Workshop: Skapa en kollektiv digital skulptur

Vad omger du dig av för färger, former och mönster? Vad hittar du hemma hos dig eller i din omgivning som du kan relatera till din identitet? Du, ditt hem, din plats i staden, hur samverkar dessa faktorer och hur kan dessa uttryck sättas ihop och gestaltas i ett konstverk?

Fotografera, berätta och dela med dig. Tillsammans bygger vi en digital skulptur utifrån allas observationer.

Välkommen till en digital workshop över videolänk som relaterar till individuell identitet och staden och hur dessa samverkar. Genom konstuttrycket virtuell 3D skulptur kommer vi att undersöka hur personliga berättelser om identitetsskapande markörer tillsammans kan säga något om vår samvaro i staden och vad som händer när vi symboliskt för samman dessa uttryck till ett konstverk. Tillsammans med Jens Evaldsson delar du med dig av dina observationer genom fotografier, färger och mönster och tillsammans skissar ni fram hur detta material kan sättas samman till en digital skulptur.

Metoden är baserad på arkitekten och konstnären Afaina de Jongs "radikala observationer" där hon omvandlar människors och platsers erfarenheter till arkitektur och mönster. Läs mer nedan.

Samarbetspartners: Grafikens Hus, Södertälje Science Park, Afaina de Jong

3D renderad bild gjord av 3D skannade människor från 2020 års Södertälje Science Week.

Instruktioner

Workshoppen består av två steg:

1. Du gör egna observationer där du fotograferar, berättar och delar med dig. Dessa observationer kan du göra redan innan workshopen.
2. I ett samtal med konstnären Jens Evaldsson får du berätta om vad du har valt samt hur du vill bli en del av skulpturen samtidigt som Jens bygger upp skulpturen digitalt i Zbrush. Denna del sker på workshoptiden du bokat.

Hur du gör observationer (dessa kan du göra både innan och under workshopen):

1. **Observera din omgivning, dig själv, din plats i staden eller ditt hem.**

Vad hittar du för färger, former och mönster som du kan relatera till din identitet? Det kan vara ett föremål som säger något om dig, ett mönster som relaterar till ett minne, en färg som avspeglar en känsla. Det kan vara korta historier eller känslor.

2. **Fyll idetta formulär:** https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeZLpZ04KCuJwTD-3orm3zNwo_AZaVjG6xDylXHsr5oPpG-MQ/viewform
3. **Ta ett kort på det du vill ska bli en del av skulpturen.**
4. **Skicka in din bild.** Om du gör dina observationer före workshoppen: maila bilden till anna.jonsson@grafikenshus.se. Märk med ditt namn.
   Om du inte skickar bilden före kommer du få skicka bilden i zoomchatten.

Skissa fram den kollektiva digitala skulpturen med Jens:

1. **Gå in på zoomlänken vid den tid som du bokat workshop.** Där får du instruktioner av Grafikens Hus.
2. Om du redan skickat bild och fyllt i formulär så går du direkt till Jens, annars får du göra dina observationer först.
3. Du kommer in till Jens digitala studio. Ni skissar digitalt tillsammans och sedan börjar Jens bygga skulpturen i 3D programmet Zbrush. Om du har erfarenhet av att bygga föremål i 3D kan du maila 3D fil till jens.evaldsson@gmail.com

Efter workshoppen får du som vill fortsätta titta när skulpturen byggs upp i 3D.

Utställning: Skulpturen ställs ut på Grafikens Hus hemsida med möjlighet att ladda hem för utskrift på papper samt 3D printning. Vi vill även ställa ut skulpturen digitalt i Södertälje, utförd i virtuell 3D grafik med hjälp av AR(Augmented Reality).

Bakgrund: Maker och konstnären Jens Evaldsson har i samarbete med Grafikens Hus tagit fram en workshop där du genom att närstudera din miljö kan vara med och skapa ett kollektivt konstverk i form av en digital skulptur. Deltagarnas egna observationer byggs upp digitalt i 3D och blir till ett kollektivt konstverk på Grafikens Hus digitala plattformar. Som ett nästa steg önskar vi placera ut verket som en virtuell offentlig skulptur i Södertälje, tillgänglig via Augmented Reality.

3D renderad bild gjord av 3D skannade människor från 2020 års Södertälje Science Week.

Metoden är baserad på arkitekten och konstnären Afaina de Jongs "radikala observationer", det vill säga att hon tar till vara på människors och platsers erfarenheter. Utifrån all insamlad information omvandlar hon summan av erfarenheterna till ny arkitektur och nya mönster. de Jong har utvecklat en metod för att skapa en arkitektur som bygger på inflytande och kollektivitet. Läs mer om Afaina de Jong http://www.afarai.com/about

Bild: visualisering av Afaina De Jong:s paviljong som skall uppföras(fysiskt) i Campusparken i Södertälje. Figurerna är invånare i Södertälje som 3D skannades under södertälje Science Week 2020.
Under tiden paviljongen tillverkas vill vi att den tillsammans med den kollektiva digitala skulpturen i denna workshop ställs ut i parken som virtuella objekt i AR(Augmented Reality).

Jens Evaldsson född 1975
MFA 2009 Kungl. Konsthögskolan Stockholm

Med utgångspunkt i människans beteende och sociala interaktion aktiverar Evaldsson mellanmänskliga rum genom olika typer av interventioner som i sin tur skapar nya kontexter och verkligheter. Evaldsson arbetar idébaserat men ofta gestaltande med de material och metoder som i det givna sammanhanget lämpar sig bäst för det han vill uppnå: En möjlighet att föra samtal kring vad det är att vara människa tillsammans med andra.
Genom organisering av grupper, situationer och platser för möten, samtal, förhandlingar och samarbeten, blir resultatet ibland utställningar, men lika ofta ett nytt diskursivt och socialt rum på en befintlig institution eller i en social kontext. Ibland i vattnet!

Frågor kring hur man subtilt och subversivt kan förskjuta perspektiv och öppna upp för nya förståelser har intresserat Evaldsson sedan hans studietid. Hans metoder har varierat över tid för att idag gå via DIY (Do It Yourself) och makerkulturen, transdisciplinära undersökningar, studentsamverkan, teknikutveckling och uppfinningar av allehanda slag tillsammans med ett omfamnande av sub- och smak-kulturer. Allt detta ställs i Evaldssons värld i relation till politik, psykologi, dramaturgi, konstteori, historia och filosofi. Samt till den ständigt obesvarade frågan – hur blev vi de vi är och hur kan vi leva tillsammans?

Maria Lantz, rektor Konstfack, fd lektor Kungl. Konsthögskolan

Jens Evaldsson born 1975
MFA 2009 Royal Institute of Art, Stockholm

Based on human behavior and social interaction, Evaldsson activates social spaces through different types of interventions that in turn create new contexts and realities. Evaldsson works idea-based but often formative with the materials and methods that are best suited for what he wants to achieve: an opportunity to have conversations about what it's like to be human with others. By organizing groups, situations and venues for meetings, conversations, negotiations and collaborations, the result is sometimes exhibitions, but as often a new discursive and social space at an existing institution or in a social context. Sometimes in the water!

Questions about how to subtly and subversively shift perspectives and open up for new understandings have interested Evaldsson since his studies. His methods have varied over time and today they go through DIY (Do It Yourself) and the makerculture, transdisciplinary surveys, student collaborations, technological developments and inventions of all kinds together with a embracing of sub and taste cultures. In Evaldsson's world all this is put in relation to politics, psychology, dramaturgy, art theory, history and philosophy. And the eternally unanswered question - how did we become who we are and how can we live together?

Maria Lantz, Principal Konstfack, Former Associate Professor Royal Institute of Art

Relaterade projekt:

Askim Escape Pod

Tid: 2018
Rum: Askimsbadet Göteborg
Materia: Trä, Aluminium, järn, rostfritt stål, LDPE foam plast
Utförande: Offentlig gestaltning
Samarbetspartners: Göteborg Konst, Park och Natur förvaltningen Göteborgs Stad, Trygg Vacker Stad. Hjällbo Fritidsgård

Askim Escape Pod (Nödkapsel för Askim på svenska) är namnet på ett konstverk bestående av flera delar. En del är en fysisk flotte på stranden, den andra delen är ett pedagogiskt program med inbjudna konstnärer och forskare som jobbar med klimatfrågor och havet. Målgruppen har varit barn och unga i det socioekonomiskt utsatta området Hjällbo i samarbete med Hjällbo Fritidsgård. Den sista delen är en konstutställning i det pedagogiska centret vi Askimsbadet: "Blåmusslan" och utställningshallen "Långgrundet".

Flotten står på land med en liten rund byggnad på. Om det blir klimatförändringar och isarna smälter så flyter den upp och erbjuder torr mark under fötterna. Flotten är en interaktiv skulptur vilket betyder att den är öppen för alla att använda på olika sätt: Det går bland annat att sitta i den och titta på solnedgångar eller stjärnorna. Eller för att ta skydd undan kyla, regn och vind. Flottens tolvsidiga bas refererar till klockan och vår tid på jorden. Teman som havets liv och nedskräpning av havet, hållbar energiutvinning, och klimatfrågan har varit en utgångspunkt i projektet och en röd tråd under processen. Plattformen och dess dome kan ses som en biotop, ett klimatsystem eller en modell av världen.

Materialen är alla valda med temat i åtanke. Aluminium är lättviktigt, starkt, ogiftigt, rostfritt, återvinningsbart (men kräver mycket energi att tillverka). Träet är Organowood, ett kiselimpregnerat trä som är rötsäkert, eldfast och miljövänligt. Flytskummet inuti är LDPE, den mest miljövänliga skumplasten som går att köpa, den blir bara koldioxid och vatten om den bränns. Det genomskinliga kapellet är sytt av ETFE plast. Ett flourbaserat material som är smutsavvisande(släkt med Teflon), eldfast, har hög dragstyrka och släpper igenom uvljus vilket är en unik egenskap och gör att plasten aldrig åldras, ger 30% högre tillväxt om den används till växthus samt gör det möjligt att bli solbränd under den. De stora tyngderna som håller flotten på plats väger 200 kg styck vilket kommer hålla emot den lätta flotten vid stormar och små översvämningar. Om vattnet stiger högre än kedjornas längder kommer flottens flytkraft på 5 ton överskrida tyngdernas vikt i vatten (betong väger bara hälften så mycket under vatten). Således kommer tyngderna att lyftas upp och hänga under som stabiliserande ballast tills farkosten når grundare land. Konstverket kan fungera som ett fordon både för kroppen och tanken och ge upphov till nya idéer om vad som behöver göras för att rädda naturen och oss. Kanske behöver vi ta oss utanför vår egen komfortzon för att se den stora bilden?

3D workshop

Tid: 2020
Rum: Södertälje Science Park
Materia: 3D scanner, datorer, dataspel, handkontroller
Utförande: Workshop i 3D scanning, dataspel och 3D printing
Samarbetspartners: Grafikens Hus, Kaproco AB, Leica Geosystems,, Södertälje Science Park och Mecki Granberg (drönarfoto)

A free for all 3D scanning and 3D anti-retousching workshop in Södertälje during Södertälje Science Week. People could come and 3D scan themself with the best scanner Artec Eva. Try digital clay to reshape it in 3D, put your digital copy in a computer game, Get your scan emailed to you, 2D printed or order it 3D printed, Part of a public artwork curated by Grafikens Hus by artist/architect Afaina De Jong(NL) where you can (If you want) donate your 3D scanned self to a library of everyday bodys scalefigures(those used in architecture scalemodels). An aim to increase the intersectional awarnes by multiplicity of forms in our society.

Making and Breaking Patterns

Tid: 2018
Rum: Grafikens Hus i Södertälje Science Park
Materia: Linoliumsnitt, papper, stencilmaskin, datorer, X-Carve cnc, 3D skanning Photogrammetry, Polargraph, Sprayfärg, projektor mm
Utförande: En konstnärlig deltagarbaserad workshop
Samarbetspartners: Initierad av Grafikens Hus och SSCP (Södertälje Science Park). Tova Fransson, Saadia Hussain, Nina Beckmann, Morgan Phalen, Alcide Nikopol, Mark Markin, Peter Ringström, Ulrika Flink, Anna Henriksson, Amandaa Ferrada

En konstnärlig deltagarbaserad workshop av Jens Evaldsson, Tova Fransson och Saadia Hussain. Initierad av Grafikens Hus inför invigningen av SSCP (Södertälje Science Park). High tech och lowtech. Prova på analoga och digitala konsttekniker: digital teckning, kaleidoskop, schablontillverkning, mönstertryck, rörliga digitala mönster, 3D printing, 3D skanning, 3D till 2D, Zbrush modellering. Under ledning och i dialog med konstnären Jens Evaldsson. Mönstertillverkning, Schablontillverkning, fundera-formulera-överföra, Fundera på mönster och vanor i ditt liv och måla upp dem väggen! Under ledning och i dialog med konstnär Saadia Hussain. Prova på grafiktryck. Traditionellt linoleumsnitt med handtryck och grafikpress på papper. Under ledning och i dialog med konstnären Tova Fransson

.

Flottbyggarkollo

Tid: 2017
Rum: Gröndals båtklubb, Stockholm
Materia: Trä, skruvar, verktyg, rep, barn, elektriska båtmotorer
Utförande: Dagkollo för barn, första veckan flottbygge, andra veckan Hangout space bygge..
Samarbetspartners: N.A.I.I.S. Newly Arrived Architects In Sweden, initierat av Färgfabrikens konsthall och utfört med medel och projektledning av Stockholms Stad.

Färgfabriken initierade ett kollo för barn utfört av Maretopia och N.A.I.I.S. Newly Arrived Architects In Sweden. Stockholms Stad finansierade och projektledde workshoppen genom fältassistenter på Hägersten-Liljeholmens stadsdelsförvaltning. Under två veckor fick tre barngrupper med 5 i varje grupp bygga varsin flotte och ett hangout space med lekskulpturer.

Maretopia

Tid: 2015-ongoing
Rum: Konstfack och Färgfabriken Stockholm, Sundstatjärn Karlstad
Materia: Rep, Frigolit, Kisel-impregerat trä, skruv, växthusplast, växter
Utförande: Konstgrupp med en Vision om ett flytande kulturhus och flytande ekologiska trädgårdar i Stockholm.
Samarbetspartners: Curator Kristina lindemann, Lärare Sergio Montero Bravo, Lärare Rochus Urban Hinkel , Curator Jan Rydén, Curator Janove Ekstedt, Arkitekt Anna-Maria Furuland. Samt en mängd andra studenter, konstnärer, arkitekter och volontärer. Konstfacks avdelning för inredningsarkitektur och möbeldesign, Färgfabriken, Konstfrämjandet Värmland.

Maretopia startades 2015 av Jens Evaldsson som en vidareutveckling av konstgruppen Mare Liberum från 2013. Maretopia drivs av en lös grupp med medlemmar från skilda fält som konstnärer, forskare, arkitekter, curators, ingenjörer och andra entusiaster med en gemensam vision om att skapa en plats för konst på vatten i Stockholm som är öppen för allmänheten, står i kontakt med lokalt förankrade organisationer och främjar hållbarhet och miljöförbättrande åtgärder i en urban kontext. Våren 2015 inleddes med ett samarbete med Konstfacks avdelning för inredningsarkitektur och möbeldesign. Studenterna recyclade en del av de tidigare flottarna till nya spännande former och skapade dessutom två små öar med vattenrenande växter.

2015 deltog Maretopia i utställningen Experiment Stockholm där flottarna aktiverades i viken framför Färgfabriken genom att 7 konstnärer bjöds in att göra performance eller hålla föredrag på flottarna och ställa ut i konsthallen. Kurerat av Kristina lindemann och Jens Evaldsson.

Sommaren 2016 ställde Maretopia ut i Karlstad i samarbete med Konstfrämjandet Värmland i projektet WRA, Water Research Area. Med utgångspunkten i Karlstads koppling till vatten och med tanke på klimatförändringar och katastrof-forskning bjöd Curator Kristina Lindemann in Hägerstens Botaniska Trädgård och konstnärerna Hanna Ljungh och Peter Ojstersek. Vi bad konstnärerna att fundera på frågan om kontroll i relation till klimatförändringen. Vi har firat träskafton, haft publikt samtal om läckage som en resurs med Hanna Ljungh, skapat en plats där Karlstadborna själva kunde deltaga eller reflektera över matodling och självförsörjning. Dessutom har vi haft samtal med forskaren Lena Grip och landskapsarkitekten Shira Jacobs.

Sommaren 2016 har Maretopia haft två filmfestivaler på vattnet i Stockholm. En afton med experimentell kortfilm med flytande narrativ och en konstbio i samarbete med Café Cul de Sac. Se mer och anmäl intresse på **http://maretopiaorg.wixsite.com/info**