



HÖGSKOLAN
DALARNA

Video- och Projektions-design

En fallstudie i videoscenografi

Författare: Carl-Jonathan Szyber
Handledare: Totte Mattsson
Seminarieexaminator:
Kurslexaminator: Thomas Florén
Huvudområde: Ljud- och muskproduktion
Kurskod: LP2006
Poäng: 15 hp
Examinationsdatum: 15/01/2016

Högskolan Dalarna
791 88 Falun
Sweden

Abstract

Denna uppsats har för avsikt att beskriva och redogöra för området videoscenografi och hur en videoscenograf arbetar. Videoscenografer har 90- och 00-talets snabba utveckling av prestanda inom datakraften att tacka för sin funktion, i en värld som kräver alltmer av kreatören frågar jag mig hur videoscenografen ser på sin omvärld.

Videoscenografen verkar i området mellan det konstnärliga, scientechniska och grafiska. Deras position är fortfarande under förvirring just eftersom deras arbetsfält är så brett. Uppsatsen klargör för läsaren vad det är de sysslar med inom en scenkonstproduktion och varför videoscenografin är en sak för framtiden. Video inom scenkonstproduktioner blir allt viktigare, samtidigt som dekormålarens arbete blir allt mindre, men ändå tvingas videoscenografen att utföra sitt arbete under trängda förhållanden, med full ljussättning på scen, eller samtidigt som repetitioner pågår där de riskerar att störa en kreativ process. Insynen i vad de sysslar med är högst begränsad eftersom det är ett ungt yrke, med så pass få utövare.

Denna uppsats klargör för varför videoscenografens arbete är viktigt och varför de bör ges mer tid att utföra sitt arbete.

Keywords

Virtual design, Videoscenografi, Projiceringar, VJ, Scenkonst

Innehållsförteckning

Inledning	1
Beskrivning av tekniska uttryck	2
Syfte	2
Frågeställning	2
Avgränsning	3
Tidigare forskning och teori	4
Metod	7
Etiska överväganden	8
Redovisning av resultat	9
Diskussion	15
Källförteckning	16

Inledning

Projektioner har aktivt använts på den moderna scenen sedan 1920-talet och användes tidigt av tyskar som Erwin Piscator. Han använde projectioner för att ta avstånd till vad han annars ansåg var förskönande och manipulerande scen teknik (Rühle, 1979). 90 år senare är projectioner och video en viktig del av scenkonceptuella sammanhang, ett välbekant element inom den moderna scenbild. Trots detta tragglar många videokonstnärer att bli erkända, något mina informanter intygar på.

En videoscenografs arbetsuppgifter täcker många aspekter av en scenkonstnärlig produktion. I många fall har de till uppgift att producera den sk "content" (innehållet, animationerna) som visas upp på scen, och har således ansvar att scenens videotekniska element integreras med resten av scenografin, ljusdesignen och eventuell budgetering inom sitt eget område. Hur contenten i sig är producerad är individuellt från utövare till utövare, den kan t.e.x vara helt dataanimerad eller filmad, och kan framföras såväl förinspelat till "cues" (ett uttryck inom teatern för en händelse eller åtgärd som ska utföras vid en specifik tidpunkt på scenen) eller live.

En verksam sk videoscenograf Sven Ortel, beskriver sin arbetsformer som "as a combination of the creation of artwork and its delivery or display". Vidare beskriver han de krav presentationen av hans egen content medför, med att han själv vill kunna ställa krav på vilka komponenter som ska komma att förbättra upplevelsen:

"A visible, bright, crisp image may necessitate a multitude of computers, projectors and control equipment. I like to be the person that chooses these components because they directly affect the resulting projections".

Videoscenografer har inte nödvändigtvis en bakgrund inom teatern, utan kan själva ha sökt upp mediet från filmskapande, postproduktion eller grafisk design (Ortel, 2013).

Detta ställer nya krav på det moderna produktionsteamet, som plötsligt behöver behandla och lämna plats för yrkesutövare utan bakgrund inom teaterteknik och scenografi (White, I.D.). Uppsatsen ska besvara frågor rörande videoscenografers arbetsinsatser inom scenkonstsammanhang, med ett fokus på de kreatörer som applicerar videokonst genom datagenererad grafik och projiceringar.

Beskrivning av tekniska uttryck

VJs, video jockeys, som det mer välbekanta *DJ* fast med bildmedia istället för ljusmedia är en utövare som manipulerar och mixar analog eller digital bild, antingen förinspelad eller live-genererad (Spinrad, 2005). Detta genom en eller flera datorer med mjukvara som systematiserar uppblandningen och överlagringen av bildmedian för att skapa ett liveframförande, som i sig blir levande och dynamiskt. Bilden används i stor utsträckning tillsammans med musik för att skapa en helhetsupplevelse, till exempel på klubbar eller festivaler (ibid). Hur bilden visas är fråga om utrustning, men oftast genom projiceringar eller på en LED-skärm. Videoscenografin har utvecklats parallellt med VJ-kulturen, men har i större utsträckning hamnat i ett scenkonstnärligt rum (personlig intervju, 3/12/15).

Syfte

Syftet med uppsatsen är att göra en fallstudie om den virtuella scenografens arbetsinsatser inom scenkonstsammanhang, med ett fokus på kreatörer som applicerar videokonst genom datagenererad grafik och projiceringar. Hur dessa upplever att deras position som videoscenografer tas emot av scenkonstvärlden. Till syftet hör att bidra med större förståelse för yrkets funktion och spridning och styrka kunskapsläget om deras arbete. Empirin samlas in genom djupintervjuer med ett stickprov av Sveriges utövande videoscenografer.

Till syftet i denna uppsats hör också det faktum att jag som framtida videoscenograf vill försöka få en djupare förståelse för hur mitt arbete kan komma att se ut. Särskilt i det svenska scenkonst-klimatet, som jag under höstterminen 2016 själv kommer att få arbeta inom.

Frågeställning

Uppsatsen ska svara på frågor kring hur videoscenografen som individ har funnit sin plats i den moderna teater- och operascenens arbetsgrupp. Och hur videoscenografen ställer sig till Sveriges moderna scenklimat, hur mycket utrymme denna får att arbeta fritt och hur de traditionella rollerna inom scenkonstens arbetsgrupper verkar ställa sig till dennes nya praktik.

Jag vill angripa och analysera yrket som sådant, och hur dess arbetsuppgifter kan komma att påverka framtidens uppsättningar som involverar videoscenografi, detta med följande

huvudfrågor:

Vad är och hur fungerar videoscenografi inom scenkonst?

Hur ställer sig videoscenograferna själva till sin titel?

Hur fungerar inkorporationen av deras teknik med andra yrkesroller inom scenkonstproduktioner?

Avgränsning

Dator teknik och digital scenkonst har omformat det scenografiska språket i form av ett mer flexibelt och billigare alternativ till traditionell scenografi och dekormåleri (Reaney, 2010). Detta nya unga yrke kallat videoscenografi faller under kategorier med datagenererad grafik och scenografi som gemensamma nämnare.

Avgränsningen för mitt arbete är att redogöra för hur en videoscenografs arbetsflöde påverkar den nutida och den potentiellt framtida scenkonstens scenografiska aspekter.

Bakgrund

Jag och mina två medarbetare Annie Tådne och Una Boskovic har fått i uppdrag att under andra kvartalet 2016 producera content till en operauppsättning av *Rise and Fall of the City of Mahagonny* som spelas på Norrlandsoperan i Umeå. Föreställningens libretto är skrivet av Bertolt Brecht och musiken komponerad av Kurt Weill, den sattes för första gången upp 1930 i Leipzig, Tyskland. Det är ett modernistiskt verk och är politiskt-satiriskt till natur då det driver med rådande normer inom produktionen av opera. Brecht är själv uppfinnare av begreppet episk teater, som strävar efter att engagera publiken i vad som händer på scenen. Detta genom att skapa distans till karaktärer på scenen och teaterns publik genom att bryta den s. k. intrigillusionen, något som han hoppades skulle tala till deras intellekt snarare än känsloliv och få dem att agera.

Rise and Fall of the City of Mahagonny är också unik på det sättet att Brecht skrev in visningar av projektioner i originalmanus. Fotografier projicerades på scen genom en diabildprojektor, bilder som var av politisk natur såsom slagord och uppmaningar, och för att integrera en slags berättareffekt. Men också som för att skapa en scenografisk aspekt, där

projektioner visar upp en väderkarta och banan för ett förskräckligt oväder som hotar att ödelägga staden Mahagonny (Rühle, 1979).

Så denna uppsats ingår i en slags förstudie av detta kommande arbete jag och min grupp ska producera hösten 2016.

Tidigare forskning och teori

Videoscenografi är ett mycket ungt forskningsområde som kopplar ihop traditionell scenografi och dekor med digital bild och projiceringar. Den forskning jag tagit del av har således scenografi och dekor med applicering av digital bild genom projiceringar som gemensamma nämnare.

Enligt Mark Reaney, professor inom Teater och Scendesign vid universitetet i Kansas har den moderna teaterscenens dekor-tekniska element sedan länge halkat efter i utvecklingen.

Han skriver i en artikel publicerad i The Guardian (Reaney, 2000) att den trendkänsliga teatern, som sedan begynnelsen varit ett viktigt verktyg för kommunikation för både populär- och undergroundkulturer har halkat efter i den moderna informations-eran. Scenkonst har, menar han, alltid varit öppen för ny teknik genom dess hungrande efter att kunna återskapa verkligheten.

Vidare menar han att språket som teatern en gång förmedlade till folket har spåtts ut och förlegats i skuggan av nya generationers krav på teknik, och menar att den sedan länge inkorporerade data-tekniken är en tänkbar räddare i nöden för kommande generationers intresse för teaterscenen, och i slutändan dess scenografi.

“If TV and movies are the media that have shaped the style of new playwrights, then why not employ the same storytelling tools that are used in those industries to bring their plays to life.”

Därför, menar han, måste dagens uppsättningar moderniseras, för att möta nya generationens förväntningar och krav på teater- och operascenens scenografi. Detta genom att, göra plats för datagenererad grafik.

Reaney redogör också för till vilket överlägset billigare pris datogenerande verktyg kan komma att i större utsträckning användas, och inte minst redan görs. Detta genom dess fördelar över konventionella och närmast föråldrade metoder, som trä- eller pappersmodeller.

Scendesigns-verktyg finns gratis på internet, och är både flexibla och dynamiska genom att ljus, textur och perspektiv utan problem går att simulera – helt utan att behöva befinna sig på den fysiska scenen.

Samtidigt finns här forskare som argumenterar för det motsatta. Att scenkonst och teaterteknik inte bör inkorporera mer teknik, för att de är fundamentalt inkompatibla. Detta argumenterar Scott Palmer, lektor i scenografi vid universitetet i Leeds för och emot.

Den datagenererade scenkonstens långt gångna inkorporation med performance och scenografi har enligt Palmer inte mötts av enbart rosor. Palmer beskriver hur den framstående regissören och grundaren av Royal Shakespeare Company, Sir Peter Hall hävdar att

Advances in technology have allowed for a greater scope, potential and excitement but has also created potential problems in the cohesiveness of making theatre". (Palmer, 2006)

Palmer frågar sig vidare om inkorporationen av teknologin är värd mödan av applicering eller om denna i själva verket riskerar att skada den kreativa processen.

Palmer menar att ny teknologi tenderar att vara komplex och avig den kreativa processen för att den inte beprövats inom fältet i tillräckligt stor utsträckning. Tillhörande disorientering förekommer kring tekniken, och för ofta tidsbegränsad budget kan detta komma att bli förödande. Regissörer och utövare kan komma att känna sig hotade eller att de tappar den övergripande kontrollen kring repetitionerna vilket ytterligare spär på alieneringen av tekniken i sig (Palmer, 2006, s. 106).

En tidigare integration av tekniken är här avgörande för att denna ska kunna fungera optimerat, men denna är ofta äventyrad av slarvig produktionsplanering, som inte aktivt letar efter att omfamna tekniken under repetitionsperioden (Ibid). Istället anses tekniken som någonting att "bara sätta igång", relativt sent inom produktionsperioderna, något som ofta leder till frustration eftersom den kräver sin tid att kunna inkorporeras.

Palmer beskriver skillnaden mellan användandet och representationen av ny teknik inom scenkonsten kontra den musikaliska världen som motpoler. Där den musikaliska världen är i större utsträckning öppnare för ny teknik, och är ofta själva med och utvecklar den. Varför är man öppnare för detta inom det musikaliska fältet?

Anledning är det faktum att tekniken inom detta medie är osynlig - vi hör ljudet men ser inte det omedelbara visuella närvaron av denna.

När teknologin appliceras under scenkonstnärliga föreställningar är publiken mer medveten om dess närvaro (Palmer, 2006, s. 107).

”Even when the technology itself is hidden, the audience is often complicit in their suspension of disbelief. We may not be conscious of exactly how effects are achieved, but we do know that the transformation of the stage has taken place with the aid of lighting changes, a fly tower and traps in the stage floor for example.”

Palmer skriver också om uppsättningar av och med den tjeckiska scenografen Josef Svoboda, en man som vägrar erkänna att det inom hans arbetsfält förekommer en distinkt skillnad mellan konst och teknologi (Palmer, 2006, s. 109).

”Of course every new technical element represents only a fragment of the technical foundation needed by all scenographers. People, presumably in the interest of theatre, take up arms against its industrialisation, to which experiment allegedly leads it is impossible for theatre to remain totally behind in technical advancements without becoming a museum.”

Vidare konkluderar Palmer att ny media har potentialen att lyckas hitta sätt att inom scenkonsten främja nya uttryckssätt, och att teknologin är en viktig aspekt samt katalysator inom denna. Men att det finns tydliga implikationer om hur de ska inkorporeras för att teknologin ska kunna passa in i det scenkonstnärliga rummet. En arbetsprocess som anpassats till att alla medlemmar ur det kreativa produktionsteamet får bidra till den processen, och att lämna plats och tid för experiment är avgörande för bästa resultat.

Sammanfattningsvis råder inga delade meningar om att teknisk utveckling inom scenkonst har potentialen att förbättra publikens upplevelser och således uppsättningarnas mottagande. Däremot finns här delade meningar om huruvida integrationen av teknik kan påverka produktionernas sammanhållning negativt, då den fortfarande inte inkorporeras vid ett tidigt skede. Eller som Palmer utreder, att den kreativa processen och tekniken i sig är fundamentalt inkompatibla.

Baserat på denna tidigare forskning har jag valt att utreda hur den verksamme videoscenografen – ett ung yrkesroll inom scenkonstvärlden, som utan tvekan har den tekniska utvecklingen att tacka för sin position, ställer sig till synen på teknik inom scenkonst.

Metod

Den valda forskningsmetoden är en fallstudie, detta för att den ska ge en så pass djupgående undersökning som möjligt, men också för att uppsatsens ämne är mycket specifikt. Den applicerade metoden är också etnografisk, vilket innebär att jag som författare och intervjuare själv deltar och skriver i syftet av att representera ett kontextualiserat socialt fenomen inom mitt ämne (Gillham, 2008, s. 39). Delaktigheten i min intervju i sig kommer att ge mig data som är empirisk och odiskutabel, eftersom den är naturalistisk (ibid).

Studien görs i grund av det material jag lyckas samla ihop genom djupintervjuer av två yrkesverksamma videoscenografer. I och med att det jag i min uppsats väljer att kalla för videoscenografi är ett nyuppfunnet fenomen finns idag ingen stor grupp svenska utövare att tala om ämnet med. Därför har uppsatsen en snäv vinkling, där jag intervjuar två verksamma videoscenografer för att bryta ner deras yrkespraktik.

Intervjuerna kommer i detta fall att vara kvalitativa, så nyckelinformanter med mycket rik kunskap inom området ligger till grund för hur substantiell uppsatsen i slutändan blir. Och eftersom jag i min uppsats intresserar mig för hur just videoscenografers arbetsvardag ser ut är min studie ”mjuk” (Gillham, 2008, s. 8). En studie med kvantitativa aspekter är i detta fall alltså inte passande eftersom dessa inte tar hänsyn till professionen på en individnivå.

Jag inser också att kvaliteten på min data helt beror på vilket tillträde till vilken nyckelgrupp med vilken nyckelperson jag lyckas få.

Utanför denna uppgift kring min kandidatuppsats har jag och mina två kollegor till uppgift att under höstterminen 2016 agera videoscenograf i en skarp produktion. Kanske anser denna nyckelperson att jag som blivande konkurrent inom mediet inte borde ha tillgång till dennes arbetsrutiner och eventuella sociala tillkortakommanden. Eller så leder intervjun till vidare samarbeten i framtiden.

Dessa intervjuer kommer delvis att genomföras vid samma tillfälle som mina framtida medarbetare och kurskamrater Una Boskovic och Annie Tådne genomför sina kvalitativa intervjuer, men kommer inte genomföras som en gruppintervju. Vi valde att intervju en grupp verksamma videoscenografer som redan arbetar tillsammans, vid samma tillfälle, dock upplagt som enskild intervju. Detta eftersom att jag, Una och Annie valt att ingå i samma forskargrupp men angriper videoscenografi på tre olika vis.

Detta på grund av att vi alla tre skall kunna använda oss av empirin vi samlar in. Detta skall effektiviseras genom att vi tre ställer frågor som rör allas forskningsfrågor, med respekt för varandras avgränsningar.

Själva intervjunerna sker i en miljö där informanterna känner sig säkra och bekväma, som till exempel en bit från arbetsplatsen i en offentlig och central miljö. Vidare kommer jag att spela in vår konversation.

Etiska överväganden

Innan och under intervjuerna finns etiska aspekter att belysa och göra klara för intervjuobjekten att jag följer. Det kan också komma att bli relevant för intervjuobjekten var deras information kan komma att publiceras.

De som intervjuas har rätt till sin egen integritet och sin egen värdighet (Trost, 2010). Vidare är jag också medveten om vilken effekt dem frågor jag tänkt ställa kan ha. Jag har därför till uppgift att själv informera intervjuobjektet vad deras deltagande i undersökningen handlar om, och i vilken omfattningen dennes information kommer användas.

Intervjuobjektet har naturligtvis rätt till att närsomhelst avbryta intervjun utan framtida konsekvenser.

Det är i avseendet av min datainsamling och således resultatet av min uppsats inte relevant att intervjuobjektet gått ut med sin identitet, jag tänker därför inte offentliggöra denna på något sätt, om inte objektet i sig har inte ser några invändningar mot detta.

Önskar intervjuobjektet att förbli anonymt kommer jag ingå en förbindelse om tystnadsplikt beträffande känsliga uppgifter, och kommer samtidigt göra det praktiskt omöjligt för utomstående att komma åt uppgifter kring vem som intervjuats. Jag kommer inte heller att på något sätt utsätta mitt intervjuobjekt för psykiska eller fysiska påtryckningar som kan komma att påverka denna negativt. Allt detta enligt vetenskapsrådets forskningsetiska principer.

Redovisning av resultat

Jag har nu efter att jag dels genomfört en djupintervju samt dels tagit del av empiri som samlats in av en kurskamrat, en metod jag tidigare beskrivit i denna uppsats, lyckats fått bra inblick i videoscenografers position inom moderna scenkonstsammanhang.

I följande resultats- och analys-del kommer jag att redogöra för vilka jag kallar respondent 1 (R1) som jag själv intervjuade och respondent 2 (R2) svarade på frågor under intervjutillfällena.

Båda intervjuobjekten är verksamma och erfarna svenska videoscenografer. R1 gick TV-produktion på gymnasiet, därefter en kvalificerad utbildning mot TV-branschen där hen därefter fick arbete med animation och postproduktion. Hur hen kommit in på videoscenografi var på eget intresse, autodidaktur samt lite tur.

R2 började VJ:a i Malmö på en klubb hans vän startade, där fick hen utrymme att lära sig om videoprojektion på egen hand, bekanta sig ordentligt med tekniken, så de är båda autodidakter.

Min första frågeställning kretsade kring vad en videoscenografs arbetsuppgifter är och hur de uppfattar titeln "videoscenograf".

R1 menar att titeln passar bra i och med dennes långa rad arbetsuppgifter som täcker många områden. Hen menar att titeln omfattar allt ifrån att designa och animera det innehåll (content) som skall visas genom projektioner, såväl vad projektionen i slutändan hamnar på, vare sig det handlar om textilier eller en fasad gjord av sten eller trä:

"Det är ett väldigt brett område, det är allt ifrån att designa givetvis content, diskutera scenografiskt med en scenograf och i förlängningen ha koll på material. Alltså - tyger att projicera på, slöjor. Det finns allt från fasadprojektion, som är en sak, till VJism"

I vissa fall är det också videoscenografen själv som bygger objekten som projiceras på – det finns alltså en ofrånkomlig scenografisk faktor inom arbetsområdet menar R1, som ligger till grund för yrket i stort. R1 säger vidare att titeln är bra eftersom den inte heller begränsar arbetsområdet.

R2 menar dock att videoscenografen själv är totalt beroende av en scenograf för att kunna utföra sitt arbete. Detta för att ha något att integrera projektionen med, där scenografiska ytor är fundamentalt. Hen instämmer på att titeln passar väl in på dennes fält.

Men hur upplever de att titeln fungerar ute under skarpa projekt?

R1 menar att medarbetare ofta smakar på ordet, men anser att titeln fungerar bra eftersom den tar in hur videoscenografen arbetar mot en scen. Vidare tycker hen att det är skönt att ha den, då det innan de började använda sig av den var mer komplicerat att beskriva arbetsområdet, utan att det lät otillräckligt eller oprofessionellt. Dock betyder inte detta att användning av titeln inte medför följdfrågor, snarare att positionen kan anses tyngre än förut, säger R1.

Vad anser respondenterna om begreppet designer inom sin titel? Alltså varför de kallar sig videoscenografer och inte videodesigners?

R2 menar att titeln designer i större utsträckning appliceras på en individ med bakgrund inom just grafisk design och/eller programmering som kallar sig "VJ" snarare än videoscenografer. Hen menar vidare att dessa inte ofta uppskattar videoscenograf-ordet – just för att de inte arbetar mot scenkonst.

R1 beskriver dock situationen kring vad den självutnämnda videoscenografen ska bli kallad som alldeles för ofta upphöjd i ett dunkel. Hen menar att det inom teamen för uppsättningar av scenkonst kan råda just förvirring kring vad de ska kalla videoscenografer:

"Det finns en förvirring hos folk, att de inte vet vad de ska kalla oss. Nästan alltid kommer det en fråga.. vad skriver vi på er? Videoanimation?"

Vidare bad jag respondenterna att försöka beskriva sin arbetsform.

R1 svarar att hen alltid arbetar för att komma in i ett projekt så fort som möjligt för att kunna ha utrymme att kommunicera med så många som möjligt inom teamen för uppsättningarna. Allt från regissörer, musikkompositörer, scenografer och tekniker. Hen menar att det är videoscenografen lätt hamnar i position där denne måste ha en balansgång mellan det rena teknikeryrket och det konstnärliga teamet. R1 beskriver situationen som uppstår som "schizofren", men medger att vissa projekt är tydligare än andra vad gäller hens position, arbetade hen närmare teknikerna menade hen, vad hen tvungen att sätta på sig en annan karaktär.

R2 menar att i och med att hen arbetar så brett, i både akademiska och institutionella rum såväl kommersiella blir arbetet så mångfacetterat, och därigenom enormt kul och lärorikt. Hen

säger vidare att det är mycket olika, i vissa fall blir insläppt mycket tidigt i ett idéstadie, och får vara med och i större utsträckning utveckla scenens videoscenografiska element. Att få arbeta nära det konstnärliga teamet på en textanalys-nivå och därigenom lättare få igenom sina idéer kring projektionerna på scen. Annars kan projekten vara korta, som till exempel i en butik eller på en fest.

R1 förklarar vidare att den största skillanden mellan opera och traditionell teater är att man inom opera är mycket mer öppen för ny teknik, där har projektioner experimenterats med mycket länge:

”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 även scenografi. Video har funnits länge inom opera, försöker man hitta referenser hamnar man ofta på operahus. ”

Operauppsättningar, förklarar hen vidare, mobiliserar så pass mycket folk och därigenom mycket pengar, där det i allmänhet finns över till video, och kommer att finans mer i framtiden. Teaterscener, menar hen fortsättningsvis, är mer förlegade i sitt förhållande till tekniken, något som Reaney bekräftar i sin artikel redan år 2000.

Min följande fråga till respondenterna hade att göra med vad de själva beskrev som ett idealt arbetsläge.

R1 ansåg att det inte fanns ett absolut arbetsläge, utan att det är från fall till fall, och att ett resultat kan anses dåligt ur hens synvinkel – trots att denne fått vara med initialt i arbetsprocessen.

Hen har erfarenhet av att bli involverad sent, och ansåg att detta beror på att hen vid tillfället inte hunnit etablera sitt namn tillräckligt inom branschen för att involveras tidigt. Ju längre du varit med, menar hen, desto tidigare i processen blir man insläppt.

R2 hade inte själv upplevt att resultatet blivit dåligt på grund av sen involvering, men kunde beskriva exempel på när andra verksamma videoscenografer blivit insläppta sent och hur hen uppfattade att videon blivit en ”effekt” och alltså inte tillräckligt intergrerad med scenografin.

R2 menade att:

”Jag vill vara med i hela processen, jag tycker att vi har en stor del i det hela, jag vill att det ska vara en karaktär i sig själv. Eller i alla fall en konstnärlig del, lika stor som ljus och scenografi”.

R1 menar vidare att resultatet inte nödvändigtvis blir dåligt för att man blir insläppt sent i processen, utan att det snarare handlar om att det tidigare i processen är enklare att få igenom sina idéer. Här ansåg R1 att det berodde mycket på om regissören eller scenografen i fråga hade tidigare erfarenhet av video och att teamen låter videoscenografen vara på plats och testa projektionerna under repetition, istället för att skicka färdiga videofiler till en ljusansvarig.

R2 beskriver problematiken runt att bli insläppt sent i en uppsättning som något som är en del av det etablerade sättet att bedriva tidsplaneringen på. Ofta, menar R2, är video det sista som räknas in när produktionstiden ligger för planering. Att det helt enkelt inte kommit in i arbetsrutinerna ännu. R2 beskriver hur det råder ett standardiserat sätt att bedriva fördelningen av ljud och ljus för moderna scenuppsättningar, där video väldigt sällan planeras in:

”Video planeras nästan aldrig in, tidsmässigt. Utan ofta måste man ligga på och säga ”video behöver mycket tid!” under repetitionerna.”

Häri ligger problematiken Palmer beskriver med att regissörer eller andra medlemmar ur det kreativa arbetsteamet bakom en uppsättning fortfarande har svårt att omfamna ny teknik, och släpper in videon alldeles för sent inom produktionsperioden. Något som riskerar att video-element inte blir integrerade med resten av scenbilden – alltså att den blir en effekt, eller som Palmer uttrycker det bara ”sätt igång” (Palmer, 2006).

Tillråga på allt planeras test av projektioner i vissa fall in under måndagar då ljussättningen läggs på scen, då R2 tvingats programmera tillsammans med blinkade ljus på projektionsytorna vilket, enligt hen, försvårat arbetet rejält. Det finns alltså en frustration runt att video alltid tar mycket tid, när en ljussättare tvingas släcka allt ljus för att videoscenograferna ska kunna programmera projektionerna.

R1 menar att problematiken ligger hos regissörer som hela tiden jämför video med ljus, eller till och med ljud. För dessa två, menar R1, finns ett redan etablerat språk, som helt saknas inom videoscenografin – men utvecklingen går åt rätt håll. R1 tror och hoppas det börjar vända, hen menar att tunga institutioner som tidigare haft en äldre syn på projektioner och dess teknik som ett hinder, något som är dyrt och opålitligt, börjar omfamna tekniken.

R1 målar upp ett exempel på fullständigt oproportionerliga krav som kan ställas på video av en regissör, där det ena kan vara så enkelt som att fade:a mellan två klipp i en s.k. *transition*, något som är mycket enkelt och går fort. Medan det andra, att regissören kräver en helt ny animation, något som kan ta en hel dags arbete, bör ta lika lång tid. Allt detta för att denne helt saknar perspektiv på hur lång tid video tar.

R2 instämmer:

"..det finns ingen gräns på hur många gånger man får förklara att det tar tid att göra video. Att byta färg på den här himlen, då måste vi ta ut en ny film."

R1 menar vidare att regissörer ofta tar till samma språk till video som till ljus, i oförståelsen finns en förväntan på video att den ska vara lika enkel att hantera ljuset, som att släcka en lampa, eller rikta om en lampa, för att genast få ett nytt resultat. R1 fortsätter och förklarar att samma frustration ofta kommer från ljussättarnas håll, hen menar att ljussättare har svårt att förstå att videoscenografer gjort halva arbetet innan de kommer på plats, dvs all animation, ljussättaren arbetar nästan uteslutande på plats:

"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."

Häri menar R1, ligger grunden för varför ljussättares och videoscenografers arbeten krockar.

R2 säger dock att hen har förståelse för att ljussättaren kan bli frustrerad, när de alltid behöver ta ner lampor för att projektionen ska synas, hen hoppas vidare på att ett tätare samarbete mellan ljus och video blir arbetsstandard – något som har potentialen att förbättra resultatet för båda parter. R2 fortsätter och menar att vissa ljussättare har uppskattat video i sin scenbild, att de tar videon som en utmaning, någonting nytt att arbeta för och att hjälpa till att accentuera i dekoren.

Vad får respondenternas arbetsinsats för mottagande?

R1 bekänner att hen alltid får positiv respons på det hen genomfört.

R2 har liknande uppfattning, och förklarar att det antagligen har att göra med att datagenererad och projicerad scenografi är relativt nyuppfunnet, folk tycker om att uppleva nya saker på scen. Det förekommer fortfarande en wow-känsla hos åskådaren, och grafiker har fortfarande mycket att ge.

Båda respondenterna tror och hoppas att deras arbete kommer att anses viktigare inom en tioårsperiod, R1 hoppas också att ljus och video får en egen avdelning allteftersom att branschen får mer erfarenhet av videoverktyg i stort.

R2 ser ljusst på framtiden, hen ser att dekormåleri är sakta men säkert på väg bort, för att ersättas med projiceringar. Detta för att datagenerad scenografi kan förflytta åskådaren från en plats till den andra på bara ett ögonblick.

Analys

Efter givande djupintervjuer med två verksamma videoscenografer kan jag konstatera att yrket utan tvekan har en kommande framtid inom scenkonceptuella sammanhang. Vare sig videon rör scenografi eller design finns i Sverige idag en liten, men mycket viktig, grupp utövare som i fortsättningen kommer att driva video-element inom scen och klubb som någonting i framkant. Jag anser mig ha fått en god och övergripande bild av vad en videoscenograf sysslar med inom scenkonstnärliga sammanhang och hur de står i förhållande till andra yrkesroller.

Mina resultat pekar på att ett enkelt och realistiskt sätt för video att fungera bättre är att den integreras tidigare i processen. Samtliga respondenter tryckte på det faktum att deras resultat blir blivit bättre då blivit insläppta i projekt initialt, då de haft tid att testa sig fram till resultatet, i en dialog med resten av det konstnärliga teamet.

Detta är något som just Palmer trycker på, att det är enkelt att tappa kontrollen över tekniken, något som spår på en alienering av tekniken i sig. Och att den allför ofta anses endast behöva ”sättas igång”. Antingen sent i produktionsperioden, eller att den anses fungera som övrig ljussättning – alltså att video är lika enkelt att manipulera som strålkastare, när det i själva verket kräver mycket mer tid.

Palmer menar vidare att ny teknik håller en stor potential att främja nya uttryckssätt, men att det finns tydliga implikationer för hur detta ska gå till. Detta genom att samtliga inom det kreativa produktionsteamet bidrar till processen och lämnar utrymme för att experimentera. Just detta lägger mina respondenter fram som en viktig del av deras arbete – det faktum att de vill kunna kommunicera och diskutera fram resultat med t.ex. regissörer, scenografer,

ljussättare, kostymörer, dekorsnickare och producenter. Detta blir svårt att göra om scenbildens videoelement är det sista som räknas in då produktionstiden ligger för planering.

Respondent 1 bekräftade vad Mark Reaney menade om att teaterscenen halkat efter i utvecklingen dekortekniskt jämfört med operascenen, detta eftersom att tekniken fortfarande anses avig den kreativa processen, och kanske för att den helt enkelt inte beprovats tillräckligt inom teatermediet. Hen trycker dessutom på att teateruppsättningar ofta har mindre budget och således kortare produktionsperioder, det är här öppenheten till ny teknik hamnar i kläm och därför också videoscenografin. Häre ligger anledningen till att operan är mer öppen för ny teknik. Här finns traditionellt sett både mer tid och pengar att experimentera och lära ut personal om nya medier.

En videocenografs arbete har potentialen att täcka många aspekter av den slutliga scenbilden, därför anser jag att man bör synliggöra detta unga yrke ytterligare. Detta för att ge människor som arbetar både inom och utanför scenkonstvärlden en bredare förståelse för vilka processer en videocenograf går igenom. Detta unga yrke behöver ges utrymme att synliggöras för framtida scenkonststudenter, för att tidigt kunna etablera ett sätt att kunna kommunicera med ett videospråk, vare sig du är regissör, ljussättare, musiker eller scenograf. Jag märkte under intervjutillfället att videocenografer var måna om att ge människor en större förståelse för vad de gör, och att de var angelägna om att mediet skulle läras ut.

Respondenterna tryckte på att video ska respekteras och aktas som ett element inom scenografi och dekor, lika viktigt som till exempel ljussättningen självt.

Att synliggöra videoscenografin som en ny konstform, som har både konstnärliga och ekonomiska fördelar.

Diskussion

Denna uppsats belyser videoscenografens position inom scenkonst, att ge läsaren en bred förståelse för vilka processer en videocenograf går igenom under sitt arbete. Frågorna jag ställde mina respondenter var av kvalitativ natur och syftade till att utreda hur videoscenografen arbetar, var denne står i förhållande till traditionella yrkesgrupper inom scenkonsten och varför.

Det är också ett sätt för mig att bekanta mig med yrket som sådant, att ge mig en uppfattning om hur situationen ser ut för verksamma videoscenografer i det framtida scenario att jag själv testat på yrket.

Jag anser dock att uppsatsen producerats i ett skede då videoscenografin inte hunnit praktiseras tillräckligt för att anses som en avgörande aspekt inom scenkonstproduktioner. Även om videoteknik i hög grad praktiseras på scen saknar den i dagsläget en enad front, en grupp utövare som samlats under en gemensam flagg för att främja videoscenografi inom moderna scenkonstsammanhang.

En annan faktor för min studie är att den nästan helt och hållet är baserad på den empiri jag själv samlat in, den från två intervjuer. Visst finns inte många verksamma videoscenografer i Sverige, men ett tänkbart alternativ vore att kommunicera med utövare utanför landets gränser för att bredda informationsbasen. Hur ser klimatet ut för en videoscenograf i Storbritannien, Frankrike eller övriga världen?

Respondenterna talade också om deras något trängda relation till ljussättare och hur de ville kunna arbeta närmare dessa, som tänkbar forskning finns anledning att ytterligare utreda relationen. Detta för att redogöra för hur man i framtiden ska kunna underlätta för kommunikationen dessa emellan. En av mina respondenter siade om en framtid där ljus och video hamnat i samma arbetsgrupper inom produktioner, men i dagsläget är vi en bra bit därifrån.

I den bästa av världar hade mitt kommande uppdrag som videoscenograf på Norrlandsoperan inträffat under samma period som vi skrivit denna uppsats, för att jag själv skulle kunna intyga och styrka mina respondenters observationer och erfarenheter.

Källförteckning

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

Palmer, Scott (2006), "The Potential of Spaces: The Theory of Scenography and

Performance”. A. Oddey & C. White (red.). *“A Place To Play: Experimentation and Interaction Between Technology and Performance”*, (s. 105-118) Bristol, England: Intellect Books

Rühle, Günthe. *Erwin Piscator: Dream and Achievement*, i *Erwin Piscator. 1893–1966*. London 1979

Spinrad, Paul. (2005) *The VJ Book: Inspirations and Practical Advice for Live Visual Performance*. Förlag: Feral House, Washington.

Trost, Jan. (2010). *Kvalitativa intervjuer*. (4. Uppl.) Lund: Studentlitteratur AB.
Vetenskapsrådet. (2002). *Forskningsetiska principer: inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. Stockholm.

Elektroniska källor:

Ortel, Sven (11/01/2013) *“About projection design”*. Hämtad senast 20/11/15 från <http://www.projctn.com/about-projection-design>

Reaney, Mark (2000) *“Digital Scenography: Bringing the theatre into the information age.”* Hämtad senast 20/11/15 från. <http://www2.ku.edu/~ievr/reaney/>

Reaney, Mark (2010) *“Lighting Simulation in Virtual Scenery”*. Hämtad senast 20/11/15 från <http://tdt.usitt.org/GetPDF.aspx?PDF=46-2VirtualLighting>

White, Christine (I.D.) *“Scenography and the fourth dimension – the use of computer rendering to replicate the time dimension of theatricality”* Hämtad senast 20/11/15 från <http://nelly.dmu.ac.uk/4dd/synd2b.html>

Muntliga källor

Personlig kommunikation (Intervju). *Anonym respondent*, verksam videoscenograf (Respondent 1 i uppsatsen), 03/12/2015, Gamla Stan, Stockholm, inspelad intervju.

Personlig Intervju (transkriberad intervju från kurskamrat inom samma förstudie), *Anonym respondent*, verksam videoscenograf (Respondent 2 i uppsatsen), 03/12/2015, Gamla Stan, Stockholm.