

This is an electronic reprint of the original article. This reprint may differ from the original in pagination and typographic detail.

Please cite the original version:

Kajsa Dahlbäck (2020) : Att planera ett konstnärligt forskningsprojekt. Svängrum, 3 april.

Att planera ett konstnärligt forskningsprojekt

Kajsa Dahlbäck

prefekt för institutionen för konst och kultur vid Yrkeshögskolan Novia |



Bild: Repetitionen av föreställningen Ragnarök. Foto: Daria Gatska.

Under de senaste åren har digitala verktyg diskuterats på många plan inom högskolesektorn i vårt land och att använda sådana inom utbildning är redan en självskriven del av vår vardag. Vid **Yrkeshögskolan Novias institution för konst och kultur** blev vi under hösten 2018 intresserade av hur vi kunde undersöka digitalisering och digital närvaro i en konstnärlig process. Vi deltog i två olika digitaliseringsprojekt nationellt och inom Norden, vilket ledde till att vi ville ta reda på om och hur dessa skulle gagna vår verksamhet på ett konstnärligt plan.

Vi beslöt oss för att skapa ett forskningsprojekt med konstnärliga förtecken där detta skulle undersökas. Genom projektet Digisti yhdessä hade vi införskaffat LoLa-apparatur vilket även Turun ammattikorkeakoulu hade. Novia och Turun AMK är de enda utbildningarna på yrkeshögskolenivå inom scenkonstpedagogik, och vi såg att man genom detta forskningsprojekt kunde skapa en fin samarbetsmöjlighet. Hur skulle detta då läggas upp för att digital närvaro på ett ändamålsenligt vis kunde undersökas?

Vi beslöt oss för att ge denna digitala närvaro en helt egen roll i projektet. Den skulle alltså inte appliceras på ett färdigt manus utan arbetas fram från grunden och få ta sin egen plats i den konstnärliga arbetsprocessen. Konstnärliga forskningsprocesser är ofta fenomenologiska, alltså av ett slag där konstnären speglar sig själv i förhållande till omgivningen. Att då betrakta den digitala närvaron som en del av denna omgivning kring konstnärerna ger möjlighet att tydligare förstå digitaliseringens roll och betydelse för en konstnärlig arbetsprocess.

Utbildningen i scenkonst blev projektets kärna. Arbetsnamnet för projektet blev EDDA och under ledning av Novias lektor **Gabriele Alisch** valde man *devising* till arbetsmetod. Inom scenkonsten innebär *devising* att improvisationen ligger som grund för arbetet, det finns alltså inget färdigt manus att utgå ifrån. Genom ett givet tema - i detta fall den fornnordiska Eddan - har man en utgångspunkt för den konstnärliga processen. Detta har visat sig vara en god startpunkt för vårt forskningsprojekt och den digitala närvaron har kunnat undersökas och betraktas ur många olika synvinklar.

För vårt forskningsprojekt har vi fått finansiering av Svenska kulturfonden, Konstsamfundet, Otto A. Malms stiftelse och Harry Schaumans stiftelse. Tack vare dessa bidrag har vi kunnat möjliggöra en forskningsprocess där studerande från hela institutionen deltar under ledning av synnerligen goda handledare, bland andra regissör Marco Lindholm och koreograf Kaisa Lallukka. Dessutom är samarbetet med Turun ammattikorkeakoulu och gästlärare från Norden (bland andra Patrick Qvist, Frank Berger och Michel Ruths) väldigt fruktbart.

I skrivande stund har forskningsprojektet ännu inte haft premiär, projektet utmynnar i en föreställning som heter Ragnarök och framförs i Schaumansalen i Jakobstad 13.3, 15.3 och 16.3. Föreställningen kan även ses live i Åbo på Turun ammattikorkeakoulu.

Fotonot: på grund av force majeure kunde endast en föreställning framföras.
