

## Portaler

Vad är en sovande portal? Den är en öppning mot något. Den är möjlig att väcka. Den är antropomorf. Eller åtminstone biomorf. Innefattar en spegling eller identifikation. Portalen är lik en biologisk varelse eller dig i så måtto att den kan väckas.

Vad är konst? Det är bland annat uppmärksamhet över tid. Den har kallats ett rum för intresselös kontemplation (Immanuel Kant). Det har menats att dess funktion är att väcka intresse utan att vara knuten till omedelbar behovstillfredsställelse, särskilt inte materiell eller fysisk sådan. Det har även sagts att dess syfte är att aktivera så många sensoriska erfarenheter, minnen och sinnen som möjligt.

I mötet med Maria Lavmans *Portaler* läggs tre basala parametrar invid varandra. De har implementerats i processen från början och när de möter betraktarens sensoriska, känslomässiga och mentala kapaciteter har de förmåtts interagera med varandra, överlappa varandra, dölja varandra, kontrastera sig mot varandra. Ett sätt att benämna de tre svåråtkomliga och samtidigt grundläggande storheterna är att kalla dem slump, förutsägbarhet och kropp. Slumpen väcker en blandning av social oro, ansvarslöshet och frihetskänsla hos den som tar del av verken. Förutsägbarheten skapar trygghet, leda och ett intresse för logiska konsekvenser utanför dessa fysiska och bokstavliga manifestationer. Kroppen återknyter till de manifesta allmänna och individuella mänskliga villkoren i tid och rum: hjärnan, besluten, armen, handen, beteendet, kropps rörelserna, redskapen, val av material. Kroppen läser in en omedelbar intention, taktilitet, närvaro, mänsklig intimitet och väcker spegelneuronerna.

Med dessa 10 *Portaler* i utställningen *Domän* (där Maria Lavmans arbeten delar rumslighet med verk av Daniél Erdély och Janos Vetö) är mitt intryck att konstnären velat så att säga packa samman de tre – slump, förutsägbarhet, kropp – på en så begränsad terräng som möjligt. Låta dem gnuggas mot varandra, så att de tvingas ställa frågor till varandra, konfrontera varandra – så att betraktaren/deltagaren finner det nödvändigt att överväga var gränserna emellan dem går, varför och vari de tre storheternas natur egentligen består.

Tio dukar om femtio gånger sjuttiofem centimeter. Tio rektanglar på varje duk. Identiska rektanglar på de tio dukarna. De fem rektanglarna på dukarnas vänstersida har vänts upp och ned på den högra sidan. Diagonalerna som skär av varje rektangel är riktade åt samma håll på de tio dukarna. Men de avviker. Fäster inte riktigt i rektanglarnas hörn. Avvikelserna varierar mellan dukarna. Några egentliga trianglar förekommer inte.

Den tätt graderade och "orena" färgskalan (långt ifrån Piet Mondrian) i de 10 verken har erhållits/bestämts/valts/genererats/slumpat sig/utfallit på följande sätt: 4 röda, 4 blå, 4 gröna och 4 gula lager på var och en av de 20 formerna i Adobe Illustrator. Varje lagers grad av transparens justerades. Lager efter lager på varje färgfält avlägsnades. En mer eller mindre kromatisk färgpalett skapades (som minst med endast tre procent pigmentär avvikelse). Ett grafiskt blad trycktes, färgytorna scannades och tjugo färgkodnummer enligt NCS-systemet erhöles. Detta resulterade i sin tur i 20 burkar färg, vilka var och en tilldelades ett nummer. Regel: En färg får bara förekomma en gång i samma form. Den första portalen gjordes efter en befintlig skiss i Illustrator. Den andra färglades i omvänd ordning. I den tredje försökte konstnären intuitivt åstadkomma

intressanta färgmöten. Ytterligare några var frukten av dylika i klassisk mening "estetiska" eller "konstnärliga" beslut. Efter ett tag iordningställdes ett sifferschema för att säkerställa att regeln ovan följdes. Ett par bilder förhöll sig enbart till sifferschemat. De avslutande i serien fokuserade på mörker och ljus, samlade ljusa eller mörka färger i centrum av bilden.

Josef Albers:

När jag målar  
tänker och ser jag  
framför allt – färg  
men färg som rörelse  
(min översättning)

Portaler implicerar tredimensionalitet. En portal i två dimensioner är otänkbar. Dataspelens portaler är tvådimensionella men bygger på och suggererar föreställningen om att träda in i en ny värld, nya dimensioner. Men bara sedan vi knäckt koden, klarat uppgiften, besekrat "bossen" (till dess sover den och kan vara mycket svår att hitta). Ordboken föreslår "webbsida med stort utbud av länkar och tjänster", men den betydelsen är numera i stort sett obsolet. Den klassiska betydelsen "utsmyckad huvudport" är fortfarande relevant. Portalen är frontal. Den är en öppning mot något. Den är mer imponerande och betydelsediger än "ingång", "dörr", "port".

Betraktarens kropp med dess sinnesförmågor närmar sig Maria Lavmans *Portaler* med deras slump, beräkning, närvaro och identifikatoriska egenskaper. Besökaren vandrar mellan de tio verken. De stokastiska, logiska och bokstavliga anatomiska strategierna tycks alla gemensamt mynna ut i en nästan påträngande taktill kvalitet. Och taktiliteten växlar ut i något som skulle kunna beskrivas som en multisensorisk och föränderlig *scen*. De ofullkomliga trianglarnas diagonaler blir tecken för rum. Deras förskjutning från bild till bild blir till förflyttningar av det rumsliga perspektivet, i höjddled och sidled. Dukarnas färger blir en gestaltning av hur "scenens" ljusförhållanden förändras över tid, under dygnets timmar, med växlingen mellan naturligt och artificiellt ljus. De högra bildsidornas omvändning av de vänstra, påverkar betraktarens känsla för vad som är upp och ned. Men taktiliteten är också garanten för att verken återförs till bildytan och blir sina egna unika fysiska objekt igen. Och för att betraktaren åtminstone intuitivt inser och tar ansvar för att denna "tredimensionella teater" iscensätts.

Det gäller att hitta de sovande portalerna. Och det gäller att veta hur de ska låsas upp eller väckas. I det här fallet av kroppens och sinnesförmågornas kapaciteter. Ljusförhållandena i utställningslokalen där utställningen *Domän* visas, tenderar att då och då suddas ut gränserna mellan färgfälten där nyansskillnaderna är som minst. Ögat behöver tid att ställa om och anpassa sig för att återfå förmågan uppfatta skillnaden. Det får mig att tänka på den amerikanske konstnären James Turrell och hans arbeten med mörker och ljus, där det inte sällan tar mycket lång tid innan man överhuvudtaget uppfattar verken (hans mest kända verk är det ännu ofullbordade *Roden Crater*, där han förvandlar en inaktiv vulkan i Arizonaöknen till ett teleskopöst observatorium).

Känslan av multisensorisk teater, eller till och med opera, förstärks av verken av de övriga två inbjudna konstnärerna i utställningen *Domän*; Daniél Erdély, som bland annat bidrar med 3d-utskrivna objekt vilka bygger på den egenuppfunna geometriska figuren *spidron* som konstnären arbetat med sedan slutet av sjuttioalet (och som han i god cybernetisk tradition vill presentera som möjliga byggblock till stabila hus i jordbävningsdrabbade områden); och Janos Vetö, vars elektroniska frambringare av infraljud får Erdély's objekt (och kanske Lavmans dukar) att vibrera.

Jörgen Gassilewski