

*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) : Digitala lösningar kan visst ge ett konstnärligt projekt nya dimensioner – det visade "Ragnarök". Vasabladet 4.4.2020.

Kajsa Dahlbäck

## **Digitala lösningar kan visst ge ett konstnärligt projekt nya dimensioner – det visade "Ragnarök"**



Foto: Daria Gatska

Essän publicerades i Vasabladet 4.4.2020 och där kan den läsas fulltext: <https://www.vasabladet.fi/Artikel/Visa/361113>

**Då Yrkehögskolan Novias forskningsprojektet planeras hösten 2018, låg fokus på ifall digital närvaro i en konstnärlig process kunde upplevas meningsfull och relevant. Kunde den även tillföra en ytterligare dimension eller element till processen? Eller är digitala element i en konstnärlig produktion främst så kallad wow-faktor som imponerar på ett tekniskt plan?**

Vår tes var att med lämpligt tillvägagångssätt, kunde de digitala verktygen få en egen roll eller dimension i vår konstnärliga produktion.

Att göra konstnärlig forskning på yrkehögskolenivå handlar om tillämpad forskning inom ramarna för exempelvis en konstnärlig produktion eller ett utvecklingsprojekt.

I projekt Edda som senare utmynnade i föreställningen "Ragnarök", valde vi att utgå ifrån ett scenkonstnärligt perspektiv och arbetssättet blev devising. Detta betyder att man inte har ett manus att jobba utgående från, utan att hela berättelsen skapas under arbetsprocessens gång.

Det gav arbetsgruppen en fantastisk möjlighet att se på den digitala närvaron som en helt egen komponent i projektet och de teknologiska lösningarna fick ta den plats de till sin natur krävde.

Turun ammattikorkeakoulu var med i projektet som samarbetspartner, i våra högskolor finns landets enda utbildningar inom scenkonstpedagogik.

## Digital närvaro och dess olika former

Hurudan roll kan en digital närvaro ha? Det finns tidigare forskningsprojekt och pilotförsök där exempelvis Shakespeares pjäser uppförts så att skådespelarna är på olika platser och kommunicerar visuellt och auditivt via digitala verktyg.

Det visar att nätkapaciteten och den tekniska apparaturen är av god kvalitet, men vad annat? Jag ser att denna typ av digital närvaro är av praktisk art, man slipper resa och kan repetera tillsammans.

I föreställningen "Ragnarök" fick den digitala närvaron en annan art. Tack vare att arbetsgruppen, under ledning av regissör Marco Lindholm, valde devising som arbetsmetod fick den digitala närvaron en egen roll och dimension i föreställningen.

Och denna digitala närvaro fanns i två riktningar – Novias sceniska arbete var på distans ur Turun amk:s perspektiv och tvärtom! Pjäsen spelades simultant på bägge orter och den digitala närvaron fick olika roller beroende på i vilken stad man såg produktionen.

De olika teknologiska lösningarna fanns direkt närvarande i föreställningen på två olika sätt. Skådespelarna hade en videokamera i sin användning där de kunde åskådliggöra de sceniska händelserna ur annan synvinkel än den som publiken såg.

Två föreställningar pågick därmed samtidigt och var sammanflätade tack vare de teknologiska lösningar man funnit.

Att använda olika digitala lösningar i scenkonstnärliga projekt är inte i sig ovanligt, bland andra Tero Saarinen Company och New Generation Opera har gjort det tidigare, men att fläta samman två föreställningar i olika miljöer är desto mera sällsynt.

Produktionen i Jakobstad och Åbo var i nära kontakt med varandra under hela arbetsprocessen, men under regissör Marco Lindholms ledning gick man in för att skapa två parallella föreställningar. Dessa sammanföll i några knutpunkter under föreställningens gång vilket gav en alldeles särskild, vid några tillfällen nära på surrealistisk, upplevelse för den som följde med skeendena ur publikens perspektiv.

Det var oerhört spännande att följa dessa parallella föreställningar simultant, med den extra kryddan från den inzoomande kameran på scenen i Jakobstad.