



HÖGSKOLAN  
DALARNA

# **Kandidatuppsats**

## **Videoscenografi – en kvalitativ studie om det digitala teknikskiftet inom scenkonstnärliga insitutioner**

---

---

Författare: Una Boskovic  
Handledare: Totte Mattsson  
Seminarieexaminator: Mats Sigvard Johansson  
Kursexaminator: Thomas Florén  
Huvudområde: Ljud- och muskproduktion  
Kurskod: LP2006  
Poäng: 15 hp  
Examinationsdatum: 1/19/16

Högskolan Dalarna  
791 88 Falun  
Sweden

## **Abstract**

I dagens medievana samhälle blir det allt vanligare att använda avancerad digital teknik inom scenkonstnärliga institutioner. Modern teknik möjliggör användandet av videoscenografi som ett scenografiskt element inom scenkonst. Det vanligaste är att projicera en förinspelad video, film eller ljus över scenen. Med djupintervjuer som metod var syftet att beskriva hur det digitala teknikskiftet inom olika scenkonstnärliga institutioner har sett ut samt att försöka förstå hur denna påverkan tagit sig uttryck. Avsikten var även att få reda på vad personer inom branschen kallar sig till yrket då det finns oklarheter kring benämningen. Studien har visat på att yrkesbenämningen som personer aktiva inom branschen väljer att använda är ett individuellt val som även beror på bakgrund och aktuella arbetsuppgifter. Vidare visar studien att användandet av videoteknik inom scenkonstnärliga institutioner är vanligare än vad vi tror och att branschen är ung och ännu inte har formaliserats. Videoscenografi i kombination med traditionella metoder är även något som förhöjer det konstnärliga uttrycket. Slutligen visar studien på att trots att tekniken fortfarande är dyr så används den allt mer då den underlättar processen i att flytta föreställningar mellan olika arenor då det inte krävs så mycket traditionell scenografi och rekvisita, vilket skapar ökad frihet till personer aktiva inom branschen. I framtiden kommer mer ny teknik att användas vilket kommer innebära att yrken som exempelvis dekormålare inte kommer behövas i samma utsträckning som förr.

## **Keywords**

Videoscenografi. Videodesign. Scenkonst. Teater. Opera. Modern teknik. Projektioner.

## Förord

Under hösten 2016 ska jag tillsammans med Annie Tådne och Carl-Jonathan Szyber skapa videoscenografin till uppsättningen "Staden Mahagonnys uppgång och fall" på Norrlandsoperan i Umeå. Föreställningen är skriven av Bretholt Brecht och musiken komponerad av Kurt Weill. Den sattes för första gång upp 1930 i Leipzig, Tyskland och är ett modernistiskt verk av politisk-satirisk natur. "Staden Mahagonnys uppgång och fall" är unik på det sätt att Brecht skrev in projektioner i originalmanus. På scen projicerades fotografier som var av politisk natur genom en diabildsprojektor och projektionerna användes även för att skapa ett scenografiskt uttryck genom exempelvis en väderkarta som symbol för det oväder som hotar att ödelägga staden.

Vi som ska skapa videoscenografin för uppsättningen på Norrlandsoperan har även agerat som en forskargrupp under denna uppsats. Forskningen har fokuserat kring videoscenografi inom scenkonstnärliga institutioner, men där vi haft tre olika infallsvinklar. Genom att ha använt gemensamma intervjufrågor och fått ta del av varandras empiri har vi kunnat bli mer berikade på kunskap då arbetet kunnat täcka ett större forskningsområde än som skulle kunna vara möjligt annars. Vi har även lärt oss samarbeta på ett mer effektivt sätt samt att detta bidragit till ny kunskap inom området vilket blir till vår fördel inför det kommande arbetet i Umeå.

# Innehållsförteckning

<b>1 Inledning</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 Syfte</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2 Frågeställning</b> .....	<b>2</b>
2 Teoretisk historisk bakgrund .....	2
<b>2.1 Scenkonst – en återblick</b> .....	<b>2</b>
<b>2.2 Videodesign</b> .....	<b>3</b>
<b>2.3 Tidigare forskning</b> .....	<b>4</b>
4 Metod .....	6
<b>4.1 Urval</b> .....	<b>7</b>
<b>4.2 Styrkor och svagheter med vald metod</b> .....	<b>8</b>
5 Resultat .....	8
<b>5.1 Presentation av informanterna</b> .....	<b>9</b>
<b>5.2 Yrkesbenämningen</b> .....	<b>9</b>
<b>5.3 Utvecklingen</b> .....	<b>12</b>
<b>5.4 Möjligheterna</b> .....	<b>16</b>
6 Analys.....	19
<b>6.1 Yrkesbenämningen</b> .....	<b>19</b>
<b>6.2 Utvecklingen</b> .....	<b>21</b>
<b>6.3 Möjligheterna</b> .....	<b>23</b>
7 Slutsats och Diskussion .....	23
7 Källförteckning .....	25
<b>7.1 Tryckta källor</b> .....	<b>25</b>
<b>7.2 Elektroniska källor</b> .....	<b>25</b>
<b>7.3 Muntliga källor</b> .....	<b>26</b>

# 1 Inledning

I dagens medievana samhälle blir det allt vanligare att använda avancerad digital teknik inom scenkonstnärliga institutioner. Utvecklingen av ny teknik har skapat kraftiga förändringar på den etablerade konstscenen då allt fler kreatörer väljer att använda sig av digitala bilder, animation och video. Den digitala formen har idag blivit ett lika självklart val som den traditionella scenografin och dekormålningen.

Modern teknik möjliggör användandet av videoscenografi som ett scenografiskt element inom scenkonst. Det mest vanliga är att projicera en förinspelad video, film eller ljus över scenen och det finns möjligheter att skapa fullständigt datorgenererade scenmiljöer. Det förekommer även att man ibland använder 3D-modeller istället för fysiska objekt och att man inkluderar virtuella karaktärer i produktioner (<https://vimeo.com/19671707>). Traditionella metoder kan därför under en liveföreställning samspela med modern teknik, vilket resulterar i speciella och unika produktioner som även har möjlighet att attrahera en ny yngre publik. Videoscenografi och scenkonst är som ett fiktivt universum gjort för att förvandla och underhålla.

Denna uppsats bygger på intervjuer med verksamma artister och ansvariga inom scenkonstnärliga institutioner. Vad kallar sig personer inom branschen till yrket? Hur ser de på det digitala teknikskiftet och på den utveckling som råder? Uppfattas den här utvecklingen som positiv där nya möjligheter skapas, eller anses tekniken ge fler negativa effekter?

## 1.1 Syfte

Syftet med uppsatsen är att få en beskrivning på hur det digitala teknikskiftet inom olika scenkonstnärliga institutioner har sett ut genom att göra intervjuer med verksamma personer i branschen. Syftet är även att undersöka vilka möjligheter modern teknik har skapat samt hur dessa möjligheter upplevs. Vidare ska undersökningen få reda på vad personerna kallar sig till yrket då det finns oklarheter kring benämningen. Genom djupintervjuer som metod skall uppsatsen avgränsas av att det i första hand är respondenternas perspektiv och upplevelser som skall studeras.

## 1.2 Frågeställning

Med uppsatsens syfte som grund har följande forskningsfrågor utformats:

- I. Vad kallar sig informanterna till yrket och varför?
- II. Hur har utvecklingen i det digitala teknikskiftet sett ut inom scenkonstnärliga institutioner?
- III. Vilka möjligheter har skapats av den tekniska utvecklingen inom scenkonstnärliga institutioner och hur upplevs den?

# 2 Teoretisk historisk bakgrund

I detta avsnitt redovisas en kortare teoretisk bakgrund av scenkonst och videoscenografi samt en genomgång av tidigare forskning.

## 2.1 Scenkonst – en återblick

Även om det i slutet av 1900-talet fanns en längtan efter klassiska produktioner så är många av de traditionella produktionsmetoderna på väg att försvinna (Lövgren 2003). De ersätts med ny teknik genom datorisering och inte minst har förnyelsen av ljus teknik alltid varit ett tecken på den visuella utvecklingen inom scenkonst. I scenkonstnärliga institutioner idag finns stor teknisk utrustning överallt i form av exempelvis ridåer, kulisslinor och bryggor. (ibid). Det finns även mängder av ljusutrustning som effektivt flyttas om mellan olika föreställningar. Dessa tekniska och konstnärliga anordningar samlas och styrs i ett datoriserat ljusbord, jämförbart ljudutrustningens mixplats.

I och med snabbare teknik, nya projektmöjligheter och datorisering av ljusbord är framförallt 1800-talets dekormåleri på väg att försvinna. Även om dagens scenografer snarare är konstruktörer och programmerare än målare, lever dock traditionella metoder ännu kvar genom form och färg (ibid).

Med begreppet scenkonst i denna studie menas all konstnärlig aktivitet som framförs live inför publik. Exempel på scenkonst kan vara opera, musikal, dans, teater och konsert. Jag vill inte sätta några gränser för vad begreppet scenkonst är, utan vill hellre se det som ett mer generellt och bredare begrepp som innehåller flera typer av framträdande på scen.

## 2.2 Videoscenografi

Utvecklingen av videokonst har resulterat i kraftiga förändringar på den etablerade konstscenen då fler unga kreatörer väljer att använda sig av digitala bilder, animation och video. Den digitala formen har idag blivit lika självklar som den traditionella bildkonsten (Pettersson, G & Wrangé, M. 2006).

Videodesignern (eller videoscenografen) Keith Skretch har under flera år arbetat med installationer och liveframträdanden. På sin hemsida skriver han (2002):

”Video design” and ”projection design” are often used interchangeably to describe the same thing, the design of image media for live performance. Each term has unique connotation, although neither succeeds in describing the full breadth or creative focus of a still-emerging field”.

Denna förvirring i vad begreppet egentligen ska gå under för namn är något som verkar vara återkommande bland aktiva personer inom branschen. Vissa väljer att kalla yrket för videoscenografi eller videodesign medan andra väljer projektionsdesign. I denna studie har jag valt videoscenografi eftersom att det är en benämning som används mycket inom området och även omfattar en stor bredd.

Vidare skriver även Sven Ortel som varit aktiv i branschen under en längre tid en formulering kring vad projektionsdesign (eller videoscenografi) innebär (2013):

”Projection Design is concerned with the creation and integration of film, motion graphics and video technology utilizing cameras, projectors, LED walls or monitors into the fields of theatre, opera, dance, fashion shows, concerts and other live events”.

Det som menas med videoscenografi i denna studie är ett förinspelat material av en rörlig film, animation eller en realtidskamera som sedan skjuter ljus genom en projektor på en yta vilket kan ske på olika typer av scenkonstnärliga liveföreställningar.

## 2.3 Tidigare forskning

I detta kapitel kommer först en genomgång av Scott Palmers tidigare forskning. Palmer är lektor i scenografi och ställföreträdande chef för School of Performance & Cultural Industries vid University of Leeds i Storbritannien. Hans forskning fokuserar kring scenografi, ljusdesign och samspelet mellan teknik och prestanda vilket har inbegripit experimentellt arbete med projicerat ljus och annorlunda upplevelser inom olika live-föreställningar.

Vidare kommer en sammanfattning av Mark Reaneys studier som står för mycket av den forskning som idag finns om digital teknik inom scenkonst. Han arbetar som professor och chef vid institutionen Department of Theatre at the University of Kansas och har under de senaste åren gjort sig känd nationellt och internationellt för forskning och utveckling av videoscenografi i teaterproduktioner.

Palmer (2006) har skrivit ett kapitel i boken ”Potentials of Spaces” som jag utgår från i studien. Där undersöker han sambandet mellan användning av digital teknik och skapandet av nya scenografiska uttryck på scen.

Scott Palmer diskuterar tidigt i kapitlet ett påstående av teaterregissören Peter Hall. Peter Hall uttrycker att tekniken mest skapar potentiella problem på teaterscenen eftersom att användningen av modern teknik går emot de traditionella metoder som finns inom liveföreställningar. Detta har även diskuterats av andra utövare inom teater- och dansscenen enligt Palmer. Trots de möjligheter som den nya tekniken ger, är det alltså inte en helt positiv påverkan med att använda modern teknik inom teater. Vidare skriver Palmer att Peter Hall vid senare tillfälle dock erkänt att tekniken ändå ger stora och nya möjligheter, och att det skulle vara märkligt att påstå något annat i slutet av ett århundrade där vi ser konstnärer som medvetet försöker anamma och absorbera ny teknik i sitt arbete.

Palmer fortsätter diskussionen med att artister och teaterutövare naturligtvis alltid använt teknik men att det är intressant att det aldrig varit ett problem med användandet av ny teknik



inom andra scenkonstnärliga områden på samma sätt som det verkar vara inom teater. Han skriver att en möjlig anledning kan vara att i andra områden inom scenkonst är tekniken inte störande på samma sätt, t.ex. så accepterar vi oftast förstärkare, monitors, mikrofoner osv. vid en konsert. När tekniken däremot placeras i en teatermiljö, är publiken mer medveten om dess närvaro eftersom att själva utrustningen ibland kan vara synlig under föreställningarna och då även störa fiktionen.

Palmer menar att datorbaserade animationer erbjuder nya möjligheter i det scenografiska uttrycket och att vi bör överväga sådana tekniker mer, dock aldrig som en ersättning för scenen. Ny teknik tenderar däremot att vara mer komplex och främmande till sin natur skriver han. Teknik kan vara tidskrävande att sätta upp och kan vara mer benägen att misslyckas än längre etablerade eller konventionella tekniker. Det kan även vara svårt att lita på exempelvis instabila programvaror, projektorer och hårddiskar som kraschar.

Enligt Reaney ger den nya tekniken möjlighet att lättare kommunicera med ung publik på ett sätt som är förenlig med vår snabbbrörliga kultur (2000). Med ny scenteknik kan därför berättelser skapas i nivå med deras fantasi eftersom att det är ett språk de är vana vid (2014). Han nämner att traditionell scenkonst kan ses som gammaldags, men att det är viktigt att behålla dessa traditionella teatermetoder som i kombination med digital teknik gör föreställningar speciella och unika. Den moderna tekniken ger även ökad frihet och flexibilitet jämfört med traditionella metoder hävdar Reaney (2014). Han skriver om att det blir en kortare process från vision till avslutad produktion och om de nya möjligheterna till snabbare scenbyten (1995). Andra möjligheter Reaney tar upp är att scentekniken är lättare att transportera och att tekniken ger föreställningar möjligheter att utvecklas under en projektperiod (Reaney, M., Unruh, D., Hudson-Mairet, S. 2004).

Mark Reaney skriver om hur vissa designers idag använder programvara för 3D-modellering för att göra modeller som tidigare gjort med papper eller trä. Han menar att dessa 3D-modeller kan uppnå större detaljrikedom och precision än traditionella modeller (2010). Denna teknik har även resulterat i att man kan inkludera virtuella karaktärer (eller avatarer) i produktioner istället för statister (2001).

Mark Reaney framhäver även ett antal ekonomiska fördelar med användandet av modern teknik. Tekniken ger framförallt möjlighet att skapa imponerande visuella effekter utan att

behöva alltför stor budget (2014). Reaney nämner även att det idag finns stora skrivare som kan skriva ut fonder digitalt och i pappersform vilket blir en kostadsbesparing i att det inte längre behövs scenmålare i samma skala som tidigare (2000).

## 4 Metod

I detta avsnitt redovisas den metod som kommer att användas i studien. Därefter kommer en genomgång av urval vilket följs av en diskussion gällande fördelar respektive nackdelar med vald metod.

Vid insamling av data har djupintervjuer används. Eftersom att studien handlar om verksamma personer med *perspektiv* och *erfarenheter* inom branschen blev en kvalitativ metod lämplig då det blev möjligt att studera forskningsfrågorna på djupet (Ahrne & Svensson 2015).

Intervjuerna var semistrukturerade då frågeformuläret innehöll relativt öppna frågor med en viss struktur. Genom att använda denna form kunde jag erhålla en bredare bild i större utsträckning, samtidigt som formuläret säkerhetsställde ämnesfokus (Ahrne & Svensson 2015). Noggran planering av intervjusituationen är dock inte tillräcklig utan kräver skicklighet och övning för ett framgångsrikt genomförande (Gillham 2008). Av den anledningen behövdes flera väl genomtänkta frågor ifall att det skulle uppstå problem vid mötet då jag inte har tidigare erfarenhet av intervjusituationen. Det är även viktigt att som intervjuare vara lyhörd och ställa följdfrågor i de fall respondenten ger otydliga svar (Justesen och Mik-Meyer 2010).

Varje intervjutillfälle tog 60-90 minuter och inleddes med att tydliggöra utgångspunkt och syfte med forskningen. Av etiska och rättsliga skäl var det därefter viktigt att informanterna fick en klagörelse i vad de förväntades att göra och vad som skulle ske med den information som jag får förfogande över (Gillham 2008). Deltagarna blev även försäkrade anonymitet och säkerhet samt blev informerade om att uppsatsen ska publiceras och finnas öppen för allmänheten (ibid).

Intervjuerna genomfördes vid två tillfällen med två personer under en veckas tid med plats och tid föreslagna av informanterna. Avsikten med det var att deras medverkan skulle bli en så liten ansträngning som möjligt. En av deltagarna ingår i ett team frilansande videoscenografer och den andra är verksam som bild – och ljusansvarig på en större operainstitution i Sverige. Intervjuerna ägde rum i Göteborg och Stockholm där samtliga möten spelades in via mobiltelefon och transkriberades i två omgångar.

Eftersom att denna studie är en del av ett större forskningsprojekt med en grupp på tre författare har ytterligare två intervjuer använts men som inte gjorts av mig personligen. Detta har gjorts genom ett gemensamt frågeformulär med övriga forskare för att skapa en bredare bild med större datainsamling samt för att underlätta processen. Presentation av samtliga respondenter samt vilka jag gjort personlig intervju med visas i kapitel fem.

## 4.1 Urval

Inom samhällsvetenskaplig forskning kan det finnas ett stort antal relevanta respondenter för projektet och det blir därför viktigt att definera och avgränsa dessa personer innan de väljs ut (Harboe 2013). Studien kommer att koncentreras kring den grupp respondenter som varit aktiva inom scenkonst. Genom att komma fram till ett antal krav kunde jag avgöra vilka som var mest lämpade:

- De skall ha arbetat inom branschen under en längre tid.
- De skall ha arbetat med minst *en* scenkonstnärlig institution.
- Det skall vara möjligt att göra intervjuerna i närheten av Stockholm eller Göteborg.

För att erhålla nödvändig information för studien var det viktigt att deltagarna arbetat inom branschen under en längre tid. En individ som arbetat inom branschen under en kortare period besitter inte samma grad av kunskap som en erfaren. Dock måste informanterna arbetat med minst en scenkonstnärlig institution då studien fokuserar kring personer som varit aktiva inom institutioner för scenkonst. Det sista kravet var att göra intervjuerna i närheten av Stockholm eller Göteborg. Den främsta anledningen till detta var den praktiska möjligheten då jag under denna studie befunnit mig i dessa två städer under längre perioder.

Informanterna eftersöktes på två olika sätt. Dels kontaktades några utvalda personer inom olika scenkonstnärliga institutioner via mail. Detta visade sig dock vara ett problematiskt

tillvägagångssätt då det resulterade i få svar, men som slutligen ändå medförde en lämplig deltagare för studien. Informanter eftersöktes också via personliga kontakter på Facebook. Detta visades vara ett bra sätt att få passande deltagare på eftersom att det var lättare att knyta kontakt.

## **4.2 Styrkor och svagheter med vald metod**

Den främsta fördelen med att använda intervjumetodiken är att man under en kort tid kan få breda reflektioner kring ett ämne ur en persons synvinkel (Ahrne & Svensson 2015). Detta har visats sig i studien då informanterna på djupet kunnat berätta om sina erfarenheter och upplevelser. Det har även funnits möjlighet för mig som intervjuare att omedelbart ställa frågor vid oklarheter som uppstått.

Den halvstrukturerade intervjuens positiva egenskaper är att det kan resultera i mycket värdefull information, samtidigt som dess struktur gör det möjligt att analysera utifrån likheter (Gillham 2008). Öppna frågor med viss struktur har varit till stor hjälp under intervjutillfällena då en bred beskrivning kunnat erhållas samtidigt som frågorna och svaren höll sig till studiens syfte.

Alla metoder innehåller även brister. En nackdel med denna metod är att den i praktiken varit tidskrävande med anledning av att transkriberingen varit omfattande. Detta hade möjligtvis kunnat undvikas om erfarenhet av intervjusituationen funnits och att samtalet därmed kunnat hållas under kortare tid för minskad datainsamling. Kompletta datainsamling och frågeformulär har av den anledningen inte ansetts som relevant för studiens syfte och frågeställningar och har därför valts bort i undersökningen.

# **5 Resultat**

I detta avsnitt visas det empiriska material som legat till grund för studien där resultatet har uppdelats utifrån studiens tre forskningsfrågor.

## 5.1 Presentation av informanterna

För att behålla anonymitet som önskats av deltagarna i denna studie har respondenterna numrerats följande; R1 (respondent 1), R2 (respondent 2), R3 (respondent 3) och R4 (respondent 4).

R1 arbetade på en firma där personen efter några års tid fick ett projekt på en större operainstitution. Under projektet var informanten projektledare och ansvarade över en ljusinstallation. När projektet levererades stannade R1 kvar på institutionen där denne blev ljuschef. Sedan dess har mycket hänt. Idag är R1 ljus, video och bildansvarig på institutionen sedan 17 år tillbaka. (Personlig kommunikation, 2 december 2015)

R2 arbetar idag som videoscenograf på ett företag tillsammans med informant R3 och R4. Personens karriär började med TV-produktion på gymnasiet och fortsatte sedan i samma spår på en KY-utbildning. Därefter arbetade R2 som klippare, animatör och grafiker inom tv-branschen. Informanten säger att hans kunskaper inom videoscenografi är självlärd och att mycket drivits av ett större personligt intresse för branschen samt tur som en orsak till dennes framgång. (Personlig kommunikation, 3 december 2015)

R3 började med att Vja (som DJ fast där man istället för musik använder sig av t.ex. animation eller en förinspelad video) på en väns klubb i Malmö under ungefär två års tid där personen fick lära sig om videoprojektioner och projektorer. Innan detta beskriver R3 sin egna okunskap inom området. Därefter började informanten klippa film där personen träffade R2 där de startade sitt företag som de arbetat på sedan dess.

R4 hade studerat och under en tid arbetat inom serieteckning när han märkte att det fanns en efterfrågan hos folk att serien skulle vara mer levande och började därför med animation. Efter ett tag med dålig lön inom branschen hittade informanten Audiovisuell Produktion på Högskolan Dalarna, en utbildning som bygger på tekniskt, konstnärligt samt teoretiskt lärande. Under sin praktikperiod upptäckte R4 videoscenografin och har sedan dess arbetat tillsammans med R2 och R3.

## 5.2 Yrkesbenämningen

Den första forskningsfrågan syftar till att få en förklaring i vad verksamma personer inom branschen kallar sig till yrket. Anledningen till denna frågeställning är att det finns en

förvirring i vad för begrepp som skall användas då det ännu är ett område som inte är formaliserat. I detta avsnitt skall forskningsfrågan analyseras utifrån informanternas egna intryck och upplevelser av begreppet. Forskningsfrågan lyder:

- *Vad kallar sig informanterna till yrket och varför?*

R2 tycker att videoscenografi är en yrkestitel som fungerar bra då det täcker personens många arbetsuppgifter samt omfattar ett bredare område inom branschen. Personen säger att yrket innefattar allt från att designa innehåll till att kunna veta vilket material som går att projicera på. R2 menar även att man inte begränsar sig när ordet videoscenograf används.

Vi har väl ändå valt att kalla oss videoscenografer för att det är ett ganska brett område. Vi känner att designer är ju inte bara video utan vi tänker ju även scenografiskt. Det är väldigt brett område, det är allt ifrån att designa givet content (innehåll), diskutera scenografiskt med en scenograf och också i förlängningen har vi lite koll på material. Alltså - tycker att projicera på, slöjor. Det finns allt från fasadprojektion, som är en sak, till VJ och sen holografiska lösningar, så det är väldigt brett område. Videoscenograf tycker jag tar in alla de här områdena på ett bra sätt - så begränsar man sig inte. (Personlig kommunikation, 3 december 2015)

R3 ger liknande svar som föregående informant och menar att den scenografiska delen i begreppet videoscenograf kommer från att de är helt beroende av scenografi och en yta att belysa. Det handlar inte om en duk att projicera på utan det är snarare ytor som integrerar projektioner och scenografiska ytor.

Videoscenografer kallar vi oss. Vi är helt beroende av scenografi, vi är beroende av en yta att belysa, så där kommer den scenografiska delen i "videoscenograf". Att det inte är en duk, utan att det är olika ytor som integrerar projektioner, scenografiska ytor.

R2 säger även att det är skönt att ha en titel som videoscenograf för att det tidigare varit komplicerat att förklara yrket och arbetsområdet. Han menar att det dock alltid finns följdfrågor ändå men att en del av förvirringen försvinner i och med begreppet.

Det är väldigt skönt att ha titeln, innan vi började använda det var mer komplicerat, "nej men asså vi jobbar med projektioner".. liksom.. jaha vadå? Videoscenografi är skönare, vi är videoscenografer, sen får man ta följdfrågor på det. (Personlig kommunikation, 3 december 2015)

Vidare nämner även R4 förvirringen i yrkesbenämningen och menar att det främst finns hos andra som inte är aktiva inom branschen. Informanten poängterar att det är ett individuellt val i vad man väljer att kalla sig och att det beror på aktuella arbetsuppgifter. När R4 arbetar ensam är det mer lämpligt att använda ordet audiovisuell artist än videoscenograf som personen annars använder.

Det märks verkligen att det finns en förvirring hos andra också, att de inte vet vad de ska kalla oss. Nästan alltid finns det fråga, vad skriver vi på er? Videoanimation? Det är upp till var och en som jobbar inom det område som vi gör att definiera sig själva tycker jag. Så nära man kan. När jag inte jobbar med det här teamet kallar jag mig mer audiovisuell artist, snarare än videoscenograf. Här är det mer videoscenografi det vi sysslar med, men ute själv passar audiovisuell artist bättre när jag är VJ eller gör installationer snarare än scen.

R1 svarar inte på detta då informanten arbetar som ljus, video och bildansvarig och alltså inte inom samma yrke som resterande informanter.

Samtliga videoscenografer nämner även problematiken med att videoscenografin ofta är något som glöms bort eller inte är inräknat. R4 uttrycker att vissa beställare ger tidigt tillträde i arbetsprocessen, men att många fortfarande arbetar på ett mer traditionellt sätt att göra föreställningar på vilket resulterar i att video ofta hamnar sist på listan. Informanten menar att det här nya sättet inte hunnit komma in i arbetsrutinerna ännu.

Det påverkar också när man får komma in i processen, det finns dem som har gett oss som videoscenografer tillträde tidigt i processen, och gjort mer av videoproducent-rollen. Men så finns det dem som tittar på det här etablerade sättet att göra en show på, där de checkar av listan och säger "vi ska ha en kostymör, vi ska ha en scenograf, vi ska ha en ljussättare.. det sista som kommer är, juste, video också". Det hade de tänkt från början, men det är det sista de tar på listan därför att det är det nya sättet att ta in på. Det har inte hunnit komma in i deras arbetsrutiner.

R3 säger att man idag som videoscenograf måste samarbeta med ljussättare eftersom att det ännu inte finns video inräknat på schemat alls och tror även att det kommer ta tid innan det faktiskt sker.

Ljus har ju sina måndagar där det liksom är ljussättning där vi bara blivit inputtade. Då ska man kombinera med att ljussättning, där det blinkar massa lampor på våra projektionsytor och så ska vi samtidigt programmera. Det kommer nog ta ganska lång tid innan man får en videodag.

R2 menar att detta är något som försöker och håller på att lösas men att ingen riktigt vet hur ännu. Informanten nämner även frustrationen som uppstår eftersom att det tar för lång tid med videoscenografin då det inte finns inräknat i planeringen från början.

Det är ett stort problem liksom som håller på att försöka lösas. Man märker ju, institutionerna säger också det, man försöker komma fram till hur det går att lösa, hur jobbar man med video i processen. Man vet inte riktigt än och man kan inte riktigt heller. Det finns också en frustration i det att det tar för lång tid pga att man inte lagt in det i planeringen. Då sitter ljussättaren och blir frustrerad för att det tar för lång tid, för vi på video vill ju alltid att alla lampor ska släckas ner. (Personlig kommunikation, 3 december 2015).

Därefter ställs frågan vad informanterna tycker om begreppet videodesigner, som även det är ett vanligt förekommande begrepp i branschen. R1 motsäger sig ordet design (och ljussättare) med anledning att det är något man lär sig i och med erfarenhet och hårt arbete, vilket är det som även gör en person till en bra designer. Utbildning kan man självklart ha menar informanten på, men att detta inte räcker för att det är något man kan ha fallenhet för först efter en tids arbete när man förstår vad design handlar om.

Jag är emot där här med att använda ordet design och ljussättare. Under alla mina år har jag mött väldigt mycket yngre personer som kommer utifrån skolan som kallar sig för ljusdesigner, videodesigner eller ljussättare eller vad det nu kan vara. Oftast är det något som man ser att man har fallenhet för när man jobbar och förstår vad det handlar om, så att utbilda sig till designer och så, det tror inte jag på. Sen kan man naturligtvis utbilda sig och lära sig hur det går till osv men jag tror att hårt arbete och erfarenhet är det som gör en till en bra designer. Av den anledningen är jag lite allergisk mot det. (Personlig kommunikation, 2 december 2015)

R3 tror att videodesigners snarare är personer som har en grafisk bakgrund men säger att det inte är alla som uppskattar ordet videoscenograf heller.

Jag tror att videodesigner är folk som kommer från den grafiska bakgrunden, de flesta VJs har en grafikerbakgrund, programmerare, som får det grafiska att leva i animationer. Jag kommer från film, R2 ifrån TV, vi är mycket mer inne i filmtänket. Men det är inte alla som uppskattar videoscenograf-ordet heller.

## 5.3 Utvecklingen

I den andra frågeställningen var målet att få en djupare förståelse i hur utvecklingen i det digitala teknikskiftet sett ut och hur den tagit sig till uttryck inom scenkonstnärliga



institutioner. Forskningsfrågan som har utgångspunkt i detta avsnitt är:

- *Hur har utvecklingen i det digitala teknikskiftet sett ut inom scenkonstnärliga institutioner?*

R1 pratar om sin egna arbetsplats och menar att institutionen alltid arbetat med ny teknik och menar att det är viktigt för att det annars lätt blir en museiteater. Det är också viktigt med anledning att personal inte vill arbeta med gammal teknik utan med vad som just nu är aktuellt i tekniken och samhället, och har man den senaste tekniken får man också behålla personal. R1 poängterar att det ekonomiskt såklart är dyrt med alla nya prylar som köps in men att produktionen måste ha en investeringstanke för att klara sådana utgifter. En investering kan vara en idé som finns under en femårsplan vilket är viktigt att ha framförallt i videotekniken eftersom att det är så dyrt med nya projektorer.

Vi har alltid jobbat med den senaste tekniken för när det här huset byggdes blev det 50 miljoner över, och de pengarna fonderades och avkastningen av de pengarna har gått till ny teknik. Det är det viktigaste för en institution annars blir man en museiteater. Ekonomiskt är det såklart dyrt med alla nya prylar som kommer hela tiden för personal vill inte jobba med gammal teknik utan vill arbeta med vad som är aktuellt i samhället och tekniken. Har man den senaste tekniken så får man också behålla personalen så därför är det väldigt viktigt att hela tiden förnya sig. Oftast är det exempelvis en ljussättare som kanske kommer och kräver en nyare lampa eller en ny maskin de vill ha, och då får man försöka ha en investeringsbudget som klarar sånt här. Och att i produktionen ha en investeringstanke. Men det måste ju harmonera med husets idéer, det får inte vara vansinniga idéer såklart, utan idéer som man har på en femårsplan. Detta tänk har man framförallt i videotekniken eftersom att det är väldigt dyrt att skaffa nya projektorer och därför måste man verkligen titta på vad man investerar i. (Personlig kommunikation, 2 december 2015)

R2 nämner också den ekonomiska aspekten och menar på att det i grunden är en ekonomisk fråga för vad man har tillgång till och hur mycket som egentligen kan göras. Personen menar att tekniken ser olika beroende på var man är och poängterar vissa teatrar som inte kommit så långt ännu. R2 pratar även om de begränsade kunskaperna som finns, eftersom att det finns ett stort utbud av mediaservrar och videouppspelare i olika nivåer och att man ofta måste kompromissa för att få saker att fungera. Personen nämner till sist att det tar tid med ny teknik för att personal först måste utbildas inom tekniken också.

I grund och botten är det en ekonomisk fråga, det är budgeten som bestämmer vad man har tillgång till och hur mycket man kan göra. Men också begränsade kunskaper, för det finns ett

relativt stort utbud i olika nivåer av mediaservrar och videouppspelare. Inom vissa teatrar har de inte kommit så långt ännu utan det ser väldigt olika ut beroende på var man är. Det är sällan man bara kan smälla på, man måste alltid kompromissa. Sen måste ju alla utbildas inom den nya tekniken också, så det tar ju även tid, det är inte bara att köra liksom. (Personlig kommunikation, 3 december 2015)

R3 pratar istället om hur opera är i framkant när det gäller videoprojektioner och att operainstitutionerna kommit mycket längre fram än traditionell teater, vilket man kanske inte alltid kan tro. Det nämns även att det inte bara experimenteras med video utan även med scenografi och att video funnits längre i opera än inom annan scenkonst. R3 säger att om man försöker hitta referenser inom video hamnar man ofta på operahus.

Det man kanske inte tror är med opera är väldigt i framkant när det gäller videoprojektioner, mycket mycket längre fram än traditionell teater. Det experimenteras med inte bara video utan scenografi. Det kanske man inte tror utan så är det. Video har funnits länge inom opera, försöker man hitta referenser hamnar man på operahus.

R1 anser att det är viktigt att kombinera ny teknik med traditionella teatermetoder eftersom att en video kan tillföra mer information på kortare tid i en produktion, vilket man annars möjligtvis inte hinner med under en föreställning. Som tidigare nämnt är det även viktigt för att det inte ska bli en museumteater. R1 jämför sin institution med andra större operor i Sverige som kanske är mer konservativa i tekniken och som inte satsar på teknik i samma utsträckning. Det nämns att vissa institutioner kan ha mycket personal som arbetar på ljus en kväll medan det endast är ett fåtal på informantens institution och att anledningen till att det fungerar lika bra att ha få personal är tack vare bra teknik och bra hjälpmedel. R1 menar att datoriseringen sparar tid, och att utan den hade det inte gått att vara så få personal.

Det är något som är väldigt viktigt och det är viktigt att vi tar till oss den utvecklingen. Det kan tillföra något i produktionen där en film kan berätta mer information på kort tid, något man kanske inte hinner med annars. Det är viktigt att det inte blir en museiteater också. Om man jämför med andra stora operor som kanske är mer konservativa där man inte satsar på tekniken lika mycket, där man ju har kanske har 7-8 stycken som jobbar på ljus en kväll, har vi här på operan ungefär tre stycken som jobbar. Och det fungerar lika bra tack vare att vi har bra teknik och bra hjälpmedel, vilket annars på tre personer aldrig skulle fungera lika bra. Man sparar tid med datoriseringen. (Personlig kommunikation, 2 december 2015)

Vidare fortsätter R1:

Men många gånger är det så att en målad fond säger mer än vad en videovägg gör. Det är ju teater vi håller på med. Vissa produktioner kanske tjänar på att man närmar sig film, medan andra beror på hur regitänket är och hur den är uppbyggd. Vissa föreställningar skulle inte se bra ut med video. Det bygger ju på att det ska vara en gammaldags stämning och inte en film. Men som sagt, det beror på vilken effekt man vill ha. Vi måste hela tiden rama in scenen så man inte ser tekniken, men i vissa projektioner vill man att tekniken ska synas på scen, att lampor ska synas och att tekniker ska springa runt. Beror på helt enkelt. (Personlig kommunikation, 2 december 2015)

R1 påpekar även att det är teater och inte film vi håller på med samt att det bygger på att vara en gammaldags stämning i föreställningarna. Personen menar att vissa produktioner tjänar på att närma sig film medan andra beror på uppbyggnad och på regitänket samt att vissa föreställningar inte skulle se bra ut med video. Det beror på vilken effekt man vill ha säger R1, och påpekar att deras insitution alltid måste rama in scenen för att teknik inte ska synas. I andra produktioner vill man istället att tekniker och lampor ska synas på scen. Personen nämner även att en målad fond ibland kan säga mer än vad en projicering kan göra.

R4 nämner istället att den nya tekniken ger tillgång till nya uttryck, och att den åtminstone ger möjlighet för nya former på uttryck och upplevelser som redan är etablerade. R4 ser ingen anledning till varför ny teknik och traditionella metoder inte skulle kunna kombineras eftersom att ny teknik kan hjälpa oss att uppleva kultur på ett annat sätt som för bara några decennier sedan inte var möjligt. Personen menar att de traditionella metoderna ändå alltid kommer finnas för att det alltid kommer finnas någon som endast vill spela äldre pjäser. R4 ser det som en positiv utveckling att besökare kan få uppleva något som de tidigare inte varit beredda på eller har upplevt förut. Den negativa aspekten menar personen på är att ny teknik inte hunnit etablera sig vilket därför ibland kan medföra osäkerhet. Framförallt osäkerhet i drift, i hur den ska användas av utövarna och hur besökarna upplever den nya tekniken.

Ny teknik ger tillgång till nya uttryck, eller åtminstone möjliggör nya varianter på redan etablerade uttryck och upplevelser. Ny teknik kan hjälpa oss att uppleva kultur på ett annat sätt än vad som var en total omöjlighet för bara 100 år sedan, så det finns ingen anledning varför ny teknik och traditionella inte skulle kunna kombineras. Det traditionella kommer ändå alltid finnas. För det kommer alltid finnas någon som bara vill spela jättegamla pjäser i ett stenbrott någonstans. Det positiva är att besökare kan få uppleva något som de kanske inte varit beredda på, eller känner sig ha upplevt förut. Det negativa är att ny teknik inte hunnit etablera sig och därför kan medföra osäkerhet. Osäkerhet i drift, osäkerhet i hur den ska användas av utövarna eller osäkerhet hur besökarna upplever den.

## 5.4 Möjligheterna

Den tredje frågeställningen syftar till att få fram möjligheterna som den tekniska utvecklingen inom scenkonst har medfört samt hur detta har upplevts. Forskningsfrågan lyder:

- *Vilka möjligheter har skapats av den tekniska utvecklingen inom scenkonstnärliga institutioner och hur upplevs den?*

R1 anser att ny teknik framförallt är en fördel och att det kan tillföra något annat i produktionen. Det kan även tillföra mer information då video kan berätta mer på kortare tid då det ibland annars kan vara svårt att hinna med under en föreställning. R1 säger att ny teknik sparar tid och att det är viktigt att den finns för att behålla personal som vill arbeta med modern teknik.

Som nämnt tidigare är det framförallt en fördel att tekniken ändras och kan tillföra något i produktionen där en film kan berätta mer information på kort tid, något man kanske inte hinner med annars. Man sparar tid med ny teknik och det är viktigt för att behålla personal som vill jobba med den senaste tekniken. (Personlig kommunikation, 2 december 2015)

R3 svarar att man som videoscenograf får ta mer och mer plats idag. Resultatet blir att dekormåleri försvinner mer eftersom att videoscenografer nu får ta över med projiceringar istället för stora målningar. Personen nämner även att det blir lättare att förflytta sig med tekniken och animationer mellan olika scenermiljöer. R3 säger dock att även om det blir enklare att förflytta sig med animationer skapar det problem på exempelvis en turné då projektorers placeringar måste tänkas ut på ett annat sätt i och med nya scenmiljöer.

Man får ju ta mer och mer plats. Dekormåleri försvinner ju mer och mer eftersom vi istället får projicera något. Man kan ju också förflytta sig enklare. Men även om man kan det på ett enklare sätt blir det jobbigt på en turné då det gäller att tänka ut projektorplacering och sånt på ett helt annat sätt.

R4 pratar om att den stora tekniska begränsningen kanske ligger i projektorerna och att problemet framförallt ligger i deras ljusstyrka vilket är något som förstör väldigt mycket. Livslängden på den nya tekniken är också något som tas upp och R4 säger att det är något som beror på vilken sorts teknik det är. Personen säger att nästan alla idag kräver LED-projektorer för att det tidigare varit för mycket lampbyten och annat som förstörts hela tiden.

Den stora begränsningen kanske inte ligger i konstnärlighet utan kanske i projektorerna. Den stora tekniska begränsningen i projektorerna är inte upplösningen utan det är ljusstyrkan vilket är något som förstör väldigt mycket. Och livslängden på tekniken också vilket beror på vad för sorts teknik det är. Man märker att nästan alla kräver led-projektorer för det är ofta det som varit mycket lampbyten och sådär tidigare för att det pajar hela tiden.

R2 nämner okunskapen som finns bland folk i branschen:

Det är så viktigt att ha med en videotekniker, någon som verkligen kan, för det är många som inte gör det. Annars blir det så mycket begränsningar och mycket att förhålla sig till. Man märker när man jobbar med det att det är mycket mailande och diskuterande innan man kommer fram till det kreativa innehållet. Så såklart är det något folk måste bli bättre på. Det är lite en anledning till att vi får jobb för att vi kan mycket om tekniken, det är inte för att vi skapar content (innehåll) egentligen. Eller såklart båda delar men i grunden att kunna tekniken. Projektorer, och hur bilden kommer hamna och om det lägger sig på rätt plats. (Personlig kommunikation, 3 december 2015)

R2 menar att det är viktigt att ha med sig en behörig tekniker eftersom att det är många inom området som inte kan tekniken på riktigt vilket skapar stora begränsningar för en videoscenograf som får mycket att förhålla sig till. Innan det kreativa innehållet blir klart är det mycket mailkontakt och diskussioner vilket informanten ser som problematiskt och anser därför att den tekniska delen är något som folk i branschen måste bli bättre på. R2 säger att de själva kan mycket om tekniken vilket är den verkliga anledningen till att de får jobb. Innehållet de skapar är självklart också en bidragande orsak menar personen på men grunden ligger trots allt i att kunna tekniken i projektorer och att bilden hamnar på rätt plats.

R4 fortsätter på samma spår som föregående informant och tror att det är viktigt att kunna mycket själv som videoscenograf eftersom att det finns en stor osäkerhet bland folk i branschen och menar då främst personerna som har ett ekonomiskt ansvar vilket är producenter och regissörer. R4 säger även att alla andra områden inom scenmiljön tas för givet att det kommer fungera men att den säkerheten aldrig funnits med video.

Jag tror det är jätteviktigt att som videoansvarig kunna mycket själv för det är en jättestor osäkerhet hos folk när man är ute och jobbar, hos producenterna eller regissörerna som liksom håller i pengarna. Jag har aldrig varit med om att något har litat på att det kommer funka. Allt annat tas för givet att det kommer finnas med, ljus, ljud och den biten kommer fungera. Den säkerheten har aldrig funnits med video.

På frågan vad för respons videoscenografin får svarar R2 att det alltid är genomgående positivt och att det kan vara för att det är ett nytt område vilket folk tycker om att uppleva.

Själv kan informanten tycka att en produktion inte blev bra men att recensionerna ändå varit positiva. R2 menar att man som videoscenograf och publik inte ser samma sak och att man själv som aktiv inom branschen har en vision man själv inte når upp till men som ingen annan vet om. Informanten säger att det ofta uppnås en wow-känsla och att det är tacksamt och kul att arbeta med yrket av den anledningen. R2 nämner även att det är tungt att det inte finns någon rutin och att det är få som kan tekniken men att det är roligt att det är uppskattat.

Det är faktiskt alltid genomgående positiv. Tror det är också för att det är ganska nytt. Folk gillar ju att få uppleva något sådär nytt och spännande. Jag vet att ofta är det så att när man vill sjunka genom jorden och tycker att, fan det här blev inte bra... då kan recensionerna vara så: -what!? Man ser inte samma sak. Och ofta har man ju en vision som man kanske inte själv når upp till men det vet ju inte dom som tittar. Men mycket positivt, det är mycket wow-känsla med mappade 3d-grejer. Det är det tacksamma i det hela och att det är kul att jobba med det, såklart, och utforska. Det är ju två bitar. Det tunga är ju att det inte finns någon rutin och att ingen kan det. Man får alltid stånga sig fram. Men det roliga är att det är väldigt uppskattat. (Personlig kommunikation, 3 december 2015)

R1 nämner också wow-känslan och att responsen varit positiv. Personen nämner även att bra teknik inte inkräktar på föreställningen utan att det är ett hjälpmedel som tillför något som inte ska synas eller ta över enligt R1, vilket såklart alltid är en balansgång.

Det har varit bra respons. Bra teknik inkräktar ju inte heller på föreställningen. Det är ett hjälpmedel som tillför någonting, jag tycker inte det ska synas eller ta över på något sätt. Det är också en balansgång såklart. Men det har bara varit en wow-faktor, folk undrar hur det gjorts och så, så aldrig hört något negativt. (Personlig kommunikation, 2 december 2015)

Angående den tekniska utvecklingens framtid svarar R1:

Jag tror att film i utställningar kommer att utvecklas mycket mer och följa den tekniska utvecklingen. Samtidigt som ekonomin blir mindre och mindre och det krävs mer och då måste man få tekniska hjälpmedel för att kunna ersätta personal. För det är dyrt att ha personal, utvecklingen går hela tiden åt att ersätta med teknik, tyvärr. Traditionella metoder kommer också vara kvar tror jag, men dekormålare kanske man istället får hyra in på någon arbetspool eller något sådant. För det kommer inte finnas så mycket jobb. Eller får den personen att bli mer multikompetent, så att denne kan göra något annat också, så att man inte bara är dekormålare. Hantverkare samma med det yrket, det blir svårare. (Personlig kommunikation, 2 december 2015)

R1 tror att film i utställningar kommer att följa den tekniska utvecklingen. Samtidigt kommer ekonomin att bli mindre och det kommer krävas mer vilket kommer innebära att man måste få teknisk hjälp för att kunna ersätta personal. Personen menar att det är dyrt med personal och att den tekniska utvecklingen går åt att ersätta personal med teknik istället. Traditionella metoder inom scenkonst kommer vara kvar tror R1 men tror att dekormålare i framtiden kanske kommer behövas hyras in eftersom att det inte kommer finnas mycket jobb för personer inom det yrket. En lösning på det problemet menar R1 kan vara att dekormålare måste bli mer multikompetenta, eller göra något vid sidan av, för att kunna klara sig ekonomiskt.

## 6 Analys

Först analyseras empirin utifrån informanternas egna upplevelser och erfarenheter. Nästkommande avsnitt förenar empiri och tidigare forskning gjord av Scott Palmer och Mark Reaney för att se om det finns ett samband. Analysen har precis som i föregående kapitel uppdelats utifrån studiens tre forskningsfrågor.

### 6.1 Yrkesbenämningen

Med anledning av att det finns en förvirring i vad yrkesbenämningen egentligen ska gå under för namn fanns det ett intresse i att se vad personer aktiva inom branschen kallar sig och vad orsaken till det är.

Samtliga videoscenografer i studien har valt att kalla sig vid just den benämningen och uttrycker liknande anledningar till det. R3 säger att titeln videoscenograf kommer från att de är beroende av scenografi och en yta att belysa. R2 menar att det är en arbetstitel som täcker många arbetsuppgifter samt att det innefattar ett bredare område inom branschen. Informanten menar på att man inte begränsar sig själv när benämningen används men att det fortfarande är komplicerat att förklara yrket och arbetsområdet för folk. R4 nämner osäkerheten bland producenter och regissörer som inte litar på att video kommer att fungera i samma utsträckning som exempelvis ljus och ljud. Att det är så svårt att förklara yrket och att de ekonomiskt ansvariga inte litar på video kan ha att göra med att området ännu är så pass

utforskat och att det ännu finns en stor okunskap inom det. Detta bekräftar även samtliga informanter när de nämner hur ofta videoscenografin glöms bort och att det ännu inte kommit in i arbetsrutinen att planera in video under projektperioden. I och med mer modern teknik kommer det att sätta press på personer inom scenkonst att kunna mer inom området för en smidigare arbetsprocess för alla inblandade. Det kan möjligtvis även resultera i fler aktiva videoscenografer när det blir ett ännu mer accepterat yrke, vilket isåfall kan sätta ytterligare mer press på folk aktiva inom scenkonstnärliga institutioner.

R4 menar att det är ett individuellt val i vad man väljer att kalla sig och att det mycket beror på aktuella arbetsuppgifter. Videodesignern Keith Skreth (2002) som presenterats tidigare i studien, jämför videodesign och projektionsdesign och menar på att båda begreppen används för att förklara samma sak. Uppenbarligen skiljer sig benämningen mycket från olika personer och när det ännu är ett område som är så nytt finns det inget rätt och fel. Det kommer med stor sannolikhet under ett tag framöver alltid uppstå följdfrågor för att kunskapen ännu är så liten.

Anledningen till att R1 inte svarar på föregående fråga är att informanten arbetar som ljus, video och bildansvarig och alltså inte inom samma yrke som resterande informanter.

Angående begreppet videodesign skiljer sig anledningen till varför de inte kallar yrket vid den benämningen informanterna mellan. R1 motsäger sig helt ordet design. Detta med anledning att det är något man lär sig i och med erfarenhet och hårt arbete, vilket är det som även gör en person till en bra designer. Utbildning kan man självklart ha menar informanten på, men att detta inte räcker för att det är något man kan ha fallenhet för först efter en tids arbete när man förstår vad design handlar om. Att R1 resonerar på detta sätt kan ha att göra med att informanten är äldre och har under lång tid arbetat sig uppåt inom institutionen vilket var förr var vanligt att göra. R1 säger även att det finns många unga idag som gärna kallar sig designers (och ljussättare) men poängterar att det inte är något man blir efter en utbildning, utan att man först måste se om det finns en fallenhet inom området. R3 menar mer på att personer som kallar sig videodesigners har en bakgrund som grafiker och programmerare som främst kanske är VJs men motsäger sig inte ordet helt. Detta kan som sagt ha att göra med en generationsfråga i hur man ser på det konstnärliga området överlag och det kan även ha att göra med att R1 har en helt annan arbetsbakgrund än R3. R2 tycker att videodesign för merparten fungerar bra som titel och R4 uttrycker att det är upp till var och en att definiera yrket så nära det går.



## 6.2 Utvecklingen

Målet i detta avsnitt var att få en djupare förståelse i hur utvecklingen i det digitala teknikskiftet sett ut inom scenkonstnärliga institutioner.

R1 påpekar att det är viktigt med ny teknik för att personal inte vill arbeta med gammal teknik utan med vad som är aktuellt i samhället. Det finns en koppling till Reaney (2000) där han säger att den nya tekniken ger möjlighet att lättare kommunicera med ung publik på ett sätt som är förenlig med vår snabbväxande kultur. Detta kan appliceras på den yngre personalen inom branschen som gärna vill arbeta med teknik som är förenligt med samhället, deras senaste utbildning och den nya tekniken.

R1 poängterar att det ekonomiskt såklart är dyrt med alla nya prylar som köps in och att det framförallt är videotekniken och nya projektorer som är dyrt. R2 nämner också ekonomin och menar på att det i grunden är en ekonomisk fråga för vad man har tillgång till och hur mycket som egentligen kan göras. Mark Reaney framhäver inte några ekonomiska nackdelar men nämner i sin tidigare forskning ett antal fördelar. Reaney (2000) skriver att det blir en kostnadsbesparing i att det inte behövs dekormålare i samma skala som tidigare vilket är något som även R1 och R3 tar upp. Detta kan på lång sikt istället resultera i att extra teknik kan köpas in eller i att utbilda befintlig personal i ny teknik som rör videoscenografi.

R1 säger också att bra teknik inte får inkräkta på en föreställning utan att den är ett hjälpmedel som tillför något men som inte ska synas eller ta över på något sätt. Informanten påpekar att deras institution alltid måste rama in scenen för att tekniken inte ska synas. I andra produktioner vill man istället att tekniker och lampor ska synas på scen och informanten säger att det beror på vilken effekt man vill ha. Palmer (2006) skriver om detta och menar att det ofta verkar vara problematiskt med ny teknik inom just teaterscenen. Palmer fortsätter med att det aldrig varit ett problem med användandet av ny teknik inom andra scenkonstnärliga områden på samma sätt som det verkar vara inom teater. En möjlig anledning enligt Palmer är att i andra områden inom scenkonst är tekniken inte synlig på samma sätt och att man därför inte distraheras av teknikens omedelbara visuella närvaro. När tekniken däremot placeras i en teatermiljö, är publiken mer medveten om dess närvaro eftersom att själva utrustningen ibland kan vara synlig under föreställningarna. Med R1 stämmer inte detta överens då deras institution alltid försöker dölja tekniken för att den inte ska ta över. Informanten påpekar dock

att det är något som kan se olika ut beroende på scenkonstnärlig institution och även produktion vilket främst grundar sig i vad för effekt man är ute efter.

R1 anser även att det är viktigt att kombinera ny teknik med traditionella teatermetoder eftersom att en video kan tillföra mer information på kortare tid i en produktion, vilket man annars möjligtvis inte hinner med under en föreställning. Informanten nämner även att en målad fond ibland kan säga mer än vad en projicering kan göra och att det därför är viktigt att behålla gamla traditioner också. R4 säger att den nya tekniken ger tillgång till nya uttryck, och att den åtminstone ger möjlighet för nya former på uttryck och upplevelser som redan är etablerade. R4 ser ingen anledning till varför ny teknik och traditionella metoder inte skulle kunna kombineras eftersom att ny teknik kan hjälpa oss att uppleva kultur på ett annat sätt som för bara några decennier sedan inte var möjligt. I likhet med R4 anser Palmer (2006) att ny teknik erbjuder nya möjligheter i det scenografiska uttrycket och att tekniken mer ska vara ett tillägg som förhöjer en upplevelse, men aldrig som en ersättning för scenen. Det finns även en likhet med Palmer i det R1 säger att tekniken är ett hjälpmedel som ska tillföra något men aldrig ta över på något sätt vilket. Mark Reaney (2014) uttrycker även detta och menar att kombinationen mellan modern teknik och traditionella teatermetoder gör föreställningar mer unika och speciella än tidigare.

R1 menar att datoriseringen sparar tid vilket kan appliceras till Mark Reaneys tidigare forskning. Reaney (1995) skriver om att det blir en kortare process från vision till avslutad produktion och om de nya möjligheterna till snabbare scenbyten. Att datoriseringen sparar tid går även att applicera på att den moderna tekniken även kan ge ökad frihet och flexibilitet till arbetet jämfört med traditionella metoder (Reaney 2014).

Ny teknik tenderar att vara mer komplex och främmande till sin natur skriver Palmer (2006). Teknik kan vara tidskrävande att sätta upp och kan vara mer benägen att misslyckas än längre etablerade eller konventionella tekniker och det kan även vara svårt att lita på exempelvis instabila programvaror och hårddiskar som kraschar. Denna osäkerhet kring ny teknik är även något R4 tar upp. Han menar att en anledning kan vara att tekniken inte hunnit etablera sig vilket därför ibland kan medföra osäkerhet i framförallt drift, i hur den ska användas av utövarna och hur besökarna upplever den nya tekniken. R4 pratar även om livslängden på den nya tekniken att nästan alla idag kräver LED-projektorer för att det tidigare varit för mycket lampbyten och annat som förstörts hela tiden.

## 6.3 Möjligheterna

I detta analysavsnitt låg intresset i att få fram möjligheterna som den tekniska utvecklingen inom scenkonst har medfört samt hur detta av upplevts.

R3 nämner att det blir lättare att förflytta sig med animationer idag. R3 säger dock att även om det är positivt skapar det problem under exempelvis en turné då projektorers placeringar måste tänkas ut på ett annat sätt i och med nya scenmiljöer. Att det är lättare att transportera tekniken tar även Reaney (2001) upp. Han säger att scentekniken är lättare att transportera och att tekniken ger föreställningar möjligheter att utvecklas under tiden. Att just scentekniken som i projektorer ska vara lättare att transportera håller inte R3 med om, men när det kommer till animation kan det absolut vara lättare att transportera en animation istället för en stor målning.

R1 och R3 tror båda att dekormålare i framtiden inte kommer behövas i samma utsträckning och kanske kommer behövas hyras in istället eftersom att det inte kommer finnas mycket jobb för personer inom det yrket. Detta är även något Reaney (2000) tror och att det på så sätt kommer bli en kostnadsbesparing.

## 7 Slutsats och Diskussion

Resultatet i denna studie visar på att yrkesbenämningen som personer aktiva inom branschen väljer att använda är ett individuellt val som även beror på bakgrund och aktuella arbetsuppgifter. Yrket är fortfarande något som inte kommit in i arbetsrutinerna under de flesta projektperioder och något som med stor sannolikhet även kommer att ta tid då det ännu är ett oetablerat område. Videotekniken inom scenkonstnärliga institutioner är vanligare än vad vi tror och används i kombination med traditionella metoder för att förhöja ett konstnärligt uttryck. Den nya tekniken är dyr men underlättar också processen i att förflytta tekniken vilket skapar ökad frihet till personer aktiva inom branschen. I framtiden kommer mer ny teknik användas då samhället blir mer datoriserat vilket kommer innebära att yrken som exempelvis dekormålare inte kommer behövas i samma utsträckning som förr.

Studien har gett ny kunskap i ett område som ännu inte är så känt och har även bidragit med ny information om en yrkesgrupp som vi idag vet relativt lite om. Med dessa nya insikter kan jag som framtida audiovisuell artist veta hur jag lättare ska förhålla mig när jag själv hamnar inom den scenkonstnärliga världen.

Studien begränsas i att den förlitar sig mycket på insamlad empiri och att det inte finns någon teori eller tillräckligt mycket tidigare forskning då ämnesområdet är nytt. En ytterligare begränsning kan ligga i att två använda intervjuer inte gjorts av mig personligen vilket kan leda till att information i intervjutillfället som t.ex. kroppsspråk kan ha gått förlorat.

Om en fortsatt forskning skulle göras kan det eventuellt vara lämpligt att göra en fallstudie för att få en mer omfattande information kring exempelvis två informanter. En sådan studie skulle vara intressant då det skulle bidra till en bredare kunskap inom området. Det skulle även vara intressant att endast begränsa sig till operascenen eftersom att det finns en begränsad kunskap inom det området.

# 7 Källförteckning

## 7.1 Tryckta källor

Ahrne, G. & Svensson, P. (2015) *Handbok i kvalitativa metoder*. (2. uppl.) Malmö: Liber.

Gillham, Bill. (2008). *Forskningsintervjun – Tekniker och genomförande*. Malmö: Studentlitteratur AB.

Harboe, Thomas. (2013). *Grundläggande metod – den samhällsvetenskapliga uppsatsen*. Malmö: Gleerups Utbildning AB.

Justesen, L., & Mik-Meyer, N. (2010). *Kvalitativa metoder: Från vetenskap till praktik*. Köpenhamn: Hans Reitzels Forlag.

Lövgren, Lars. (2003) *Svensk teater*. Stockholm: Bokförlaget Natur och Kultur.

Palmer, Scott. (2006). A Place to Play: Experimentation and Interactions Between Technology and Performance. Oddey, Alison. & White. Christine. *The Potentials of Spaces: The Theory and Practice of Scenography & Performance*. (s. 105-188) Bristol: Intellect Books.

Pettersson, G & Wrangle, M. (2006). *Konst som rörlig bild – från Diagonalsymfonin till Whiteout*. Värnamo: Bokförlaget Lagenskiöld.

Reaney, Mark. (2010). *Lightning Simulation in Virtual Scenery*. NY: TD&T.

Reaney, M., Unruh, D., Hudson-Mairet, S. (2004). *The edge of illusion: A Virtual Reality Production of "The Magic Flute"*. (4. Uppl.). NY: TD&T.

## 7.2 Elektroniska källor

Ortel, Sven. (2013). About projection design. Hämtad 17 november 2015 från <http://www.projctn.com/about-projection-design>

Reaney, Mark. (2014). An Experiment with Digital Lighting in *Adding Machine: A Musical*. Hämtad 20 november 2015 från [http://www2.ku.edu/~ievr/reaney/digital\\_lighting.pdf](http://www2.ku.edu/~ievr/reaney/digital_lighting.pdf)

Reaney, Mark. (2001). Virtual Characters in Theatre production: Actors and Avatars. Hämtad 19 november 2015 från <http://www2.ku.edu/~ievr/reaney/dinos/>

Reaney, Mark. (2000). Digital Scenography: Bringing the theatre into the information stage. Hämtad 19 november 2015 från <http://www2.ku.edu/~ievr/reaney/numerique/>

Reaney, Mark. (2000). Art in Real-Time: Theatre and Virtual Reality. Hämtad 16 november 2015 från <http://www2.ku.edu/~ievr/reaney/ciren/>

Reaney, Mark. (1995). Virtual Reality on Stage. Hämtad 16 november 2015 från <http://www2.ku.edu/~ievr/reaney/vrworld.html>

Skretch, Keith. (2012). What is video design? Hämtad 20 november 2015 från <http://www.keithskretch.com/What-is-Video-Design>

Urbanscreen. (2011, februari 7). *WHAT IS UP?* Hämtad från <https://vimeo.com/19671707>

## **7.3 Muntliga källor**

Respondent 1, ljus, video och bildansvarig. Personlig kommunikation den 2 december 2015

Respondent 2, videoscenograf. Personlig kommunikation den 3 december 2015

Respondent 3, videoscenograf. Intervjuad av Carl-Jonathan Szyber den 3 december 2015

Respondent 4, videoscenograf. Intervjuad av Annie Tådne den 3 december 2015