förhållande till erotik. I kölvattnet av detta började projektet få en starkare koppling till erotik och bli ett starkare uttryck för den än det från början var tänkt. Temat hade alltid funnits där, men nu började det ta plats och bli ett större fokus.

I arbetet ville jag utforska och skapa bild och text som förmedlade erotik som inte helt var kopplade till det typiskt sexuella av sex. Kopplingen och spänningen mellan Raphael och Sirius skulle få ta uttryck genom hur de rörde vid varandra på andra sätt, hur de vänder sig mot varandra et cetera. Bodies 1 har definitivt tydliga sexuella teman också, men även där är inte den symboliska sexhandlingen det viktigaste, utan det handlar mer om utbytet och jämställdheten mellan dem, omfamningen och tilliten.

Under de senaste åren har erotik och sexualitet tagit en allt större plats i mitt arbete, till stor del tack vare uppmuntran och öppenhet kring ämnena från medstudering, kolleger, handledare och vänner. Det finns dock fortfarande många olika lager av samhälls skam eller tabu runt dessa ämnen, och det är ett långt arbete att skala av dessa. Inte minst är att sätta ner dessa ord i skrift i arbetet en del av dessa utmaningar. Men i det här projektet fanns det en tydlig vändpunkt i min attityd och acceptans. I mars 2024 såg jag filmen *All of Us Strangers* (Haigh, 2023) och upplevelsen var minst sagt omskakande, det var en film jag

såg mycket av mig själv i. En följd av detta som jag märkte var att i min relation till arbetet, till Raphael och Sirius, fanns en helt ny öppen acceptans. Det kändes som att de och den sexualitet och erotik de representerade såg tillbaka på mig med en öppen värme. Från början hade de funnits där och tålmodigt väntat på mig och nu när jag var redo välkomnade de mig in i att ta del av deras kärlek. Upplevelsen låste upp en ny acceptans och självälskande styrka i förhållande till erotik och det sexuella inom mig.

Måleriet

Val av medium – Energi

Vi hoppas detta brev finner er väl Duke Betula,

I ljuset av den senaste tidens oroligheter har drottningen och hennes rådgivare bett oss på Arkivet att sammanställa och undersöka den historiska information som finns dokumenterad om Dhampirer i och runt riket. Det skulle vara oss till stor hjälp om Ni kunde dela med Er av den kunskap och det privata arkiv Ni sägs ha i er ägo. Vi kommer självfallet skicka en generös ersättning för denna tjänst.

med utmärkt högaktning Derius S. Phalm, Arkivet

Oljemåleri är ett medium jag har väldigt lite och kort erfarenhet av, så varför har jag då valt denna teknik för mitt examensprojekt? Jag är mycket mer bekväm och erfaren med traditionell och digital illustration. Jag har själv ställt mig den frågan. En av de största faktorerna jag kom fram till är utmattning med AI-genererade bilder och illustrationer. Att öppna internet och bli överöst med en enorm mängd AI-genererade bilder är utmattande bara på grund av blotta mängden man möts av. Tankar om huruvida det finns något värde i att göra något som en maskin gör så mycket snabbare smyger sig oundvikligen in. Jag känner fortfarande glädje och stolthet över det illustrativa verk jag producerar, men man blir lite utbränd.

Hur jämför sig då detta med oljemåleri? De målade verk jag skapat är annorlunda i volym och tredimensionalitet än mina tecknade verk. Arbetet och slutprodukten är påtagliga på ett helt annorlunda sätt, ett sätt som jag fann mycket tillfredsställande. Att oljemåleriet är

så nytt för mig har definitivt också sin påverkan, dess främmandskap gör mig mycket mer medveten om dess fysiska närvaro framför mig.

När jag ser på den energi måleriet ger mig till skillnad från hur AI utmattar mig förstår jag inte bara varför jag valt måleri för examensarbetet, utan också varför jag valt måleri i denna del av mitt konstnärliga liv. Rutinmässig omväxling har också alltid fått mitt huvud att må bra och införlivat ny energi i mig och mitt arbete, och just nu är det måleriet som inte bara är verktyget utan också bränslet i mitt arbete.

Imitera mästarna

Kom.

C-H Betula

För ett år sedan när jag började utforska oljemåleriet mer ingående gick jag till YouTube för att hitta inspiration men framför allt lära mig mer om tekniker. Jag fastnade speciellt i en video där tekniken de använde kändes nästan hypnotisk och man ville sitta och se hur målningen tog form ett lager i taget (Bechluft, 2021). Jag fastnade för detta delvis för att det var intressant att se hur det nya lagret arbetade och reagerade med lagret under, men jag tror också att orsaken till att jag kände mig dragen till denna teknik var att den hade paralleller till hur jag har arbetat tidigare med illustration. När jag arbetade med tuschteckningar använde jag tusch lager på lager för ljus, mellanton och skuggor. Också i det digitalt använder jag många lager för att skapa en bild, så som idé var denna teknik inte främmande för mig.

Jag har fokuserat mitt måleri kring tekniken att bygga upp med lager, det finns en generell idé för processen men den får variationer som skapas av spontanitet, vad jag känner att målningen behöver i stunden och brist på tålamod. Före och under målandet ser jag på andra konstnärer både för motivation och för att studera. Vid handledningstillfällen har jag fått tips om konstnärer som George de La Tour och Michaël Borremans.

Process

... Det var en så oförklarlig känsla, men ändå ska jag göra ett försök. Under min vistelse på Duke Betulas herrgård kunde jag aldrig helt skaka av mig rysningarna och en känsla av fasa, men det fanns ett tillfälle som stod ut. En kväll när jag artigt tog del av te med Betula och Begonia utbytte männen en blick, bara ett snabbt ögonkast, men energin mellan dem i det korta ögonblicket sprakade. Det var en stund reserverad för dem emellan, där ett överväldigande utbyte av passion och lojalitet gavs till den andra. Men trots det kändes tillfället inte exkluderande. I stället för att känna att jag inkräktade var förnimmelsen nästan som att de utstrålade en välkomnande värme, som om jag ifall jag ville kunde sträcka ut mig själv och få bli en del av den där kärleken ...

Processen med de tre olika visuella verken i projektet Blodrött har överlappat och interagerat med varandra, men jag kommer i huvudsak diskutera verken separat för de har till stor del skapats som sådana. Bodies 1 påbörjades i början av januari 2023, Breather i november 2023 och Bodies 2 i mars 2024.

När jag namnger karaktärer har jag alltid ett visst mönster eller en självklar känsla för hur jag väljer dem, men när jag ska namnge mina konstverk och projekt har jag betydligt svårare. Namn för verk fungerar bäst för mig när de kommer fram nästan i förbifarten, namn jag inte behöver sätta ner energi på att komma på är namn som fastnar och känns rätt. Det som kändes rätt för verk ett var Bodies, senare kändes Break rätt för verk två. Dock tyckte jag att Break var ett för hårt ord och jag sökte upp synonymer, så landade jag på Breather. När jag arbetade med verk tre använde jag Stomach som tillfälligt namn, men när jag började bestämma mig för att följa samma måleriprocess som i Bodies tänkte jag på hur lika de var och bestämde mig för att de skulle heta Bodies 1 och Bodies 2, de är sin egen serie.

I det skedet då tematiken med erotik blev mer framträdande, beslöt jag mig för att hela projektet fick heta Blodrött. Jag kände mig lite tveksam först då namnet kändes nästan övertydligt i sin betydelse, men det fastnade. Genom kopplingen mellan vampyrer och blod, samt att rött kopplas till passion, erotik, kärlek och blod, blev Blodrött det slutgiltiga namnet.

Bodies 1

Bodies har haft den längsta processen, det påbörjades i januari 2023 i en målerkurs utan tankar om att inkludera det i examensprojektet. När planen för examensprojektet började ta form visade det sig att jag kunde börja med att utgå från just det verket som fortfarande var ofärdigt. Jag minns inte längre var idén för målningen kom från, men ett av de viktigaste målen jag hade när jag utvecklade motivet var att skapa en jämbördig maktkänsla mellan Raphael och Sirius. I en bild av en vampyr som biter något behöver man inte anstränga sig för att få vampyren att verka ha kontroll över den andra, detta var något jag ville undvika. I deras relation till varandra har jag alltid sett dem som jämställda med lika mycket makt över varandra, och detta var något jag ville förmedla genom målningen.

Första steget var att lista ut en position där de kunde bita varandra samtidigt, det var knepigt men jag fann en tillfredsställande lösning. Sirius fysik ger automatiskt en starkare känsla av makt då han är större än Raphael, för att balansera detta lade jag Raphael ovanpå samt han håller nere Sirius arm och huvud. Detta fick Sirius att se förtryckt ut, därför har han en omfamnande hand på Raphaels rygg, för att välkomna och hålla kvar honom. Resultatet blev inte fullt så balanserat som jag hade önskat, men jag blev ändå nöjd. Raphael ser ut att trycka ner Sirius mera, men visuellt finner jag att Sirius dominerar bilden mer med hans iögonfallande hårfärg som står skarpast i kontrast till resten av färgerna. Att Raphaels huvud hänger neråt, upp och ner för oss, får honom också att försvinna lite i bilden.

Med kompositionen ville jag skapa en större båge av kropparna och tyget som täckte benen. Jag skapade också en visuell upprepning där armar, händer och huvuden stod i parallell till varandra. Med dessa element som verktyg ville jag hjälpa ögat att vandra runt bilden. I slutet av arbetet med Bodies 1 kände jag dock att Raphaels huvud inte riktigt satt med i denna komposition utan på ett sätt ramlade ut ur den, något jag kände som ett visst misslyckande men något att ta med i framtiden. I en av många diskussioner togs det dock upp hur detta misslyckande ger målningen en annan sorts karaktär. I och med att kompositionen är mer bruten och inte håller publikens hand, blir den intressantare att se på. Jag kände att det här var ett mer värdigt perspektiv att bära med sig som lärdom från målningen, snarare än att hänga upp sig på hur en detalj inte blev som man ville.

Detta var min andra oljemålning och den första där jag testade tekniken med att måla i lager, jag gjorde mitt bästa med att följa samma steg som Bechluft i deras video (2021) och lära mig från dem. De skarpa, mörka skuggorna och omgivningen tog jag inspiration från delvis Bechlufts, men också La Tour (1996). I Raphael och Sirius nakna kroppar var de mest framträdande färgerna deras hår, vit respektive orange, och jag försökte hålla mig från att gå in i alltför många andra färger för att bibehålla en något så när sammanhängande färgpalett. Förutom kropparna var tyget det andra stora elementet i bilden och jag försökte matcha en gulaktig ton från Sirius hår i det. Detta till vis del för att tona ner hans hår, vilket var det skarpaste blickfånget, och delvis för att på så sätt rama in Raphael. För att få mer djup i dem i målningen använde jag mer rött och gult i Raphaels hud där ljuset träffade och mer blått runt skuggpartierna i Sirius. Jag använde samma blandning av färger i bådas hudtoner för att få dem att visuellt sitta ihop, men proportionerna är olika då Raphaels hud är mycket blekare jämfört med Sirius varma färger.

Breather

Skolan fick donerat till sig gamla målningar från ett äldreboende hösten 2023 och studerande fick ta en begagnad duk var. Den jag tog hade måtten 140 x 180 cm, den största duken jag hade arbetat på. Det tog ett tag innan jag visste vad jag ville sätta på den, just för att den var så stor kändes det som om pressen var stor. Jag började åtminstone med arbetet att grundera den. I den gamla bilden fanns ett ovalt silverörhänge vars form tilltalade mig, så jag täckte inte den med oljefärgen utan jag ville på något sätt använda den i min bild. Så småningom tog en idé till en scen form som jag skissade ut, jag visste inte ännu om den skulle göras på denna duk, men det fanns en idé. I scenen syntes väggpaneler, bokhyllor, tavlor, möbler och Raphael och Sirius i sidoprofil, en komposition och idé jag tyckte mycket om, men som jag inte visste hur jag skulle närma mig i oljemåleri.

Ett problem jag hade tampats med ett bra tag var skillnaden i min tekniska färdighet i illustration och avsaknaden av en sådan i måleriet, jag lyckades inte förverkliga mina idéer på samma sätt i måleriet som jag kunde med illustrationer. Tecknandet är en väldigt naturlig del av min konstnärliga process, det är inte bara det praktiska sättet jag får ner mina idéer på papper, mitt huvud formar alltid alla kreativa idéer som koncept för

illustrationer först. Jag hade märkt att jag hade stora problem att översätta en illustrativ idé till ett koncept som fungerade med oljemåleri.

Något släppte dock när jag läste en intervju med Michaël Borremans, där han pratar om målningar och teckningarnas natur. Borremans förklarar i intervjun att för honom handlar en målning om att uttrycka en bilds essens medan en tecknings funktion ligger mer i dess förmåga att innehålla mer information (Grove, 2014, s. 33). På någon nivå hade jag vetat att det var runt det här mina utmaningar låg, men att se det uttryckt i ord av någon annan gav mig ett nytt verktyg att arbeta med.

Med nya kunskaper tittade jag återigen på min skiss och funderade på vad som var viktigast i bilden, vad essensen som jag ville uttrycka var. När jag visste att söka efter essensen, fann jag att det viktigaste i scenen jag skissat var den fysiska kontakten mellan Sirius och Raphael, hur deras händer vidrörde varandra. Med en klarare bild av vad jag ville uttrycka började jag omarbete scenen och kompositionen. Sidoprofil är ett ganska svårt perspektiv, så jag roterade kameran att vara framför Raphael som satt vid ett arbetsbord. Något annat som inspirerade kompositionen var att i många filmer får man se personers händer innan deras ansikten (Grove, 2014, s. 244), vad händerna gör visar mycket karaktär. I denna målning skulle händerna vara viktiga, medan ansiktena inte hade så stor roll, men vi fokuserar enkelt på ansikten så för att inte de skulle distrahera motivet skiftade jag kompositionen så att ansiktena hamnade mestadels utanför kanterna på målningen.

För att få en bättre uppfattning om proportionerna i bilden använde jag tejp på duken för att lägga in ungefärliga former, sedan tog jag bild, lade in på datorn och gjorde skissen digitalt. När jag flyttade över skissen på duken gjorde jag så med ögonmått från en bild på telefonen. Detta ledde till att de flesta ankarpunkter för anatomin blev desamma men storleken på kropparna minskade, och som följd fick Raphael till exempel en onaturligt lång arm. Det var svårt att märka i stunden att detta skedde för jag hade en för liten ateljé och inte utrymme att backa och observera arbetet effektivt. När vi valde ateljéutrymme på våren 2023 förväntade jag mig inte att arbeta med storskaligt måleri, därav denna olyckliga situation. Även om anatomisk korrekthet är något jag strävar till att öva på i varje verk, så avgjorde jag dock att det inte hade stor betydelse för vad jag vill uttrycka med motivet här.

Med denna målning började processen springa ifrån mig med vilka färger jag lade ner efter varandra, de hade inte en lika klar ordning som i Bodies 1. Först tog jag stress av detta men sedan fann jag mig i att njuta av det experimentella i denna målning, att upptäcka vart efter hur färgerna reagerade med de underliggande. Jag hade fortfarande en idé om i vilken riktning jag skulle ta det hela, men jag arbetade med och anpassade mig efter hur arbetet skred fram. Jag hade utarbetat huden med skuggor i en mörkbrun ton och partier med mer rött eller blått för att ge djup i senare lager. När jag kom in med ett vitt lager i närheten av dem upptäckte jag hur de områdena blev lila, en upptäckt som jag fann stor glädje i, och jag tog fram ännu mera av det lila genom att täcka allt med ett vitt lager.

För att få fram en skillnad mellan Sirius och Raphaels hud blandade jag en gulare färg för Sirius hud, tyvärr blev resultatet överdrivet gult och jag tyckte inte alls om det. Kontrasten till den lila skuggan var intressant, men inte tillräckligt för att hindra mig från att försöka åtgärda det gula. Nästa lager var en betydligt mer orange färg, men den tog fram det gula ännu mer, sedan testade jag en riktigt röd nyans och det hjälpte mest.

För mig har denna målning många brister. I måleriet, lagren, anatomen, duken. Duken är begagnad och har många brister i texturen vilket är irriterande. I många moment kändes det som om målningen tog en riktning jag inte ville eller att delar tog form på ett oförväntat sätt, men under slutspurtten av arbetet tycktes det som alla misstag ändå tog målningen mot en slutprodukt snarare än något ofärdigt. Av alla tre verk är det denna som levde ett eget liv mest, men resultatet är ändå en bild som förmedlar det jag ämnade för den.

Bodies 2

När man arbetar med nakenhet, erotik och kroppar är det viktigt att fundera kring hurdana kroppar man avbildar och varför. Jag har genom arbetet varit väldigt medveten om att Raphael och Sirius har två typiskt ideala kroppar, en smal och en muskulös, något jag vet kan vara exkluderande. Detta tema och tankarna kring det inspirerade idén för Bodies 2 även om jag inte ändrade deras kroppsform överdrivet mycket.

Till skillnad från Bodies 1 och Breather fick jag med Bodies 2 börja arbetet helt från grunden med duken, de andra två målningarna var på begagnad duk. Det jag ångrar mest i efterhand är att jag inte lät mig vara mer flexibel i måtten för ramarna. När jag valde ut ramarna valde

jag de rakaste jag fann i de måtten jag ville ha men jag såg redan då att en av de kortare sidorna skulle få en ram där träet var lite vridet och jag visste att duken skulle bli sned. Jag kunde ha undvikit det så jag ångrar att jag inte gjorde det. Grunderingen blev tillfredställande, men jag misstänker jag hade för lite lim i limblandningen jag började med, vilket resulterade i att mycket gesso gick igenom fibrerna till baksidan och det lämnade hål mellan fibrerna på flera ställen i duken.

I det här skedet var jag i en svacka med vad jag tyckte om processen i Breather, så för att åtgärda mitt självförtroende valde jag att återgå till en striktare process, liknande den i Bodies 1, en process jag visste åtminstone i ett tidigt skede gav resultat jag tyckte om. Med det första skugglagret blev formen på överkropparna och Sirius ben som jag ville, men magarna inte lika mycket. Med det goda resultatet gick mitt humör upp. Raphaels mun var ett av de bäst placerade och formade ansiktsdragen jag målat mellan de tre målningarna vilket glädde mig mycket. I detta skede kom jag också ihåg att Sirius har ett ärr över bröstet jag hade glömt bort. I de andra verken syntes det inte, så det hade fallit i glömska.

Att sätta på det första lagret vit färg på huden var nervpirrande för att alla former, speciellt runt halsarna, var redan så bra att det finns en risk att förstöra det med nya lager. Det är en känsla som genomsyrar hela processen av alla målningar, när man har något man tycker om men planen är att fortsätta så finns rädslan för att förstöra det man redan har hela tiden där. För det mesta har jag ändå lyckats lita på processen och fått goda resultat.

Bodies 2 blev inte klar på samma sätt som Bodies 1 eftersom jag började senare på den. Planen var dock redan från början att presentera den med endast skugglager och lager av vitt. Jag visste från Bodies 1 att i början av processen när endast dessa lager är på duken har målningen en annan charm som jag ville presentera.

Avslutning

Nu efter stormen av projektet sitter jag här med tre målningar jag kunde peta på i all oändlighet utan att känna att de är helt klara och med fiktiva texter som får det att krypa i skinnet på grund av hur pinsamma de känns i efterhand. Trots allt detta sitter jag dock också med en ny introspektiv acceptans över det erotiska i vår värld och ett nytt perspektiv på Raphael och Sirius. Arbetet har fått mig att närma mig dessa karaktärer och måleriet. Processen har också öppnat upp och gjort mig mer bekväm i tematiken runt erotik, vilket har stärkt mitt självförtroende att i framtiden fortsätta utforska dessa ämnen.

Fast inga tydliga frågor har uppkommit, har möjligheterna öppnats upp för ett bredare arbete med dessa teman i framtiden. Relationen till Raphael och Sirius kommer fortsätta och fler projekt kommer att involvera dem. Jag ser också idéer för andra karaktärer, där jag bland annat kommer arbeta med andra sorts kroppar. Serien med Bodies kommer få utökning.

Det måleriska i processen har fascinerat mig. Jag har speciellt fastnat för tekniken att arbeta i lager, den ger både snabba och långsamma resultat. Efter varje lager förändras bilden och nya saker kommer fram och tar form medan andra detaljer kan försvinna. Men det finns också en tillfredställande långsam process då man får se hur helheten sakta men säkert tar form. Bland framtidens möjligheter ser jag stor chans att jag tar en magister inom bildkonst med inriktning på måleri, till exempel den vid Bildkonstakademin.

Källförteckning

Balinisteanu, T. (2016). Romanian Folklore and Literary Representations of Vampires. *Folklore*, 127(2), 150-172. <http://doi.org/10.1080/0015587X.2016.1155358>

Bechtluft T. (17.1.2021). *Caravaggio Technique Tutorial - St. John the Baptist* [Videoklipp]. Hämtad 31.3.2024 från https://youtu.be/EfnL_9hs1Xc?si=QfNWPOM9Xi2gSitc

Conisbee, P. (1996). *George de LaTour and his world*. Washington: National Gallery of Art.

Grove J. (red.) (2014). *Michaël Borremans As sweet as it gets*. Bryssel, BOZAR, Centre for Fine Arts.

Haigh, A. (regissör och författare). (2023) *All of Us Strangers* [film]. Storbritannien: Blueprint Pictures, Searchlight Pictures, Film4.

Katsura Hosino[@katsura_5600]. (22.3.2024). Instagram. https://www.instagram.com/katsura_5600?utm_source=ig_web_button_share_sheet&igsh=ZDNlZDc0MzlxNw==

Laovaan [@laovaan]. (22.3.2024). Instagram. https://www.instagram.com/laovaan?utm_source=ig_web_button_share_sheet&igsh=ZDNlZDc0MzlxNw==

Nationalencyklopedin. (u.å.) *vampyr*. Hämtad 20.3.2024 <http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/lång/vampyr>

Oxford Reference. (u.å.) *world-building*. Hämtat 31.3.2024. <https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/oi/authority.20110803124758320>

Reyhan [@reyhansartwork]. (22.3.2024). Instagram. https://www.instagram.com/reyhansartwork?utm_source=ig_web_button_share_sheet&igsh=ZDNlZDc0MzlxNw==

Thejoyofplants.co.uk. (u.å.) *Begonia*. Hämtat 1.4.2024 från <https://www.thejoyofplants.co.uk/begonia>