

Mr. Norman is on his way home from the office, briefcase in hand. He feels calm and relaxed, and enjoys the stroll through the city. But all of a sudden, a strange shape emerges from the corner and approaches rapidly, wielding a machine gun. The last thing Mr. Norman thinks is: "I'd better run."

Mr. Norman is on his way home from the office, briefcase in hand. He feels anxious and looks suspiciously into every dark corner along the way. He spots a strange shape moving, spins around and runs. The bullets hit him square in the back, nearly tearing his body in two.

Mr. Norman is on his way home from the office, briefcase in hand. He feels...

a snapshot of the world. A frozen moment in time, which has the mathematical three-dimensional world still functioning and makes him able to move. The scenario also contains enemies appearing with malicious intent at random intervals. If Mr. Norman spots an enemy and realizes that he is in danger, a new goal of evading the enemy temporarily overrides the goal of getting out of frame.

As the title of the work suggests, Mr. Norman's walk is like an eternal reincarnation where he always dies before he can achieve enlightenment of the constantly repeating circle of life and reach the point of nirvana. He is resurrected at the horizon and starts moving again, but now he is not the same. He has imperfect memories of what has happened to him in previous lives, déjà vu's that affect his actions. The flashbacks are sometimes connected to specific places, for instance causing his anxiety to rise as he approaches the street corner that proved fatal in his last life.

Dead End borrows expressions from many art forms. Like a painting, sculpture or object, it describes a static process, a slice of time. Like the film, there is development and visible motion. However, Dead End is neither painting nor film: it does not have a start and an end. It represents an eternal process and plays eternally. As Mr. Norman dies and comes back to life, so does Dead End. It starts again and presents a similar story, where Mr. Norman's last minutes in life are described over and over from an infinite number of perspectives. No story is more true than the other. Mr. Norman's frustration and suffering becomes the frustration and suffering of the viewer. No truths are revealed, no comforting resolutions are reached.

Dead End is a piece that experiments with the dynamically generated story, a story built by the different actions performed by the main character Mr. Norman. These behaviors are generated according to his state of mind, physical strength and his goal of reaching the other side. The scenery around him consists of



Herr Norman är på väg hem från kontoret, attachéväska i hand. Han känner sig lugn och behärskad och njuter av den lugna promenaden genom staden. Plötsligt dyker en märklig skepnad upp och rör sig mot honom i ett rasande tempo, svingandes ett automatvapen. Det sista herr Norman hinner tänka är: "jag borde springa".

Herr Norman är på väg hem från kontoret, attachéväska i hand. Han känner sig orolig och tittar misstänksamt i varje mörkt hörn på vägen. Han ser en märklig skepnad, snurrar runt och springer. Kulorna träffar i ryggen och sliter honom nästan i två delar.

Herr Norman är på väg hem från kontoret, attachéväska i hand. Han känner sig...

består av ett foto av världen, ett fruset ögonblick i tiden i vilket det matematiskt tredimensionella rummet fortfarande fungerar. Scenariot inkluderar även fiender med ondskefullt uppsåt som materialiseras med slumpmässiga intervaller. Om herr Norman ser en fiende och inser att han är i fara så kommer hans temporära mål vara att undvika fienden och detta ersätter målet att ta sig till andra sidan av bildytan.

Som titeln på verket antyder, så är herr Normans gång likt en evig reincarnation där han alltid dör innan han uppnår insikten om den ständigt återkommande cirkel av död i vilken han befinner sig. Han återuppstår i horisonten och börjar där sin gång igen, men denna gången är han inte samma, han har ofullständiga minnen av tidigare liv, déjà vu'er vilka påverkar hans beteende. Återblickarna är ibland knutna till specifika platser som gör att han blir mer orolig när han passerar de punkter vilka visade sig dödliga i hans förra liv.

Dead End kombinerar uttryck från ett antal konstformer. Likt en tavla, en skulptur eller ett objekt beskriver verket ett statiskt skeende, en skiva tid, och likt filmen finns det utveckling och rörelse. Men Dead End är varken målning eller film: Den har ingen början och inget slut. Den representerar en evig process vilken för alltid spelas upp. När herr Norman dör och återuppstår, gör även Dead End det. Det börjar om igen med en liknande historia där herr Normans sista minuter beskrivs ur ett otal olika perspektiv. Inget av scenarierna är mer sant än det andra. Herr Normans frustration och lidande blir frustrationen och lidandet hos betraktaren. Inga sanningar avslöjas, inga tröstande lösningar uppstår.

Dead End är ett verk som experimenterar med den dynamiskt genererade berättelsen, en historia byggd genom de olika val som karaktären herr Norman gör. Dessa beteenden uppkommer enligt det sinnestillstånd i vilket han befinner sig tillsammans med hans mål att komma fram till den andra sidan.

Scenen kring honom



REBER

Concept: Thomas Broomé, Johannes Nyholm. Programming: Johannes Nyholm. Coordination: Jonas Löwgren.
Thanks to: Virtual studio/The Royal University College of Fine Arts, Stockholm.