

Om omslagsbilden: Blockering

Balans, rytm, renhet, ordning, helhet, absolut klarhet, men ändå mångtydighet. Symboliska bilder ofta med geometriska former. Så står det under rubriken karaktäristik överst på mitt CV. Jag har varit verksam som konstnär, målare och grafiker i ca 55 år. Min utbildning var på Konstfackskolan i Stockholm 1953–1959 och redan då var jag inriktad på bilder med ”rena” former.

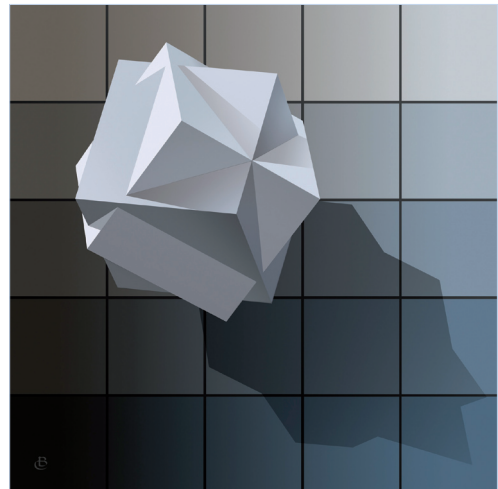
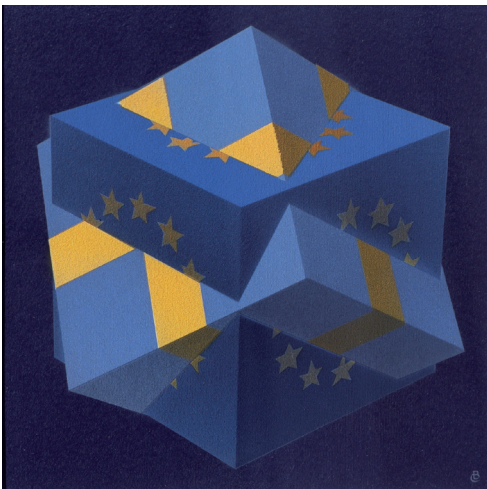
Den bild som är omslag till detta nummer är nyligen gjord som ett datorgrafiskt blad och har titeln *Blockering*.

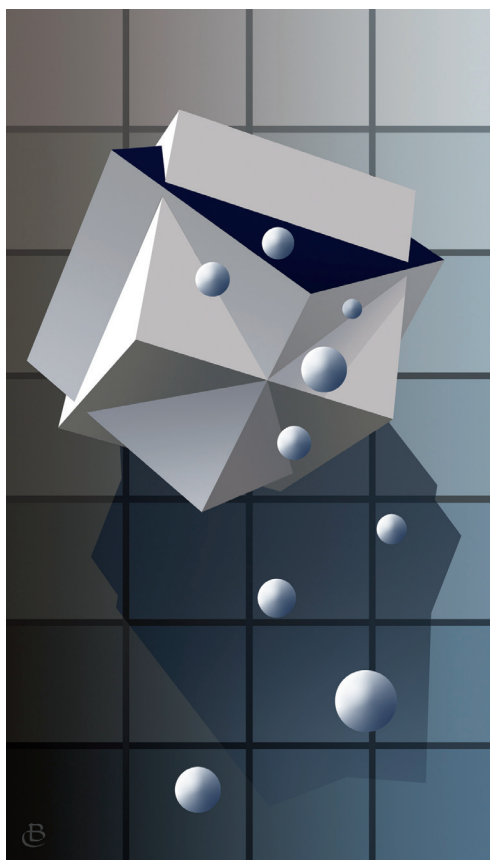
– Att vara med i EU eller inte. Så började arbetet med bilden för ett antal år sedan. Den första versionen såg ut som bilden längst ner till vänster. De två kuberna genomskär varandra och vi får en vacker tredimensionell form. Dubbelkuben blir en helhet men varje kub har förlorat sin egen form och har blivit helt fastlåst, blockerad. Att bli vackrare och kraftfullare till priset av sin självständighet var ingången. Den bild som är på omslaget är gjord från en annan synvinkel. 1984 gjorde jag alla mina perspektivritningar (skisser) på ett 2x1 meter stort ritbord enligt metoden ”Indirekt perspektiv”. Det var en konstruktion med hjälp av ögats placering, distans och ögonhöjd. Man hade redan under renässansen förstått hur det hela hängde ihop och använde då ofta ett rutnät som fungerande bildplan mellan motivet och sig själv.

Så småningom utarbetades perspektivlagarna. Florenskonstnären Masaccio (1401–1428)

var en av de första som tillämpade dem. Leonardo da Vinci ansåg att det var det århundradets största upptäckt. En enda av mina ”skisser” kunde ta en dag i anspråk och inte förrän i slutet av arbetet såg jag att den estetiska verkan (rytm, mellanrumsformer etc) inte blev vad jag hade hoppats på. Nästa dag fick jag börja om igen och var jag inte nöjd då heller så blev det ett nytt försök dag 3 etc. Det var alltså mycket tidskrävande med alla dessa konstruktionslinjer, varför jag funderade på om man skulle kunna göra detta skissarbete med en dator. Vid den tiden lanserade Commodore sin folkdator C64. Jag kunde då inget om datorer men investerade i en C64 och började med möda att programmera.

Det var då jag upptäckte att jag var tvungen att fräscha upp mina matematikkunskaper, så att datorn kunde begripa mina rittekniska kunskigheter. Under min utbildning hade jag ju fått gedigna kunskaper i olika typer av projekteringsritning och ”indirekt perspektiv” skulle nu översättas i matematiska formler, så att datorn kunde utföra mina idéer. Med stor tillfredsställelse fixade jag det. I min ungdom hade jag inte varit särskilt intresserad av matematik men nu fick jag en stark motivation att praktiskt kunna tillämpa den. Jag behövde inte speciellt avancerade kunskaper i ämnet. Det räckte med vad som stod i gymnasiets läroböcker och med logiskt tänkande. Det mesta handlade om att beräkna vinklar, cirklar och ellipser. Vid den tiden





kom också Commodores efterföljare till C64, Amiga 1000 och så småningom Amiga 4000 T, en fantastisk bild dator. I takt med den tekniska utvecklingen blev mitt 3D-program också alltmer utvecklat och idag kan jag använda det till hur stora och komplicerade bilder som helst. Även till stereobilder som den ovan på denna sida använder jag det här programmet. Jag är nog ensam om att idag sitta och göra mina skisser på en Amigadator. Vid sidan av den datorn använder jag också flitigt min PC. På bildsidan arbetar jag där med Photoshop och InDesign. Jag gör alltså mina linjeskisser i Amigan och arbetar sedan från en svart eller vit botten fram bilderna i Photoshop. Det är alltså inga reproduktioner av inskannade målningar. Samtidigt med denna omslagsbild gjorde jag också några varianter på temat. En av dessa, *Frigörelse*, syns här till höger.

Mer om min produktion, tekniken Digital Print och om stereoskopiska bilder hittar du på min webbplats www.bjorn-carlen.se.

Björn Carlén

