





Dansa med hällristningar!

De gamla lurarna från bronsåldern tjuter ödsligt och suggestivt. De röda figurerna lösgör sig från väggen och börjar flytta sig framåt med små böljande rörelser.

Själv står jag vid sidan av och försöker följa med i deras svajande förflyttning.

Hur bra jag lyckas imitera de röda figurernas rörelser har en viss betydelse för processionen, för jag har själv blivit en av dess deltagare. I mitten av ledet finns en avvikande, vit figur – det är jag, om jag rör mig på ett annorlunda sätt än de andra. Gör jag däremot samma rörelser som de med armar och kropp så faller jag in i ledet, blir rödfärgad som de andra och kan känna mig som en fullvärdig deltagare i processionen.

DEN HÄR UPPLEVELSEN kan man än så länge bara göra i Virtual Reality-labbet på Ingvar Kamprad Design Centrum (IKDC), men i sommar ska den virtuella bronsåldersprocessionen ingå i en utställning på Österlens museum i Simrishamn. Idén kommer från Magali Ljungar-Chapelon, som är knuten både till Konstnärliga fakulteten och IKDC.

– Tanken är att göra publiken till medtolkare av det förflutna. Det handlar ju inte om en iscensättning utan om en tolkning, eftersom våra virtuella hällristningsfigurer kan tolkas på flera sätt, säger hon. ►

Stenröset Bredarör i Kivik är en jättestor gravplats från bronsåldern. Inuti finns en hällkista rikt dekorerad med hällristningar, bland annat den procession som Magali Ljungar-Chapelon (på bild uppe t.h) förvandlat till ett virtuellt konstspel.

FOTO: T.V. SVENSKT HÄLLRISTNINGSFORSKNINGSARKIV OCH STEFFEN HOEJAGER /SHUTTERSTOCK, T.H. STEFAN LINDGREN OCH CAROLINA LARSSON FRÅN HUMANISTLABORATORIET



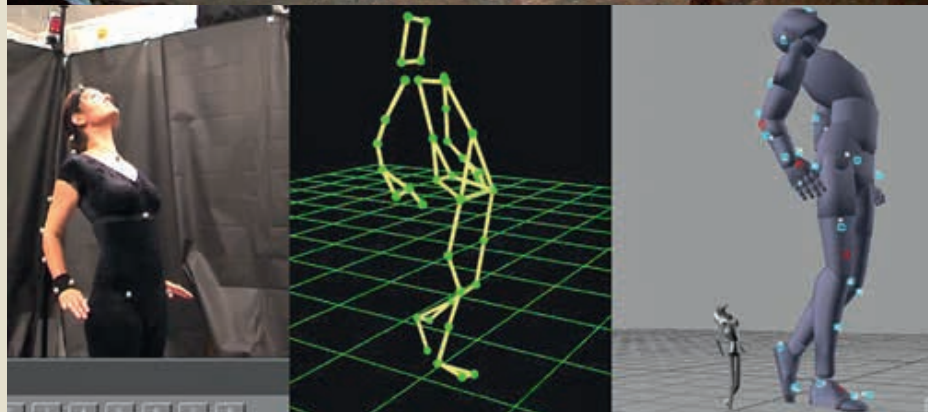
- Hällristningen kommer från det stora stenröset Bredarör i Kivik, en över 3.000 år gammal gravplats från bronsåldern. Stenröset kallades förr Kungagraven, men eftersom man hittat rester efter minst fem personer som gravsatts under olika delar av bronsåldern har det namnet blivit ifrågasatt.

GRAVEN ÄR HUR SOM HELST påkostad: den innehåller en kista av stenhällar prydda med bilder av skepp, djur och människor. De figurer som ingår i det virtuella konstspelet brukar tolkas som en begravningsprocession. De skulle i så fall kunna vara kvinnogestalter försedda med kåpor och fågelmasker, anförda av en ledare som med lyfta händer åkallar makterna. En annan tolkning är att det handlar om en offerceremoni.

– Vi kan inte veta hur de som gjorde hällristningarna tänkte, eller hur de föreställde sig att figurerna skulle ha rört sig. Men vi kan göra ett förslag som får dem att komma till liv i publikens medvetande, menar Magali Ljungar-Chapelon.

Hon ser ett släktskap mellan dagens VR-upplevelser och bronsålderns ritualer. Båda syftar till att uppnå en alternativ verklighet, om än med olika redskap: idag digital teknik, på bronsåldern masker, klädnader, musik och ceremonier.

MAGALI LJUNGAR-CHAPELON har en bakgrund inom bl.a. dans och teater och en doktorsexamen i konstnärlig digital gestaltning. VR-projektet driver hon i samarbete med bl.a. Humanistlaboratoriet, institutionerna för designvetenskaper och arkeologi och antikens historia samt Österlens museum. Dess nuvarande prototyp bygger på dels "motion capture"-inspelning och 3D-modellering gjord av Carolina Larsson och Stefan Lindgren vid Humanistlaboratoriet, dels ett projektarbete av tre studenter på en kurs i interaktionsdesign vid IKDC.



Överst en annan av hällristningarna från Kivik, underst några steg i arbetet med Motion Capture-tekniken. FOTO: SVENSKT HÄLLRISTNINGSFORSKNINGSARKIV RESP. CAROLINA LARSSON FRÅN HUMANISTLABORATORIET

”Vi kan inte veta hur de som gjorde hällristningarna tänkte, eller hur de föreställde sig att figurerna skulle ha rört sig. Men vi kan göra ett förslag som får dem att komma till liv i publikens medvetande.”

UTSTÄLLNINGEN "Petroglyfiskt – virtuella upplevelser" öppnar i maj på Österlens museum. Tanken är att VR-figurerna ska visas i ett litet rum dit bara en besökare i taget får komma in. Figurerna avtecknar sig först mot en stenvägg, men lösgör sig när

musiken sätter igång och rör sig sedan "utomhus" med ett landskap i bakgrunden. När VR-sekvensen och musiken slutar smälter de in i väggen igen och återgår till sin 3.300-åriga vila.

INGELA BJÖRCK