

Virtual Reality must be a thing!

- Användning av koreografi i cinematic VR

av

Cyntia Gabriela Botello Villaseñor

Namn på Institutionen: Institutionen för danspedagogik

Utbildningsnivå: Examensarbete Master, 30 hp,

Program: Masterprogram samtida dansdidaktik

Termin, årtal: VT 2020

Handledare: Juliette Mapp och Ingrid Redbark Wallander

Examinator: Anna Grip och Lena Hammergren

STOCKHOLM | STOCKHOLMS
UNIVERSITY | KONSTNÄRLIGA
OF THE ARTS | HÖGSKOLA



STOC
KHOL | DR HÖGS
MS | AMAT KOLA
ISKA

Abstract

Titel: Virtual Reality must be a thing! The use of choreography in cinematic VR.

Author: Cyntia Gabriela Botello Villaseñor

University: Stockholm University of the Arts.

In this essay, Choreography within cinematic virtual reality (VR) is investigated through the genre of screen dance. The purpose is to contribute to the knowledge of choreography by investigating the experience of the medium from the perspective of the viewer/participant and the importance of the site. Essentially, using a laboratory approach, a choreography has been developed in two stages which after being filmed with different dancers at different sites, has been the starting point to the analysis. Part of the approach has also been that I myself actively participated in the whole process by taking on different roles. My participation was threefold; first as a dancer/choreographer, then as choreographer/participant/viewer, when the dancers came into the process, and finally as participant/viewer. As a theoretical point of departure, the concepts of affect, emotion and emotional expression are used to create an understanding of how an experience is created in 3D with the help of choreography and locations. The importance of a site was investigated through three different concepts which include the physical location, technology as a location, and the thirdspace. With the help of these concepts, it is shown how a physical location changes and becomes a thirdspace with the help of technology. Because of technology, this leads to the acceptance of the thirdspace as the fictional location equivalent to reality by the viewer/participant. The term kinesthetic perception explains the phenomena of how the viewer bodily experiences being "there". The result of my study has revealed that for a deeper experience to occur, the traditional film convention of 180 degrees must be challenged and supplanted by the 360 degree rule where the relationship between the viewer/participant, choreographer and the location are in focus and where engaging the moment of point of interest (POI) is allowed to happen. Further each viewer/participant has their own impression of what is taking place, unlike a scenic or performative action, the experience in cinematic VR is not shared directly with other viewer/participant.

Keywords: Virtual Reality (VR), cinematic VR, 3D, choreography, dance, in-depth experience, thirdspace.

Förord

Hösten 2015 började en resa som nu har nått fram till mitt examensarbete. Det har varit spännande men också svårt. I min studie tror jag mig ha fångat viktiga aspekter som, vad jag vet, ingen har gjort tidigare. Därför hoppas jag med min studie lägga en liten grund för andra som vill fortsätta att hitta fler och egna sätt att vidga kunskapen om koreografi i cinematic VR och mer specifikt, screendance i cinematic VR.

Hela denna spännande resa hade inte varit möjligt utan mina handledare Juliette Mapp och Ingrid Redbark Wallander. Tack Juliette för ditt stöd under min undersökning av koreografi i relation till cinematic VR och tack Ingrid för att du lyssnade, gav mig drivkraft och utmanade mig att skriva vidare under hela processen.

Jag vill också säga tack till mina kollegor Rebecca Yates och Andreas Berchtold för de handledningsmötena samt till Petra Hultenius, Anders Frisk, Lena Dahlqvist och Frida Jansson Lundberg för allt stöd.

Hela undersökningen hade inte kunnat ta sig till utan dansarnas medverkande. Jag vill därför säga tack till Kerry-Anne Karlsson, Mikael Carlefyr, Åse Afvander, Yari Stilo och Sonja-Ritta Lane.

Och avslutningsvis vill jag tacka Peter för tålamod och stöd under svåra perioder av mitt skrivande.

Innehållsförteckning

1. INLEDNING	1
VR INOM FORSKNING	1
MITT FÖRSTA MÖTE MED VR	2
SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNING	3
FORMATETS BETYDELSE FÖR ATT UPPLEVA VR	3
CINEMATIC VR	3
DANSARNA – URVALSPROCESS	4
ETISKA ÖVERVÄGANDE	4
DISPOSITION ELLER UPPSATSENS UPPLÄGG	4
2. METOD FÖR ATT UTVECKLA KOREOGRAFI OCH GENERERA EMPIRISKT MATERIAL	5
LABORATIV DEL 1	5
KAMERAN SOM VERKTYG FÖR KOREOGRAFEN	5
UTGÅNGSPUNKTER I KOREOGRAFI	5
RUMMET EN SFÄRISK PLATS	6
RÖRELSER I ETT SFÄRISKT RUM	6
LABORATIV DEL 2: PILOTPROJEKTET	7
KERRY-ANNE – UTFORSKNING OCH UTVECKLING AV KOREOGRAFIN	7
DEL 3. DANSARNAS SKILDA PLATSER, TENIKENS OLIKA STEG OCH ÅSKÅDAREN/DELTAGARENS PERSPEKTIV	7
PLATSER	7
DANSARNA I RELATION TILL KOREOGRAFI OCH PLATS	7
TENIKEN I FOKUS	8
ÅSKÅDARE/DELTAGARENS PERSPEKTIV	8
3. TEORI OCH BEGREPP	10
PLATS UR PERSONLIGT PERSPEKTIV	10
PLATS SOM MENINGSFULL	10
FYSISK PLATS	10
TENIK SOM PLATS	11
THIRDSpace SOM PLATS	11
PLATSENS MENING UR OLIKA PERSPEKTIV	11
KINestetISK LOKALISERING - KROPPENS RELATION TILL PLATS	11
KROPPEN SOM AFFEKT	12
4. EMPIRISKT MATERIAL	13
TILLVÄGAGÅNGSSÄTT FÖR ATT FÅNGA UPPLEVELSEN	13
5. ETT URVAL UR FILMerna: MINA UPPLEVELSER MED ANALYS OCH TOLKNING	14
BESKRIVNINGAR AV MINA UPPLEVELSER	14
DANSARE MIKAEL – TRANÅS – SKOGSOMRÅDET (FILMAT 14 OCH 21 OKT 2018)	14
DANSARE ÅSE – TRANÅS – SJÖSTRANDEN (FILMAT 9 OKTOBER 2018)	17
ANALYS OCH TOLKNING	14
EN MENINGSFULL PLATS FÖR KOREOGRAFI	14
TENIKEN SOM PLATS/CINEMATIC VR	15
THIRDSpace OCH ÅSKÅDARENS/DELTAGARENS AGENS	17
KINestetISKT MEDVETANDE SOM DESORIENTERING OCH ORIENTERING	19
ANALYS OCH TOLKNING	14
SINNESUPPLEVELSER	14
6. SAMMANFATTANDE KONKLUSION	22
CINEMATIC VR, EN INDIVIDUELL UPPLEVELSE MELLAN MITT EMELLAN FIKTION OCH VERKLIGHET	22
SLUTSATSER I FÖRHÅLLANDE TILL BEGREPP, TEORIER OCH METODER	23
BEGREPP OCH TEORIER	23
METOD	23
UTVECKLINGSPOTENTIAL	23
KÄLL- OCH LITTERATURFÖRTECKNING	25
BILAGOR	27
BILAGA 1 – AVTAL	27

1. Inledning

Det var precis efter att jag hade varit på en introduktionsworkshop ”Dance for Camera” i Brighton 2004 som jag såg nya möjligheter för området. Innan dess hade jag läst mediaproduktion under två år. Det var där mitt intresse för film väcktes. Under min utbildning gjorde jag några filmprojekt. Ett av dessa var en kort dokumentärfilm om Norrdans och Cullbergbaletten – resultatet av dessa korta produktioner kom senare att uppmuntra mig att fortsätta med den hybrida formen dansfilm.

På den tiden kallades dansfilm, dance for camera, nu mera screendance. Enligt Douglas Rosenberg (2000) som är konstnär inom dans och media, innebär det ”[...] a literal construction of choreography that lives only as it is rendered in either film, video or digital technologies” (Rosenberg 2000, s. 4). Workshopen i Brighton gav mig ett nytt sätt att tänka kring dans. Jag lockades framförallt av hur jag kunde skapa korta berättelser på olika platser med hjälp av både dans och film, men också redigeringens betydelse för hur en berättelse kan skapas. Till exempel fick jag se hur kameran fokuserade olika kroppsdelar (armar, ben, torso, huvud) vilka senare kunde redigeras på ett nytt sätt. Genom att lägga till eller ta bort element kunde jag se hur en koreografi genom redigeringen byggdes om till en helt ny sekvens. Jag såg också hur platser kan påverka koreografin liksom att tid och plats har en annan betydelse för screendance än i en performance eller i en föreställning. I en live performance eller föreställning sker exempelvis alla händelse på samma plats medan inom screendance kan en händelse ske på flera platser. Inspirerad av detta skapade jag direkt efter workshopen i Brighton min första screendance. Genom denna studie fortsätter jag experimenterandet av screendance nu med Virtual Reality (VR) i fokus med avsikt att bidra till kunskapsområdet. Hur begreppet VR kan förstås återkommer jag strax till.

VR inom forskning

I en VR_Sci Fest¹ föreläsning på Kungliga Tekniska Högskolan (KTH) i Stockholm, föreläste forskaren Boo Aguilar, om VR-teknik². Han tog upp en debatt som pågått under flera år. Enligt honom handlade den framförallt om vad som ansågs bra eller dåligt med VR utan att det byggde på några forskningsresultat. Han menade att vi lever i en värld där VR-tekniken har börjat ta över olika branscher, från hälsa till kultur. I en spontan kommentar skrattade han till och sa ”Virtual Reality must be a thing!”. Han menade att för honom var VR inte bara en ”modefluga” som skulle försvinna lätt. I stället beskrev han hur VR-användningen kontinuerligt utsträckts till flera områden i vårt samhälle och numera används för olika ändamål. Aguilar nämnde ”Blank Canvas”³, ett bio-tech projekt, där VR-tekniken kan lära oss mer om hur cancercellerna påverkar andra celler. Han menade också att på en platt skärm kan vi bara zooma in en sak i taget medan i en VR-upplevelse kan vi se allt samtidigt, alltså hur cancercellerna attackerar friska celler samtidigt som detta sker.

Inom dansfältet finns inte så mycket som har skrivits om VR. Jeannette Ginslov som har specialiserat sig inom screendance har skrivit kort om dans och VR och i hennes PhD undersökt ett annat område av VR, Augmented Reality⁴(AR). Hon har i samarbete med dans- och teknikforskaren Susan Kozel skapat flera olika projekt bland annat projektet *Affexity*⁵. Kozel från Malmö universitet har tillsammans med forskarna Ruth Gibson och Bruno Martelli från Coventry University experimenterat och forskat inom VR och motion capture i projektet *The Bronze Key: Performing Data Encryption*⁶. Dessutom finns ett fåtal koreografer och dansare som har experimenterat och skapat olika verk. Koreografen Gilles Jobin har, till exempel, experimenterat och skapat ett projekt som heter *VR_I*⁷ ett dansverk där åskådare och dansare rör sig i samma virtuella plats. Dansverket tar bort gränserna mellan dansare och åskådare. Liksom detta projekt finns det även andra där koreografer och dansare för det mesta jobbar experimentellt. Som till exempel Andrej Boleslavský och Mária Júdová med dansverket *Dust*⁸ och Jessica Kantor med *VR Dance Project*⁹. Det har också funnits några mässor och konferenser som samlat alla som jobbar och experimenterar inom VR¹⁰. Likaså nätverksgrupper på internet för alla intresserade inom VR för att delge information om det nya fältet. Sammantaget är det ett nytt fält som huvudsakligen utmärks av ett experimenterande och där det än så länge finns få studier och framför allt finns det ingen som undersöker koreografi inom den gren av VR som jag fokuserar.

¹ Det är en festival som samordnas av VR_Sci group, som är formad av Ph.D studenter i Stockholm. Deras intresse är utforska VR inom vetenskaplig forskning. <http://vrscigroup.com> [2018-01-18]

² <http://vrscifest.com/blank-canvas-man-behind/> [2018-01-18]

³ En plattform för inlärning inom biotech med hjälp av VR (<https://www.blankcanvas.bio/#home-section>) [2018-01-18].

⁴ AR let us see the real-life environment right in front of us—trees swaying in the park, dogs chasing balls, kids playing soccer—with a digital augmentation overlaid on it (<https://www.fi.edu/what-is-augmented-reality>) [2019-12-05].

⁵ <http://www.jginslov.com/affexity.html> [2019-12-05].

⁶ https://www.researchgate.net/publication/323762993_The_Bronze_Key_Performing_Data_Encryption [2019-12-05].

⁷ <http://www.vr-i.space> [2019-12-05].

⁸ <https://vrdust.org.uk> [2019-12-05].

⁹ <https://www.jessicakantor.com/portfolio/vr-dance-project> [2019-12-05].

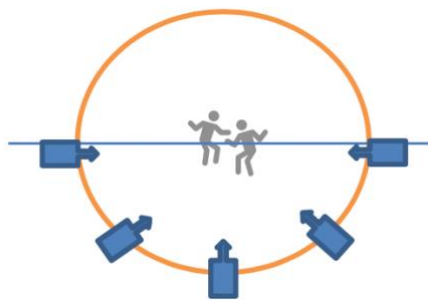
¹⁰ VR Days Europe (<https://vrdays.co>), VR Oslo (<http://www.vroslo.no>), VR_Sci Fest (<https://www.facebook.com/vrscigroup/>) [2019-12-05].

Mitt första möte med VR

Under mina studier på Masterprogrammet samtida dansdidaktik blev jag intresserad av att undersöka hur VR kunde användas inom dans. Intresset väcktes samband med mitt arbete som chef och konstnärlig ledare på ScreenDance Festival 2018 i Stockholm när jag såg två 360-grader screendances av olika filmskapare som arbetade med VR. Det var något helt nytt och skapade en stor nyfikenhet hos mig.

Den första var *The Kings Room* av Thomas Seest filmad i ett tomt rum i barockstil där en dansare rör sig runt i rummet. I bakgrunden hörs ibland en manlig berättarröst och ibland musik från afrikanska trummor. I filmen dyker en dansare på ett spöklikt sätt upp genom dörrar och väggar och jag blev påverkad av att se hur nära dansaren kom när hon rörde sig framåt mot mig (i verkligheten mot kameran). Känslan var att hon kom *för* nära mig. En märklig känsla av utsatthet uppstod.

Den andra filmen *Tsikuri* av Tupac Martir, var en film skapad som ett experiment för att förstå hur olika element fungerar i en filmprocess. I filmen spelar musiker när dansare dansar men vid vissa tillfällen är någon av dem plötsligt borta (bortredigerade). I filmen satt musikerna runt om i en cirkel och spelade och var oftast mest fokuserade på sina nothäften och instrument. Jag upplevde dem som statiska. Dansarna, å andra sidan, var väldigt aktiva. De dansade i sin tur runt om i en cirkel för att senare röra sig mycket mer fram och tillbaka i förhållande till kameran. Vissa gånger rörde de sig till sidan eller blev dubbelexponerade för att därigenom skapa ännu mer rörelse på platsen. Jag upplevde filmen som splittrad och märkte att det inte fanns någon sorts fysiskt samspel mellan musiker och dansare. En intressant sak jag noterade var att jag oftast såg framsidan av dansarnas kroppar. Detta gav en märklig känsla av att filmen var två dimensionell (2D) trots att den var filmad med en 360-graders kamera. En annan sak jag uppmärksammade var att dansarna aldrig passerade förbi kameran även om de ibland var väldigt nära den. Det kändes på så sätt som att filmen behöll den traditionella 180-graders-filmregeln. Det betyder att för att veta i vilken riktning dansaren förflyttar sig eller interagerar med någon ska kameran inte korsa en tänkt linje som följer dansaren. Konventionen är stark inom film och hjälper åskådare att följa händelser, men jag reflekterade om huruvida den var nödvändig för att förstå skeenden inom VR.



Figur 1. 180-graders-filmregeln

Första gången jag tittade på de båda filmerna hade jag inget VR-headset och använde mig av mobiltelefonen och de två sätt jag kände till för att komma åt VR-effekten: 1) genom att hålla mobilen framför mig och rotera tillsammans med den för att få en sorts panorering i 360-grader, och 2) genom att ”snappa” bilden med hjälp av ett pekfinger för att på så sätt få bilden i mobilen att röra sig åt önskad riktning. När jag höll mobilen framför mig och roterade tillsammans med den fick jag en konstig upplevelse. Det kändes mest som att åka karusell. Både min omgivning och det som visades på skärmen snurrade runt. Förutom att skärmen var liten, skapades en distans och det gick inte att fokusera riktigt på innehållet och känna att jag var där. Det var en stor besvikelse. Genom att ”snappa” bilden blev det inte bättre. Det enda jag kunde använda var mitt pekfinger. Jag ville bli indragen i filmen och kunna kroppsligt röra mig runt och bestämma var jag skulle titta. Jag ville komma närmare och använda mina sinnen för att få en helt annan upplevelse än när jag tittar på en mobilskärm. Metoderna att rotera tillsammans med kameran och ”snappa” med pekfingeret var endast nödlösningar och ingetdera gav mig en VR-upplevelse.

Först långt senare kunde jag se filmen med hjälp av ett VR-headset¹¹ för smartphone. Upplevelsen gjorde ett stort intryck. Känslan av att vara som uppslukad från den omgivande verkligheten uppstod till skillnad mot de tidigare erfarenheterna. Plötsligt fick jag en insikt i möjligheterna med VR. Det var för första gången jag mötte screendance i form av VR och fick en VR-upplevelse. Med VR-headsetet kunde jag som åskådare följa det som hände på plats mycket närmare än genom en mobilskärm och även fokusera på innehållet i filmen utan att bli distraherad av det som hände i verkligheten. Oavsett vad jag valde att titta på var jag absorberad av vad som hände på platsen. För att följa händelserna behövde jag röra mig och platsen kändes nästan verklig. *Nästan* skriver jag eftersom jag visste att det inte var på riktigt. Samtidigt fick jag efter några sekunder en uppfattning om att jag befann mig mittemellan verklighet och VR. Både min kropp (och min hjärna) gick med på de förutsättningarna och utifrån dem accepterades tillståndet. Samtidigt kände jag obehag av att finnas mittemellan båda platserna. Det var en avvaktande nyfikenhet blandat med ovisshet. Framförallt för att det verkade vara svårt att distansera sig från det som hände. Om jag tittar på en skärm går det att titta bort om det känns överväldigande av någon orsak men i ett VR-sammanhang är det som att vara *där* som deltagare. På platsen kunde jag titta mig omkring och välja vad jag ville följa under tiden. Det skapades en märklig upplevelse i kroppen och av miljön/platsen,

¹¹ Head-Mounted Display – HMDs.

jag var åskådare och samtidigt deltagare. Jag drogs in i situationen och var som en del av platsen på ett mer aktivt sätt. Det här är bakgrunden till mitt val av ämnet för examensarbete.

Häriifrån väcktes massor med frågor om VR-tekniken såsom: Var placerades kameran i rummet? Hur gick det att filma hela rummet och hur sattes det hela ihop med hjälp av redigering? Frågor väcktes också om koreografi kan utvecklas i den virtuella miljön i relation till kropp, dans och plats.

Syfte och frågeställning

Syftet är att bidra till fältet med ny kunskap om koreografi i det nya mediet cinematic VR. Jag vill genom min studie utveckla det koreografiska fältet genom att undersöka hur åskådaren kan få en aktiv roll som deltagare och bli fullt engagerad i VR-upplevelsen. Jag har också fokuserat på platsen som en viktig del av undersökningen.

Syftet är att bidra till dansfältet med ny kunskap i det nya mediet cinematic VR. Genom min studie vill jag undersöka hur koreografi kan stärka åskådarens agens i upplevelsen samt platsens betydelse i mediet för att på så sätt åstadkomma en fördjupad VR-upplevelse.

För att genomföra mitt syfte har jag i undersökningen fokuserat på följande frågor:

- Hur kan koreografi skapas för att fördjupa en VR-upplevelse i cinematic VR?
- Vilken betydelse har platsen för att skapa koreografi i cinematic VR?

Formatets betydelse för att uppleva VR

Ovan har jag beskrivit mina första möten med VR och övergår nu till att förklara vad det är och innebär. Filmskapare Celine Tricart (2018) definierar VR som ”an ensemble of visuals, sounds, and other sensations that replicate a real environment or create an imaginary one. A person using virtual reality equipment like a VR headset is able to “look around” the virtual world and sometimes interact with it” (Tricart 2018, s. 2). Definitionen ramar med enkelhet in de aspekter som innefattar VR oavsett om det är en upplevelse i en VR-film eller ett VR-spel. Det är med hjälp av visuella bilder, ljud och sinnen som vi kan få en VR-upplevelse antingen de återskapar verkligheten eller skapar en fantasimiljö. Tricart gör skillnad mellan de två begrepp VR och 360-graders video. Det första menar hon används när vi upplever en film med hjälp av VR-headset medan det andra i stället när vi upplever en film med hjälp av en skärm. 360-graders video var således den upplevelsen jag fick när jag första gången tittade på *The Kings Room* och *Tsikuri*. Enligt Tricart kan den liknas vid en filmupplevelse på en smarttelefon när vi tittar på Facebook eller Youtube och använder pekfingret för att rotera filmen åt olika håll eller genom att röra på telefonen upp, ner eller åt sidan. Tricart menar alltså att ”the same content can be both VR and 360° depending on which platform is used to display it” (ibid.). Det är med andra ord formatet som filmen visas i som utgör skillnaden. En annan avgörande aspekt är att en 360 graders kamera skapar en sfärisk bild och det är endast med hjälp av ett VR-headset det går att få en upplevelse av att vara *inuti* den sfären. Ett exempel på en *nästan* sfärisk upplevelse är Cosmonovas filmkupol i Naturhistoriska museet i Stockholm.

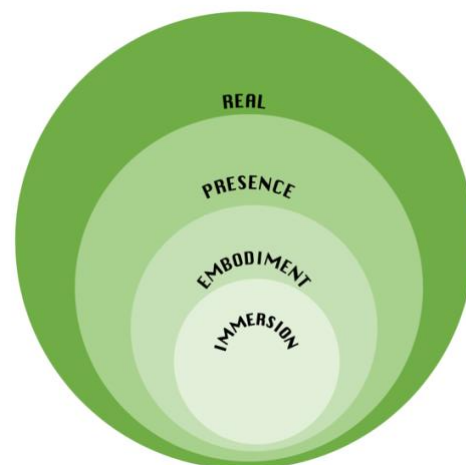
Cinematic VR

Enligt Tricart (2018) finns det två olika kategorier inom VR: cinematic VR och interactive VR. Hon menar att, den först nämnda används inom film och är snarlikt traditionellt filmskapande med den andra framförallt används inom spelutveckling (Tricart 2018, s. 2). Enligt Tricart, finns det en skillnad i deltagarens agens mellan de två VR-formaten. I ett VR-spel kan deltagarna vara mer interaktiva jämfört med cinematic VR. Det senare begränsas till att titta sig runt omkring och följa vad som händer och på så sätt framförallt vara delaktig som tredje person. ”There is no “forth wall” per se, and therefore the participants are usually expecting to be acknowledged” (Ibid. s. 97). Som jag uppfattar Tricart innebär deltagandet i cinematic VR att vara både åskådare och deltagare. Trots vissa begränsningar går det att titta sig omkring, göra val och bestämma vilka skeenden som ska fokuseras på platsen. Det är denna grad av agens hos deltagaren jag är intresserad av att koreografiskt undersöka inom *cinematic VR*, den term jag kommer använda härnäst i stället för VR.

Upplevelsen av verklighet inom VR som helhet gör att flera filmskapare väljer att använda mediet. Tricart (2018), menar att upplevelsen skapas genom tre unika element. Det första är ”immersion” som handlar om att ett sceneri av händelser och ljud skapar en verklig miljö som det är möjligt att bli indragen i. Det blir på så sätt platsens inramning. Det andra är ”presence”, närvaro, alltså en känsla som skapas av att finnas i den miljön. Närvarokänslan uppstår när tekniken bleknar bort och åskådaren/deltagaren kan reagera på omgivningen. Det tredje är ”embodiment”, kroppslighet, som kroppen förnimmar av att vara delaktig i en virtuell miljö. Tricart nämner även att kroppslighet har tre olika subkategorier som är orientering, agens och ägande. Detta betyder att kroppsligheten kan skapa en verklig känsla av att vara närvarande på plats som en direkt följd av de olika sinnesintrycken (Ibid., ss. 89-90). Kroppsligt uppstår en reaktion när åskådaren/deltagaren orienterar sig och

agerar utifrån alla intryck. Agensen uppstår genom valen som görs och åskådaren/deltagaren får på så sätt tillgång till platsen, eller med Tricarts uttryck, äger den med sin kropp.

Enligt Tricart är det således immersion, presence och embodiment som tillsammans efterbildar verkligheten och skapar en VR-upplevelse, oavsett om det är i cinematic VR eller interactive VR. I figur 2 har jag utifrån Tricarts idé skapat en bild av hur simuleringen av verkligheten sker (Ibid., s. 91).



Figur 2. De tre grundläggande elementen för en VR-upplevelse (Tricart 2018, s. 91)

Dansarna – urvalsprocess

Innan jag i nästa kapitel går över till att beskriva metoden för att utveckla koreografi och generera empiriskt material beskrivs i detta avsnitt hur urvalsprocessen av dansare skett. Eftersom jag arbetar i både Tranås och Stockholm avgränsades urvalet av dansare (oavsett dansstil eller erfarenhet) till dessa kommuner där mitt kontaktnät finns. Urvalsprocessen gjordes till att börja med genom att fråga dansare jag känner eller jobbar med. I ett senare skede kontaktades även studenter som går på Stockholms konstnärliga högskola, på Dans och Cirkushögskolans olika dansprogram. Slutligen valdes tre dansare i Tranås och två i Stockholm. De fem bestod av män och kvinnor med olika danserfarenhet. Syftet var att erfarenheterna skulle bidra till den koreografiska undersökningen.

Etiska övervägande

Jag har också gjort etiska övervägande. Generellt ska deltagare vara anonyma i studier. På så sätt ska forskningsetiska principer som konfidentialitetskravet och nyttjandekravet¹² tillämpas. Detta betyder att deltagarna garanteras att inte komma till skada eller på något sätt utsättas för något som kan upplevas som negativt under deltagandet. I min studie har dansarna en aktiv roll där konfidentialitetskravet och nyttjandekravet måste uteslutas då jag studerat dansarna och deras inverkan på koreografin och platsen¹³. Därför var det viktigt att de var medvetna om att jag kommer att analysera vad de gör och även återberätta mina upplevelser av deras deltagande i min studie. I analysen skulle namnen på dansarna kunna uteslutas genom att till exempel ge dem fiktiva namn men då går det inte att använda fotomaterial eller visa filmerna som dansarna har deltagit i. Då syftet är att utveckla koreografi menar jag att det är viktigt att även kunna visa mina koreografiska resultat. Dessutom har dansarna en aktiv roll i undersökningen och har bidragit till den koreografiska utvecklingen. Eftersom deras namn offentliggörs skapas en transparens om min studie och deras del i undersökningen erkänns. Därför är det viktigt att de nämns.

Kontakten med dansarna skedde personligt eller via mail där jag informerade om studiens syfte och frågeställningar. Inför deras deltagande fick de, därför, skriva ett avtal (bilaga 1), där jag påpekar att min undersökning baseras på det filmade materialet och dokumentation och att de därför inte kommer kunna vara anonyma. När avtalet var påskrivet kom vi överens om datum och tid för deras deltagande.

Disposition eller uppsatsens upplägg

Jag har valt att disponera min uppsats enligt följande. Efter det inledande kapitel 1 där jag berättar om mitt intresse för cinematic VR och hur det kan förstås behandlar kapitel 2 metoden jag använder för att utveckla koreografi. Där framgår att den består av två laborativa delar där koreografin utvecklas samt en del om hur koreografin filmas och utvecklas genom dansarna. I kapitel 3, presenteras de teorier och begrepp såsom fysisk plats, teknik som plats, thirdspace och affekt som jag använder medan empirin som används i analysen beskrivs i kapitel 4. I kapitel 5 utgår jag från två beskrivningar av mina upplevelser i cinematic VR och parallellt kan läsaren följa analysen och tolkningar av mina upplevelser. I kapitel 6, sammanfattande konklusion, redogör jag för min slutsats och de aspekter som har varit relevanta för min studie, samt problematiserar tillvägagångssätt och metoder.

¹² Vetenskapsrådet. *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskapliga forskning*. <http://www.codex.vr.se/texts/HSFR.pdf> [2018-01-18]

¹³ När min studie påbörjades var GDPR nytt och jag har tillämpat den tolkning som SKH gjorde vid det tillfället.

2. Metod för att utveckla koreografi och generera empiriskt material

Här beskriver jag hur min studie genomförts. Metoden jag använder för att generera empiriskt material är tätt sammanvävd med undersökningen vilken består av tre avgränsade delar: 1) en laborativ del där jag utvecklat koreografin, 2) ett pilotprojekt som är en fortsättning på den laborativa delen där jag tillsammans med en av dansarna prövat min koreografiska idé och 3) filmning av fem olika dansare som framför koreografin på skilda platser.

Laborativ del 1

Kameran som verktyg för koreografen

Till att börja med var jag tvungen att förstå hur en 360 graders kamera fungerade för att kunna utveckla koreografi. Denna del av undersökningen skedde i en dansstudio och i denna del av processen varvade jag mellan att vara koreograf och dansare. Inledningsvis testades olika kameror och stativ¹⁴. Efter de olika testerna valde jag kamera och det stativet som gjorde att kameran kom upp en bit ovanför golvet. Att jag inte hade tillgång till ett längre stativ innebar att filma ur ett visst grodperspektiv.

Tillvägagångssättet att filma i cinematic VR skiljer sig från traditionell filmning. Enligt Tricart (2018) utgörs det specifika av att ”var” kommer före ”hur” och ”vad” (Tricart 2018, s. 94). När jag skapar koreografi till en *traditionell* filmupplevelse utgår jag från ”vad” koreografin ska kommunicera, därefter ”hur” detta kommer att ske exempelvis vilken kamera, utrustning eller vilka kameravinklar som ska användas och till sist ”var” det vill säga på vilken plats. Enligt Tricarts resonemang är däremot platsen (”var”) det viktigaste elementet i cinematic VR. Platsen har så stor betydelse för åskådarens/deltagarens upplevelse att jag som koreograf insåg att jag måste tänka om när det gäller skapandeprocessen och omstrukturera mitt vanliga tillvägagångssätt.

En aspekt som Tricart också lyfter fram som viktig är att filmningen bör ske med en fast kamera (Ibid. s. 96). Detta för att inte skapa obehaglig yrsel, illamående, desorientering, obalans eller en känsla av att falla hos åskådaren eftersom det vestibulära¹⁵ systemet uppfattar desorientering utifrån det vi ser. När kameran placeras är det därför viktigt att försöka hitta horisontens raka linje. Trots det Tricart säger vill jag framhålla att det finns fortfarande inga ”regler” som säger att kameran inte kan förflyttas på platsen. Men eftersom området är så lite undersökt hade jag ingen annan kunskap att vända sig till så i min undersökning följer jag Tricarts resonemang och börjar med att bestämma plats där filmningen ska ske och inte röra på kameran.

Tricart nämner ytterligare en sak som är specifik när filmning sker med en 360 graders kamera. Att allt som sker på plats synliggörs och avslöjas eftersom kameran filmar alla vinklar och på så sätt ”ser” åt alla håll. Rent konkret innebar det också att mitt vanliga tillvägagångssätt förändrades eftersom jag inte kunde finnas på plats under filminspelningen tillsammans med dansaren utan behövde gömma både mig och all utrustning. Därigenom kunde jag inte se dansaren genomföra koreografin på plats utan såg resultatet först när filmen överförts till datorn och senare till ett VR-headset. Den förändrade arbetsmetoden innebar på så sätt att jag hela tiden måste varva mellan att testa på plats och överföra filmerna till datorn hemma.

Utgångspunkter i koreografi

Inför starten med det koreografiska arbetet började jag reflektera över min koreografiska position. Som koreograf brukar jag arbeta med dansarna genom att jag skapar koreografi till dem. Ofta innebär det att lära ut steg och bestämma hur dessa ska utföras. En metod jag själv är inskolad i. Ibland använder jag improvisation som metod för att på så sätt skapa koreografi tillsammans med dansarna. Då tar jag tillvaro på de rörelser som skapas under improvisationen till produktionen. Med tanke på 360 graders kameran premisser hade jag från början en idé att dansarna skulle vara med och bidra koreografiskt. Till att börja med var det inte definierat hur det skulle ske., mer än att dansarna skulle delta i processen och bidra genom att ändra och justera delar av koreografin.

Det var huvudsakligen två saker som var viktiga i sammanhanget a) koreografin måste förhålla sig till alla synvinklar kameran spelar in från liksom att b) platsen i cinematic VR är sfärisk. Hur skulle koreografin lyfta och förstärka åskådarens/deltagarens *upplevelse* av platsen? Hur skulle jag förhålla mig till den sfäriska platsen? En utgångspunkt var att alla rörelser måste kunna ses från flera olika vinklar på platsen liksom både på nära och långt håll från kameran. Frågan var hur jag skulle kunna skapa nyfikenhet hos betraktaren och koreografera spännande mötet så att de började se sig omkring för att hitta vinklar de ville titta utifrån? Hur skulle jag kunna skapa engagerande ögonblick där de var delaktiga i det som händer mellan dansare, platsen och sig själva. Hur kunde koreografin skapa agens hos åskådaren/deltagaren, i ett tredjepersonsperspektiv med en viss grad i förstapersonsperspektiv. Frågorna var många inför testandet av koreografiska möjligheter.

¹⁴ Först placerades en typ av 360-graders kamera (360Fly med en lins som filmar i 360° horisontalt och 240° vertikalt.) direkt på golvet, alltså utan stativ. Detta skapade en ”grodperspektiv”-känsla. Sedan provades i stället en annan 360-graders kamera (360Fly GoPro Fusion med två linser som filmar i 360° horisontalt och vertikalt). liksom ett lägre stativ för att få lite mer höjd. Detta skapade ungefär samma känsla, alltså att dansarna sågs underifrån istället för från midjehöjd som jag annars brukar filma.

¹⁵ Det vestibulära systemet eller balanssinnet kontrolleras av balansorganet som sitter i örat. ”Balansorganet är ett litet mätinstrument som ständigt skickar informationer till hjärnan. Informationen når hjärnan genom signaler som berättar om hur huvudet hålls och accelereras. Vi har ett balansorgan i varje öra”.

(<https://www.yrsel.com/ywp/balansorganet/>) [15 oktober 2019]

Rummet en sfärisk plats

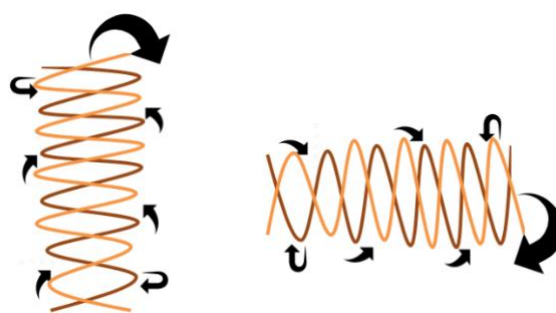
Testandet i dansstudio inleddes med att filma korta rörelsesekvenser. Den första frågan jag önskade svar på var vad händer när betraktaren följer rörelsen runt med en kamera som är 360-grader? Först testade jag att springa runt kameran. Därefter provade jag att springa i zig-zag som ett sätt att bryta den cirkulära rörelsen. När jag tittade på filmerna insåg jag att det blev en skillnad i aktivitet hos åskådare/deltagare. Cirkelrörelsen runt kameran innebar att åskådaren/deltagaren följde rörelsen inte bara med huvudet, utan med hela kroppen runt i 360-grader. Medan att springa zig-zag i stället innebar att åskådare/deltagare mer fritt kunde välja om de att vara mer stilla genom att bara följa rörelse med huvudet och/eller lätt rotera kroppen. Båda dessa försök handlade om att undersöka vad som händer om kamerans position korsades för att därigenom se vad som händer med rörelsen i cinematic VR. Koreografin borde anpassas till att rummet i sin helhet är synligt. Jag säger borde eftersom mediet är så pass nytt att det inte finns några regler som säger för eller emot detta.

Därefter överfördes det filmade materialet till VR-headsetet, vilket ledde till en avgörande upptäckt. När platsen var som en sfär/ett klot fanns det inte längre en inramning av platsen och att det var svårt att till exempel uppfatta en diagonal. Gränserna suddades bort och förändrade uppfattningen av det verkliga rummet. Med VR-headsetet på märkte jag hur nära platsen kändes men det märkliga var att den var nära och stor samtidigt. Det var som att zooma in en händelse med ett förstoringsglas samtidigt som jag var försjunken i den. Inzoomningen skapade skeva proportionerna av såväl platsen som dansarens kropp. Nära respektive långt från kameran blev dansaren större alternativt mindre än i verkligheten. Dessa insikter behövde jag som koreograf ta hänsyn till och började därför använda rörelser där dansaren kunde förflytta sig runt hela platsen liksom på olika avstånd från kameran. Genom att till exempel springa i zig-zag på olika avstånd från kameran tilläts dansaren korsa rummet både långt ifrån och väldigt nära kameran. Sammantaget insåg jag vikten av att i en sfärisk plats måste dansarna röra sig både runt kameran och fram och tillbaka.

Rörelser i ett sfäriskt rum

Den största utmaningen att koreografera för ett sfäriskt rum var att undvika att tänka att det finns en front utan flera fronter i förhållande till rummet eller kameran. Hur fungerar kropp och rörelse i ett sfäriskt rum? Rörelserna fick inte uppfattas som 2D. Inledningsvis testades därför vad som händer när dansaren var i profil till kameran. Jag insåg då vikten av att dansaren blickar åt olika håll i rummet. Därigenom styr inte dansarens blick vad åskådaren ska betrakta utan möjlighet skapas i stället till att göra val och på så sätt kommer de uppfatta och uppleva platsen på olika sätt. Rörelsen när dansaren är i profil skapade en dimension av att åskådaren/deltagaren inte blev styrd att följa ett givet skeende utan i stället nyfiket följde vad dansaren betraktar. Det skapades en känsla av att det fanns flera åskådare/deltagare på plats.

När rörelserna skulle kunna ses från alla håll samtidigt måste de tänkas 3D. Rörelserna måste ju kunna betraktas från olika riktningar i rummet. Jag började därför prova med att använda händer och armar, röra dem åt sidan, framför min kropp och bakom min rygg samt experimentera genom att göra rörelser för huvudet och benen. Prövandet och testandet av rörelser resulterade i att jag insåg att om kroppen och olika kroppsdelar bildade *spiralrörelser* i stället för linjer och cirklar skulle det skapa bättre förutsättningar att förhålla sig till det sfäriska rummet. Därmed började jag rörelsemässigt i stället utgå från rotation av kroppen. Idén kom från en tredimensionell spiral. En sådan är helixform som bildas av en DNA-molekyl (Figur 2) i rotation. Rotationen sker i olika riktningar, se exempel nedan.



Figur 3. Helixform av en DNA-molekyl

Rörelsetesterna utvecklades genom att kombineras med olika rumsliga nivåer, rörelser på golvet och uppe i luften, såsom hopp. Idén var att det var ett annat sätt att förstärka 3D-känslan vilket också skulle skapa dynamik till koreografin. Resultatet var insikten att det inte bara är kameran som fångar en 3D-känsla utan att koreografen måste skapa rörelser som fångar upp ett 3D sätt att röra sig kroppsligt.

Arbetsmetoden under den första laborativa delen var att jag själv provade, skapade, utförde och slutligen granskade resultatet av rörelserna. Jag varvade på så sätt mellan att vara koreograf och dansare i studion, en process som krävde bearbetning genom att gå in i båda rollernas olika processer. Därefter var jag åskådaren/deltagaren när filmerna väl överförts till VR-headset. Resultatet av denna fas i undersökningen var att jag hade kartlagt hur rörelser och nivåer fungerade i ett sfäriskt rum och utifrån det skapat en första versionen av koreografin som skulle provas vidare i pilotprojektet. Min slutsats blev att för att utveckla koreografin vidare behövde jag i stället utmana och utmanas av en annan dansare.

Laborativ del 2: pilotprojektet

Kerry-Anne – utforskning och utveckling av koreografin

I pilotprojektet övergick jag till att prova vidare med en annan dansare, Kerry-Anne Karlsson, showdansare som jobbat med musikal, jazzdans och stepp, vilket skilde sig från min balettbakgrund. Syftet var att hon kunde bidra med kontraster genom att använda andra rörelsekvantiteter än mina liksom att hennes rytmiska förmåga och musikalitet kunde tillföra någonting att testa och utveckla koreografiskt. Eftersom cinematic VR är en audiovisuell upplevelse föreställde jag mig att kroppsliga rytmer kunde påverka upplevelsen även om det inte var så markant. Det koreografiska materialet jag skapat i dansstudio skulle därmed testas av en annan dansare, på en annan plats. I denna del av processen upphörde min dansarinsats i undersökningen och jag varvade nu i stället mellan att vara koreograf och åskådare/deltagare. På så sätt kunde jag lättare och kanske lite mer objektivt avgöra vad som koreografiskt fungerade.

Kerry-Anne och jag bestämde träff hemma hos henne. Där berättade jag om koreografins intention samt vilka rörelser och riktningar i relation till platsen och kameran som skulle användas. På gräsmattan utanför hennes hus gick vi igenom hela koreografin tillsammans. I dialog gjordes vissa koreografiska förändringar som hade med tempo att göra på en armrörelse, som återkom, både när hon stod stilla och sedan när hon gick. Avsikten var att de rytmiskt varierade armrörelserna skulle fungera som en kontrast till övrigt rörelsematerial. Tydliga skillnader föreställde jag mig var viktiga bidrag till en koreografisk upplevelse. Frågan var hur kontrasterna upplevdes i VR-headsetet? När filmen betraktades i headsetet var det inte kontrasten jag uppmärksammade utan i stället de alltför många dansanta och tekniska moment dansaren utförde. De tekniska rörelserna tog överhand och platsens betydelse hamnade även i bakgrunden. Jag vill i stället komma åt den fysiska upplevelsen av rörelserna, det vill säga uttrycket inte rörelsens form. En radikal ändring av rörelsevokabulären skulle göras och i stället utgå från vardagliga rörelser som att springa, gå, böja och ligga samt några rörelser som inkluderade huvud, händer, ben och fötter. Det förändrade rörelsematerialet var också tänkt att fungera på olika typer av platser. Att springa i en skatepark är inte det samma som att springa i ett skogsområde då ett hårt underlag kräver en annan slags motståndskraft än ett mjukt. Men förhoppningsvis kunde en vardaglig rörelsevokabulär även öppna för betraktare som inte var så vana vid dans och på så sätt stärka deras VR-upplevelse. Åter tillbaka till Kerry-Anne. Vi genomförde nu tillsammans förändringar av hela koreografin, nu utifrån idén att rörelserna skulle vara mer vardagliga. Hon utförde koreografin ett par gånger, när allt var på plats filmades den nya koreografiska versionen. Återigen hem för att titta på materialet med VR-headsetet. Resultatet denna gång visade att åskådarens/deltagens möjlighet att reflektera över vad som hände på platsen, med dansaren och i koreografin behövde förstärkas. Jag uppmärksammades på tidens betydelse och lade därför in pauser. Processen hade på så sett lett till att jag skapat en kortare koreografi med färre rörelser och fler pauser som kunde ge åskådaren/deltagaren möjligheten att uppleva och reflektera över det som hände utan alltför många koreografiska moment att tänka på. Vid vårt tredje tillfälle tillsammans genomfördes de nya ändringarna av koreografin och allt filmades igen. Denna version blev den slutgiltiga med henne.

Det som kom fram genom pilotprojektet var rörelsevokabulärens och tidens betydelse. Genom färre och vardagliga rörelser kunde mitt koreografiska skapande koncentreras på hur de passade ihop och hade ett kontinuerligt flöde, medan förlängda pauser kunde hjälpa åskådaren/deltagaren att titta sig omkring på platsen under utförandet.

Del 3. Dansarnas skilda platser, teknikens olika steg och åskådaren/deltagarens perspektiv

I tredje delen av undersökningen som följer kommer jag att berätta mer om min undersökning av platser, dansarna och koreografi. Likaså hur kamera och tekniken fungerade under processen. Sist kommer jag att beskriva åskådarens/deltagarens perspektiv som både dansarna och jag intog i cinematic VR-upplevelsen.

Platser

Vissa av platserna valde jag själv andra i samråd med dansarna. Jag ville involvera dansarna att välja betydelsefulla och spännande platser för dem för att på så sätt stärka deras upplevelse av platsen. Valet att använda *olika* platser i stället för samma för alla dansare berodde på att jag ville undersöka platsens betydelse för hur koreografin och åskådarens/deltagarens upplevelse påverkades. Första platsen var en skatepark, under pilotprojektet med Kerry-Anne, en sjöstrand med Åse, ett skogsområde med Mikael, ett bostadsområde med Yari och en bakgård med Sonja-Riita. Ytterligare en orsak till valet av plats var min önskan att människorna som bor där jag genomförde min studie skulle kunna känna igen sig och relatera till dessa platser. Jag tänkte på dem som presumtiva åskådare/deltagare.

Dansarna i relation till koreografi och plats

Koreografin som utvecklades i pilotprojektet användes i nästa del av undersökningen med de övriga fyra deltagande dansarna: Mikael Carlefyr, danserfaren inom dansstilar lindy-hop, boogie-woogie och step, Åse Afvander, gymnast och numera dansare i olika sammanhang, Yari Stilo, masterstudent i koreografi och Sonja-Riitta Laine, dansstuderande. När det gällde kostym bestämde jag att alla dansare skulle vara svartklädda,

för att uppfattas som ”neutrala” till såväl de olika platserna som den miljön de befann sig i, för att därigenom inte ta för mycket fokus från rörelserna och händelserna på platsen. När väl koreografin var bestämd var tillvägagångssättet med dansarna och filmningen av dem likadant. Första gången beskrevs koreografin så tydligt som möjligt med alla riktningar i relation till plats, hastighet, nivåer samt avstånd till och från kameran.

Alla fem dansare skulle framföra koreografin på var sin plats utomhus och dessa hade oftast inga tydliga avgränsningar. För att de skulle kunna orientera sig på platsen användes därför ett system för att skapa *riktningar* vilket bestod av geometriska figurer, såsom cirkel, triangel eller raka linjer då de skulle ta sig från en punkt till en annan. Punkterna benämnde jag som *markörer*, vilket kunde vara ett träd, ett hus och vatten som alla på något sätt kunde relatera till. Såväl de geografiska figurerna som markörerna var ett sätt att orientera sig på platsen, för såväl koreograf, dansare samt i förlängningen även åskådare/deltagare, när tydliga rumsliga gränser saknades.

Med tanke på det sfäriska rummet valdes medvetet att dansarens *fokus* inte skulle riktas direkt mot kameran utan istället bort från den. Hur fungerar åskådarens blick om dansaren inte blickade in i kameran utan i stället var helt fokuserad på de koreografiska uppgifterna? Påverkas eller rent av styrs åskådarens blick av hur nära eller långt ifrån kameran dansarna utför rörelserna? Svaret var att åskådaren/deltagare ibland kunde känna att dansare hade mer anknytning till platsen än med åskådaren/deltagaren.

Jag har tidigare nämnt tidens betydelse och att pauser (tre sekunder) ibland lades in mellan olika rörelser för att åskådaren/deltagaren därmed skulle hinna uppleva platsen och välja vad de ville betrakta. Ett annat skäl var även att skapa tid för dansaren att uppleva koreografins olika detaljer på plats. Pauserna skulle med andra ord ge både dansare och åskådare/deltagare utrymme för att uppleva såväl platsen som rörelserna.

Tekniken i fokus

Genomförandet för att filma alla delar av min undersökning skedde i flera olika steg:

Första steget handlade om *kamerans placering* på varje specifik plats.

Andra steget var att *filma dansarna* när de utförde dansekvensen på plats med hjälp av rätt teknisk utrustning¹⁶ och min egen mobiltelefon¹⁷. Detta och nästkommande steg skulle visa sig bli den mest utmanande delen av min undersökning eftersom tekniken inte fungerade på samma sätt alla gångerna. Det tvingade mig att ha flera alternativa tekniska metoder för att kunna genomföra nästa steg.

Tredje steget bestod av några olika *tekniska moment* för att kunna genomföra filmningen med dansarna. Här beskriver jag de tekniska delarna och utmaningarna:

- a) Det filmade materialet samlades in för att sedan renderas¹⁸. Här fick tekniska förändringar göras eftersom det ibland var svårt att rendera på plats på grund av problem med uppkoppling mellan de olika enheterna¹⁹. Därför var jag hela tiden tvungen att ansluta enheterna på olika sätt²⁰. Konsekvenserna blev att när det inte fungerade fick jag starta renderingen om från början. Det tog på så sätt längre tid än beräknat. Ytterligare ett problem var att batteriet från min bärbara dator också laddades ur. Till raden av problem kan jag också nämna att min dators prestanda inte var den bästa för att kunna ladda ner alla filmer samtidigt. Det var med andra ord inte den optimala tekniska utrustningen jag hade när undersökningen genomfördes.
- b) Filmningarna gjordes i en enda tagning och behövde på så sätt inte bearbetas med hjälp av ett redigeringsprogram. Däremot behövde filerna sättas ihop, alltså ”stitchas”²¹. Det var sista momentet för att därigenom skapa en mp4-fil som jag kunde överföra (igen med hjälp av en USB-C kabeln) till ett Oculus VR-headset för att kunna titta på dansarna som utförde koreografin.

Åskådare/deltagares perspektiv

Under hela filmprocessen intog jag återkommande rollen som åskådare/deltagare för att kunna se vad som hände koreografiskt med materialet. Men i det här skedet intog även dansaren vid ett tillfälle åskådarens perspektiv. För att de skulle kunna utveckla koreografin var det viktigt att de förstod vad som hände med den i VR. När första filmversionen var klar fick de därför titta på den i VR-headset.

När dansarna väl förstod vad en VR-upplevelse kunde innebära fick de i uppdrag att ändra koreografin utifrån fyra aspekter: *avstånd* (hur långt eller nära de ville förhålla sig till kameran), *hastighet* (tempo på hur pauser eller rörelse skulle utföras), *nivå* (möjlighet att skifta nivå på ett specifikt delmoment) och *riktning* (i rummet och/eller med kroppen). Jag var intresserad att se vilka ändringarna dansarna såg möjliga att genomföra i koreografin på plats och gav dem därför tid att reflektera över ändringar (vad som saknades, skulle bort eller kunde förstärkas i

¹⁶ En 360-graders filmkamera med inbyggd ljudupptagning, (GoPro Fusion), med tillhörande kort stativ (GoPro Fusion Grip) och min egen mobiltelefon.

¹⁷ Med mobiltelefonen kunde jag ansluta den trådlösa kameran till GoPro-appen. Med appen kunde jag se det som filmas och sedan överföra filmklippet från kameran till min mobil.

¹⁸ ”Process där en dator framställer en bild eller videosekvens [...] Rendering är oftast väldigt tidskrävande för datorn.” (<https://www.voodooofilm.org/ordlista/term/rendering>) [10 april 2019]

¹⁹ Kameran, mobilen och/eller datorn.

²⁰ a) appen till datorn via bluetooth, b) ansluta kameran med en USB-C-kabeln till en dator med hjälp av programvara eller/och c) via kortläsare där varje microSD-kort (2 stycken) ansluts till datorn och laddas ned med hjälp av programvaran. Då fick jag det slutligen att fungera.

²¹ Alltså sätta ihop fram och bakdelarna av materialet, från kameran med hjälp av appen eller programvaran.

koreografin), ibland i dialog med mig och ibland genom att de själva bestämde vad de tyckte skulle förändras genom upplevelsen i VR-headsetet.

Dansarna valde att göra följande ändringar:

1. *Avstånd:* Mikael bestämde sig att komma mycket närmare kameran än Åse. Det som hände var att åskådare/deltagarens delaktighet påverkades när rörelser kom närmare. Alltså att vara nära producerade engagemang riktat mot dansaren medan att vara långt ifrån i stället skapade mer engagemang för dansarens relation till platsen.
2. *Hastighet:* Mikael hade ett mycket snabbare tempo än Åse. Hastigheten påverkade upplevelsen av vad som händer på plats. Snabbare tempo upplevdes som mer intensivt än långsammare tempo. Det intressanta var att Mikael och Åse behöll på de pauser som var tillagda i koreografin och som gav mer utrymme att upptäcka platsen oavsett hastigheten. Pauserna skapade andrum mellan åskådarens/deltagarens olika intryck av platsen.
3. *Nivå:* Det som hände var att Mikael förändrade nivåerna genom att använda sig av platsens möjligheter, alltså att till exempel kliva upp på upphöjda områden. Medan Åse i stället använde kroppen för att skifta nivå. Det gav mig på så sätt koreografiska verktyg att se hur spänning kunde utvecklas genom nivåer.
4. *Riktning:* För båda Mikael och Åse var det svårt att förändra riktningarna. Anledningen är kamerans placering och att den kan uppfattas som mittpunkten av allt som händer.

Efter att dansarna genomfört förändringarna filmade jag igen. Detta blev min koreografiska slutversion och jag avslutade därigenom den koreografiska undersökningen. Fortfarande återstod hur koreografin skulle utvecklas för att förstärka VR-upplevelsen. Jag insåg att fokus måste flyttas helt över till åskådaren/deltagarens position.

3. Teori och begrepp

I avsnittet redogör jag för den teoretiska inramningen av min undersökning. Här presenteras de begrepp som jag använder i min analys för att besvara mina frågeställningar. Några av begreppen har följt med mig länge i mitt yrke som dansare, koreograf och filmskapare några är nya för mig.

Plats ur personligt perspektiv

När jag tänker plats blir jag påmind om hur jag under en stor del av mitt vuxenliv förhållit mig till det. Jag flyttade till Sverige 1998 från Mexiko city som utbytesstudent. Den resan var min första utomlands och blev betydelsefull. Jag fick möta en helt annan kultur som förändrade min syn på vem jag var. Under en lång period ansåg jag mig vara en turist som flyttade från plats till plats och som reste runt till flera olika städer i Sverige. Samtidigt började jag genom studier och jobb knyta an till människor och varje plats jag bodde på. Jag präglades av platserna och fick under min vistelse många starka upplevelser. Vid varje flytt till en ny plats blev jag påmind av vem jag var och vad jag kom ifrån. Anknytning till mitt eget land Mexiko var stark men också till det nya landet Sverige. Att flytta blev både spännande och läskigt. Under hela tiden fanns tanken att platser inte definierade vem jag var utan det var mitt deltagande på platsen som definierade mig.

Plats som meningsfull

Varför är plats betydelsefull? Platser har betydelse när vi, människor, förser den med olika aktiviteter. Samma sak gäller konst. Dansare eller andra konstnärer kan skapa ny betydelse till en plats genom att omforma den. På så sätt skapas ny mening till platsen. För att mer nyanserat kunna diskutera platsens betydelse i det speciella mediet jag undersöker används tre olika begrepp för plats. Först den fysiska platsen där filminspelningen sker, sedan tekniken som plats där förutsättningarna för cinematic VR uppstår och slutligen thirdspace som platsen där åskådaren/betraktaren träder in. För att kunna diskutera platsens betydelse för det koreografiska skapandet vill jag komma åt det som skiljer platserna från varandra och samtidigt sammanflätar dem i en VR-upplevelse.

Fysisk plats

I min undersökning används ett begrepp för den *fysiska platsen*, (site – på plats) som kulturgeografen Tim Cresswell (2004) har utvecklat.

Location refers to an absolute point in space with a specific set of coordinates and measurable distances from other locations. Location refers to the 'where' of place. Locale refers to the material setting for social relations – the way a place looks. Locale includes the buildings, streets, parks, and other visible and tangible aspects of a place. Sense of place refers to the more nebulous meanings associated with a place: the feelings and emotions a place evokes. These meanings can be individual and based on personal biography or they can be shared.

(Cresswell 2004, s. 1)

En fysisk plats blir, enligt Cresswell, meningsfull genom tre aspekter: läget (location), den topografiska platsen (locale) och känslan för platsen (sense of place). Han skriver att *läget* är de exakta koordinater en plats befinner sig på, alltså den specifika platsens lokalisering. Den *topografiska* platsen utgörs av platsens materiella ting till exempel omkringliggande gator och byggnader och de relationer som skapas mellan dem och platsen. Den tredje aspekten *känslan* för platsen skapas genom de sinnesförnimmelser och känslor vi associerar till platsen. Enligt Cresswell blir dessa personliga utifrån individens bakgrund och erfarenheter (Cresswell 2004, s. 1). I min undersökning och analys används dessa tre aspekter som gemensamt benämns site – på plats för att kunna förstå den *fysiska platsens* betydelse och vad det tillför en upplevelse att befinna sig på en specifik plats. Samtidigt är det viktigt att komma ihåg att det finns en paradox gällande den fysiska platsen. Åskådaren/deltagaren i en cinematic VR-upplevelse kommer inte att ha samma upplevelse av den fysiska platsen som i verkligheten då det är en representation av den fysiska platsen de deltar i.

Läget på platsen används för att analysera de olika miljöernas betydelse. Tillsammans med Åse var jag på Hättebaden, en badplats, som ligger fyra kilometer från Tranås medan med Mikael var jag i Rås, ett naturreservat där alla kan vandra, jogga eller åka skidor, som ligger cirka tre kilometer från Tranås. Hättebaden har gräs, sand och vatten medan Rås består av skog. *Topografiskt* ser båda platserna på så sätt väldigt annorlunda ut eftersom de skiljer sig från varandra både när det gäller natur och funktion. Likaså beror *känslan för platsen* på associationer som i vissa delar kan vara gemensamma och i andra unika för olika personer. Hättebaden kan gemensamt associeras till värme och sol medan Rås i stället till en lugn och aktiv naturmiljö. Känslan för platsen, det vill säga de gemensamma och unika associationerna tillsammans, beskriver Cresswell som personlig. Personliga minnen kan till exempel vara en fin stund med någon eller en laddad känsla av att ha varit med om någonting på platsen. Dessa unika upplevelser menar jag uppstår hos varje åskådare/deltagare i cinematic VR. Cresswells tre aspekter är nära relaterade till varandra och han menar att "space becomes a place when it is used and lived" (Ibid. s. 2). I min analys av den fysiska platsen kan

jag, genom Creswells site-på plats förstå den filmade versionen av den och det blir på så sätt ett analysverktyg för att kunna beskriva upplevelsen av plats.

Teknik som plats

I min undersökning kallas de *förutsättningar* som behövs för att kunna få en upplevelse i cinematic VR för teknik som plats. Det betyder att med hjälp av en 360 graders kamera och VR-headsetet blir det möjligt att åskåda/delta. Uttrycket teknik som plats kommer från hur filmforskare i performance och media Douglas Rosenberg (2012) definierat begreppet *site*. ”Everywhere that dance occurs is a place – a site – whether it be a theater or a landscape or the crook of a tree, and as such the site impresses upon the dance a kind of imprint that is more or less visible depending on the nature of that particular site” (Rosenberg 2012, s. 103). Plats, oavsett vilken, menar han alltid har en inverkan på koreografin/dansen, liksom på åskådaren. Rosenberg menar på så sätt att ingen plats är neutral utan alltid ger ett avtryck. Det intressanta med Rosenbergs syn på begreppet är att han anser att teknik ibland kan anses vara en plats. Ett exempel han nämner är när film används för att skapa olika platser. ”Technology may also be thought of as a site, and the imprint that flows from dance’s interaction with technology depends not just on how deeply the dance is embedded within the site but also the degree to which the technology is foregrounded or imposed upon the dance” (ibid.). Rosenbergs begrepp teknik som plats bidrar med en förståelse för hur den fysiska platsen skiftar form och skapar möjligheter för att thirdspace kan uppstå.

Thirdspace som plats

Thirdspace är ett begrepp Edward Soja (2017) utvecklat. Det är känslan av att befinna sig på en plats mittemellan, en tredje plats. Soja positionerar sig som ”urbanist” alltså stadsplanerare och fokuserar på hur platser påverkar ett samhälle i ett postmodernt geografiskt perspektiv. Han använder begreppet thirdspace som ett annat sätt att tänka ”plats” som kan ifrågasätta ett traditionellt sätt att använda vår spatiala/geografiska fantasi (Soja 2017, s. 1). Med hjälp av den, som jag uppfattar det, kombineras platsens fysiska ting med en föreställning om platsen. Utifrån det konstrueras vår relation till den. Sojas begrepp thirdspace vill bryta platsens givna inramning och i stället låta aktiviteterna och deltagandet avgöra hur platsen skall framträda. I hans resonemang handlar det mer om hur interaktionen sker på en fysisk plats. Han stimulerar på så sätt vårt sätt att tänka ”plats” genom att tänja gränserna och ge den en ny mening och betydelse. Han formulerar det genom att säga: ”It is to encourage you to think differently about the meanings and significance of space and those related concepts that compose and comprise the inherent *spatiality of human life*: place, location, locality, landscape, environment, home, city, region, territory, and geography” (ibid.). För min undersökning blir Sojas begrepp thirdspace användbart för att beskriva åskådarens/deltagarens upplevelse av att befinna sig i VR. Det är nämligen först när tekniken accepteras av åskådaren/deltagaren som jag menar att thirdspace kan uppstå. När tekniken hamnar i bakgrunden träder thirdspace fram och de som deltar kan agera som om den var en fysisk, naturlig plats. Åskådaren/deltagaren är då fördjupad i, och upplever sig som närvarande och delaktig kroppsligt, alltså en realitetskänsla som enligt Tricart uppstår genom *immersion, prescence* och *embodiment*. Åskådaren/deltagarens engagemang stärks enligt Tricart genom att var och en bestämmer vad de ska fokusera på. De individuella valen innebär att ”[no] two participants will see the same things in the same order; no two experiences will be the same” (Ibid. s. 99). Dessa fokuspunkter kallar hon för *point of interest* (POI) (Ibid.). POI bidrar därmed till upplevelsen av att befinna sig i thirdspace, som jag vill beskriva som uppslukande, vilket jag återkommer till i analysdelen.

Platsens mening ur olika perspektiv

Tricart (2018), Cresswell (2009), Rosenberg (2000) och Soja (2017), har olika perspektiv på plats. Med deras bidrag eftersträvar jag att precisera och förstå användningen av platsen i min undersökning. Tricarts bidrag hjälper mig att se den fysiska platsen som ett grundläggande element i min undersökning, eftersom hon anser att valet av den fysiska platsen har stor påverkan på åskådarens/deltagarens upplevelse. Cresswells beskrivning av platsen, som läget, topografin och känslan, hjälper mig som koreograf att analysera den specifika platsen när jag skapar koreografin till dansarna. Rosenberg bidrar i sin tur med att förstå hur den fysiska platsen med teknikens hjälp omformas. Jag menar att i min undersökning blir tekniken den plats där åskådaren/deltagaren befinner sig och genom sitt deltagande upplever koreografin. Men det är först när teknikens förutsättningar accepteras som åskådaren kan kliva in i thirdspace och få tillgång till den fulla upplevelsen i VR. Sojas begrepp betonar aktiviteternas och interaktionens betydelse för platsens mening. På så sätt menar jag att thirdspace kan väl appliceras för att diskutera dualismen mellan den fysiska platsen och tekniken som plats och förstå dialektiken mellan verkligheten och fantasin. Således kommer jag med Sojas syn på plats åt ett annat perspektiv än med Tricart, Cresswell och Rosenbergs.

Kinestetisk lokalisering - kroppens relation till plats

I analysen kommer jag att diskutera hur kroppen, i cinematic VR, fungerar i relation till olika platser. För att kunna göra det, använder jag mig huvudsakligen av dansforskare Susan Fosters (2011) beskrivning av hur lokalisering sker utifrån en kinestetisk utgångspunkt. Foster utgår

framförallt från en fysisk plats när hon pratar om hur kroppen reagerar. Enligt henne får våra kroppar en mängd kinestetiska erfarenheter genom förbindelser "[...] to the digital, to popular media and to culture and history, and through those connections transforming physicality in diverse ways" (Foster 2011, s. 217). Hon nämner dessa som exempel på vad som påverkar vår lokalisering och betonar därmed relationen mellan kroppen och platsen och den ömsesidighet som påverkar och förändrar fysikaliteten. Överfört till mitt område innebär det att den fysiska upplevelsen att åskåda en traditionell film och att åskåda/delta i en VR-upplevelse blir väldigt annorlunda. Den insikten påverkar också det koreografiska arbetet. Foster menar, i likhet med Rosenberg, att platsen inte är neutral utan påverkas av vårt deltagande. Hon beskriver även det komplexa med lokalisering och skriver att "The body must perceive simultaneously its position, movement, momentum and proximity to everything around it, and even its relationship to gravity" (Ibid. s. 73). Hur kroppen reagerar används i analysen för att beskriva vad som händer med kroppen i relation till den specifika platsen. Foster beskriver vad som sker i dansarens kropp, men jag menar att det även sker i åskådarens kropp vid en VR-upplevelse. Två experter inom mediadans Mirella Misi och Ludmilla Pimentel (2016), menar också att den rumsliga uppfattningen justeras genom hur perception av kroppen sker i cinematic VR. De menar att i en VR-upplevelse, är kroppen instängd mellan två miljöer den virtuella och den fysiska, alltså var åskådaren befinner sig just då. Det kräver att kroppen delvis fungerar utifrån den befintliga platsen där åskådaren i praktiken befinner sig och delvis från den virtuella omgivningen (Misi & Pimentel 2016, s. 568). Det som på så sätt är specifikt för en VR-upplevelse är att lokalisering inte självklart sker på automatik. Den kroppsliga perceptionen i relation till plats är något som blir intressant för min undersökning, framförallt hur kroppen reagerar affektivt till platsen. Detta kommer jag att beskriva under nästa rubrik.

Kroppen som affekt

Åskådare/deltagare får en kroppslig upplevelse av att vara i cinematic VR och för att förstå vad den består av används i analysen olika begrepp. Det första är *affekt* och jag använder Eric Shouses (2005) beskrivning av begreppet, vilket i sin tur utgår från filosofen Brian Massumis definition. Massumi (2002) påpekar det problematiska med att många använder affekt som synonym till sinnesförmimmelser och känslor vilket han menar är inkorrekt (Shouse 2005, s. 27). I likhet med Massumi menar Shouse att det är skillnad på begreppen affekt (*affect*), känsla (*feeling*) och känslouttryck (*emotion*).

Shouse menar att *affekt* är en erfarenhet som drabbar oss på ett ögonblick. Upplevelsen sker på en omedveten nivå och uppfattas som abstrakt eftersom vi inte kan uttrycka den med ord. Enligt Shouse uttrycker affekt intensiteten på en upplevelse och är kroppens sätt att förbereda sig för en given situation. För att förklara affekt använder han som exempel nyfödda. Han menar att eftersom de har en brist på tidigare erfarenhet upplever de endast intensiteten i dem, dvs affekt. Dessa uttrycks genom bland annat deras ansiktsuttryck, kroppshållning och ljud (Ibid.). Shouse beskrivning av affekt menar jag också kan uppstå i cinematic VR och begreppet kan på så sätt bidra till att urskilja när åskådare/deltagare upplever en intensitet i kroppen till skillnad från andra reaktioner.

Enligt Shouse är *känslan* våra samlade erfarenheter av sinnesförmimmelser. De är personliga, alltså utifrån vad var och en anser överstämja med de egna livserfarenheterna. Men också biografiska, alltså där var och en har en egen historia bakom sig. På så sätt har varje person egna erfarenheter av sinnesförmimmelser som sedan tolkas och benämns som känslor. Shouse menar att nyfödda inte kan erfara sinnesförmimmelser eftersom de saknar språk och biografi. Föräldrar försöker i själva verket tolka den affekt som uppstår i barnet (Ibid.). När jag tänker tillbaka på min första VR-upplevelse var det någonting nytt som jag inte hade en personlig erfarenhet så det var svårt att tolka känslan som uppstod. Det stämmer på så sätt väl med det Shouse menar vara affekt. Samtidigt hade jag till skillnad mot en nyfödd andra sinnesförmimmelser jag kunde relatera till och dessa kommer jag i min analys att försöka skilja från affekt.

Avslutningsvis, hävdar Shouse att *känslouttryck* är projektion av en sinnesförmimmelse. Han menar att sinnesförmimmelser är autentiska medan känslouttryck kan både vara äkta och "fejkade". Han nämner att människor sänder ut känslor till andra människor och ibland kan dessa vara uttryck för ett inre tillstånd men inte alltid (Ibid.). Som ett exempel på det senare menar jag att vid en förälskelse förväntas vi vara lyckliga och till och med gladare än vanligt. Det kan ibland vara äkta känslor sprunget ur ett inre tillstånd men det kan också vara ett resultat av att vi förväntas vara gladare och på så sätt uppfylla sociala förväntningar. Ett annat exempel är när vi uttrycker glädje. Om vi ingår i ett socialt sammanhang där alla är glada förväntas vi också vara glada även om vi egentligen inte känner oss så.

I en VR-upplevelse anser jag att det ibland kan vara svårt att tolka sinnesförmimmelser eftersom det är en ny upplevelse som åskådaren/deltagaren inte haft tidigare. Det leder på så sätt inte självklart till *känslouttryck* utan snarare till en upplevelse av affekt och påminner på så sätt om nyföddas reaktioner. Det som gör ett VR-sammanhang till en personlig upplevelse är att deltagaren inte har tillgång till omgivningens reaktioner med VR-headsetet på. Det finns på så sätt inga externa förväntningar.

Genom de tre begreppen affekt, känsla, känslouttryck får jag ett redskap som gör det möjligt att på ett fördjupat sätt förstå en upplevelse i cinematic VR.

4. Empiriskt material

I kapitel 2 beskrev jag tillvägagångssättet för att utveckla koreografi för cinematic VR. De laborativa processerna resulterade i fem olika filmer som gav grund till det empiriska materialet. Här nedan beskrivs inledningen på analysprocessen och vilka urval av filmerna som gjordes för att komma åt upplevelsen av koreografin. I denna process lämnade jag tillfälligtvis koreografrollen och var enbart åskådaren/deltagaren. Genom att analysera min egen upplevelse kunde jag fullfölja hela processen och se effekterna av mina koreografiska val.

Tillvägagångssätt för att fånga upplevelsen

Av de fem filmerna valde jag att fördjupa mig i två, Mikael och Åses. De valdes av två skäl. Det ena var platsen där koreografin framfördes, båda var i liknade miljöer, naturen, och jag såg det som en möjlighet att studera vilken betydelse det hade för VR –upplevelsen. Mikael plats i skogsområdet var fyllt av träd och ensligt beläget. Åses vid sjöstranden hade i stället en öppen yta och väldigt stora gräsmattor i anslutning till strandvattnet. Naturen hade de med andra ord gemensamt medan platserna skilde sig åt genom att den ena var mer fylld av växtlighet och den andra mer öppen. Det andra skälet var att båda dansarna dessutom var rörelsemässigt olika och därför kunde bidra med olika rörelsekviteter och dynamik till utvecklingen av koreografin. Båda filmerna är ungefär tre minuter långa.

När jag tittade på första filmen upptäckte jag att det var svårt att få en överblick av platsen, dansaren och koreografin och hinna reflektera över allt som pågick. Därför bestämde jag att titta på filmen två gånger med ett mer systematiskt tillvägagångssätt. Vid dessa tillfällen ville jag fånga min upplevelse av filmerna så direkt som möjligt och beskrev därför högt det jag var med om samtidigt som det spelades in. I ljudinspelningarna uttrycktes min upplevelse på så sätt utan något filter och fångade vad som hände här och nu. Inspelningar blev inledning på mitt analysarbete att komma åt upplevelsen av koreografin i cinematic VR.

Två ljudinspelningar gjordes av varje film och vid dessa två tillfällen fokuserades olika saker. Tanken var att hitta vad som kunde vara intressant att analysera för att komma åt olika upplevelseaspekter. Vid det första var jag inriktad på att fokusera det som skapade ett starkt intryck, hur det *kändes* eller *upplevdes*. Det som gjorde att jag instinktiv reagerade på och rörde mig för att följa det som hände mellan dansaren och platsen. Jag letade på så sätt efter vilken sorts effekt platsen och dansaren hade på min åskådning/deltagande. Den andra gången fokuserades i stället det som hände med platsen när dansaren utförde koreografin. Det som jag i stunden *inte* uppfattade att det påverkade mig direkt. Det handlade till exempel om hur platsen framträdde för mig när dansaren utförde koreografin. Idéen var att synliggöra skiftningar i upplevelsen av platsen samt notera dansarens påverkan på platsen. Därefter transkriberades de fyra ljudfilerna.

När allt fanns nerskrivet startade jag med att granska och analysera materialet. Min läsning av det sattes också i relation till valda teorier och begrepp. Båda gångerna jag tittade på filmerna handlade om att plocka ut fragment av de båda ljudfilerna av varje film och göra ett urval av upplevelser som utgick från de tre begreppen affekt, känsla och känslouttryck. Jag letade på så sätt efter upplevelser vilka uttrycktes som starka eller mindre starka. Metodiskt valde jag först de beskrivningar som skapade starkt intryck. Ord och meningar som uttryckte olika sinnesstämningar såsom affekt, känslor och känslouttryck noterades. Ibland var det enstaka ord ibland ordagranna meningar som fångade mina intryck. Därefter övergick jag till de beskrivningar som *inte* påverkade mig direkt utan i stället handlade om platsen. Ibland hittade jag meningar som handlade mer om hur den fysiska platsen representerades. Till exempel träden, stenar, gräset eller annat det som fanns på platsen och som dansaren hade en relation till under utförande av koreografin. Det jag framför allt fokuserade på var upplevelser av att befinna sig på en plats med ett 360 graders perspektiv. Jag valde både visuella och auditiva intryck.

I nästa fas tog jag bort upprepningar av samma typ av upplevelser och behöll på så sätt det jag uppfattade som essensen av de upplevelser jag fick under min beskrivning. När urvalet var klart formulerades de till en sammanhängande text för varje dansare som benämns *mina upplevelser*. Dessa beskrivningar är det empiriska underlaget för min vidare analys och även för min sammanfattade diskussion.

5. Ett urval ur filmerna: mina upplevelser med analys och tolkning

I följande kapitel presenterar jag beskrivningarna av mina upplevelser av Mikael, i ett skogsområde och Åse, vid en sjöstrand samt min analys och tolkning av dessa. Detta gör jag genom att dela upp texten i tre olika kolumner. I den första finns mina upplevelser, i den andra finns analys och tolkning av platsen (en meningsfull plats för koreografi, tekniken som plats/cinematic VR, thirdspace och åskådarens/deltagarens agens och kinestetiskt medvetande som desorientering och orientering) och i den tredje finns analys och tolkning av mina sinnesupplevelser (affekt, känsla och känsloutryck). Genom att på detta okonventionella sätt placera beskrivning, analys och tolkning sida vid sida vill jag skapa en möjlighet för läsaren att välja om upplevelsen ska fokuseras först och analysen sedan eller om det i stället sker parallellt. Den grad av agens som läsaren därigenom får motsvarar den en åskådare/deltagare har i cinematic VR.

Beskrivningar av mina upplevelser

Dansare Mikael – Tranås – skogsområdet (filmad 14 och 21 okt 2018)

Det första jag börjar med är att ta på mig VR-headsetet. Därefter startar jag det genom att trycka på ON-knappen. I min högra hand håller jag en handkontroll som när jag startat den automatiskt kopplas via Bluetooth till VR-headsetet. När jag sätter på mig headsetet ser jag en bakgrundsbild och en undermeny där jag kan hitta lagrat materialet. Jag klickar på den och där ser jag flera filmer av alla dansare. Jag letar mig fram i menyn med hjälp av handkontrollen och hittar Mikaelns film och klickar på den för att kunna titta. Innan jag trycker play på filmen, som är tre minuter och fyrtio sekunder, ser jag mig omkring. Jag ser en skog med flera höga träd (tallar). De täcker i stort sett hela området. När jag blickar upp mot himlen kan jag se hur träden möts i en liten cirkel. Träden är höga och gråvita. På marken, framför mig, ser jag också flera träd som ligger omkullfallna. De ser slitna och trasiga ut, som om de hade fallit för flera år sedan.

Jag står upp när jag tittar och försöker blicka neråt på marken för att kunna se vad som finns där jag står. Då ser jag benen på stativet som sticker ut, dock ingen kamera. Jag ser inte mig själv heller men jag finns likväl där och observerar platsen. Jag ser ett träd under mig som har fallit. Trädet ligger inte rakt på marken utan på ena sidan lyfts det upp som om det skulle stå upp igen. De liggande träden lutar åt olika håll där jag befinner mig.



Mikael filmades i Rås en skog i utkanten av Tranås. Det är ett stort skogsområde nära vattnet där människor brukar springa eller promenera. Bilden är en "stereografisk projektion"²²

Analys och tolkning



En meningsfull plats för koreografi

Vad är det som gör att både Åses och Mikaelns platser blir meningsfulla för mig? Till att börja med noterade jag att det tog flera sekunder att godta att jag befann mig på den virtuella platsen. Det krävdes en omställning för att kunna ta emot det som hände, börja associera och inhämta information. Insikten att jag som åskådare/deltagare först behövde förstå platsen jag befann mig på innan jag kunde börja orientera mig blev på så sätt en viktig del av undersökningens resultat. Först därefter var jag mottaglig för de olika skeenden och de erfarenheter som jag nedan med hjälp av olika teoretiker försöker förstå.

Den tid som jag observerar Mikaelns film är tre minuter och fyrtio sekunder medan Åses film är drygt en halv minut kortare – två minuter och femtiosju sekunder. Tiden upplever jag inte som mätbar när jag blir helt inriktad på vad som händer på platsen och i koreografin. Tidsuppfattningen försvinner och min känsla blir istället att det finns, under mitt deltagande, flera passerade ögonblick, det Tricart kallar POI (point of interest). De baseras på vad jag som åskådare/deltagare bestämmer som intressant att uppmärksamma. När jag betraktar Mikaelns film beskriver jag en sådan stark upplevelse: "Han rör sig i en cirkel bort från mig [...]. Jag ser gräset

Analys och tolkning



Sinnesupplevelser

Sinnesupplevelser såsom affekt, känslor och känsloutryck, utgör en viktig del av min upplevelse av cinematic VR. Shouse (2005) menar att de tre är olika kroppsliga erfarenheter orsakade av olika händelser. *Affekt* sker på en omedveten nivå och drabbar oss på ett ögonblick med intensitet. *Känslan* är kopplad till tidigare erfarenheter som vi tolkar som våra känslor. *Känsloutryck* är känslor som vi förmedlar till vår omgivning, dessa kan reflektera vårt inre tillstånd eller utformas utifrån olika sociala förväntningar. Jag har vidgat Shouse sätt att se på affekt, känsla och känsloutryck genom att tillämpa det på upplevelsen i en virtuell miljö.

Min perception av känslan som uppstår av plats, kropp, rörelse och tid har ibland varit svårt att isolera från varandra. Men under min analys försökte jag urskilja dem för att kunna beskriva vad som hände under min åskådning/deltagande och vad som bidrog till en fördjupad upplevelse.



Affekt

Vid några tillfällen beskriver jag hur någonting drabbar mig när Mikael och Åse utför koreografin på plats. Det händer direkt och på ett omedvetet plan.

²² This is an artistic projection-mapping technique that looks like a tiny planet."

<https://books.google.se/books?id=r95SDwAAQBAJ&pg=PA44&lpg=PA44&dq=VR+stereographic+projection&source=bl&ots=NJuAtzORQ&sig=ACfU3U2Vyo3E339OB1WfkIs41Y7QrwOKQ&hl=sv&sa=X&ved=2ahUKewixuoub99HiAhUWwsQBHSdDCeA4ChDoATAEgQIBhAB#v=onepage&q=VR%20stereographic%20projection&f=false> [2019-06-05]

När jag trycker på ON-knappen hör jag en röst som säger "kör". Därefter ser jag Mikael springa i full fart i nedförsbacken. Jag följer efter honom, han springer runt mig i en cirkel. Ibland känns det som att han försöker ta sig från olika hinder som finns på marken. Han springer upprätt och med hjälp av sina armar tar han sig fram och hittar balansen. Helt plötsligt stannar Mikael framför ett träd som han nuddar med handflatan, direkt vänder han sig mot mig och springer rakt mot mig. Han passerar bredvid min vänstra axel och jag måste vara snabb och vända mig för att kunna se vart han tar vägen. Han ser så stor ut, som om jag satt nere på marken och såg honom underifrån. Direkt när han passerar tar han återigen med handflatan på nästa träd och passerar nästan över mig. Jag reagerar starkt genom att förflytta mig en aning åt sidan för att han skall passera utan att knuffa mig. Han känns så nära så att jag i den stunden blir en aning förvirrad. Jag noterar efter att han har passerat sulan på hans sko.

Han springer vidare till nästa träd och fortsätter genom att ta på varje träd han springer till. Han stannar där en sekund och blickar därifrån till nästa träd han skall springa till. Denna gång kan jag bara se honom på avstånd ibland ser jag honom i profil och ibland med ryggen mot mig men han är hela tiden på samma sida om mig. Jag ser plötsligt Mikael vända hela kroppen mot mig och springa. Han bromsar och stannar tre meter från mig och vänder sig en aning till det branta området där han började hela dansekvansen. Hans blick är beslutsam så jag vänder mig och undrar om han ser någonting jag inte ser. Sen vänder han sig mot andra sidan och tittar i motsatt riktning. Jag undrar fortfarande vad han tittar på och varför han ser så allvarlig ut. Denna gång börjar han göra olika armrörelser på plats för att senare gå i en rak linje med liknande armrörelser, han stannar och upprepar samma rörelsemönster. När han kommer fram stannar han och börjar gå baklänges mot mig men stannar därefter. Här tänker jag att om han inte hade stannat skulle jag ha varit tvungen att backa eller flytta på mig. Men han stannar och vänder sig i profil, han böjer på sina knän som om han skulle falla ner men vänder sig istället mot mig och sätter sig på knä på marken. Han fortsätter titta rakt fram som om ingen var där, han upprepar samma armrörelser, sedan drar han handen över sitt huvud och lutar överkroppen framöver mot knäna. I den positionen ser jag honom placera händerna bakom ryggen och ser hur handleden och fingrarna rör sig. Jag blir nyfiken och undrar vad han gör. Efter en kort stund ställer han sig upp och lyfter armarna åt sidan. När han står rakt med kroppen låter han armarna droppa ner till sidan. Jag hör två tydliga ljud när hans armar träffar kroppen. Direkt efter ljudet gnider han fötterna mot marken, som om han ville torka av skorna på gräset. Det gör att några delar av gräset lyfts upp. Han rör

flyga upp i stora klumpar. När jag tittar runt ser jag gräset upp och ner, jag ser klumpar av jord från det slitna gräset." Gräset som flyger upp är för mig en viktig POI. Mikael blir inte längre den jag fokuserar utan i stället gräset som lämnas kvar efter hans rörelser.

Ett sådant ögonblick upplever jag även när jag åskådar/deltar i Åses film. Det är när hon stannar till några sekunder. Då noterar jag himlens kontrast till hennes silverfärgade hår och hur de nästan smälter samman. Jag upplever hur molnen och träden rör sig i kontrast till hennes stillhet. Jag blir helt absorberad av platsen och vad som händer i relation till Åses stillhet. Ögonblicket eller POI känns enastående och upplevelsen är att det är betydligt längre än de fåtal sekunder som det verkligen varade. En meningsfull plats för koreografi utgörs på så sätt av olika POI som knyts ihop till det som blir min unika upplevelse som åskådare/deltagare och som gör att jag blir absorberad av skeenden på platsen.



Tekniken som plats/cinematic VR

"På gräsmattan finns [...] spår av att hösten har börjat eftersom jag kan se hur några gula, röda och även gröna blad från träden har börjat falla. [Jag] kan även se hela området [...] flera träd i rad [...] ett grått staket som omringar en bit av gräset. [Jag] ser en stig komma från strandkanten och jag ser en ramp ligga i mitten av den stigen. [...] gräsytan leder till en strand där jag kan se ett litet rött hus. Jag ser sand leda till vattnet på denna sjöstrand." Det jag har erfart i filmen med Åse, och även de andra, gör jag med hjälp av tekniken, en 360graders kamera och ett VR-headset. Tekniken som plats, alltså cinematic VR, är förutsättningen för att uppleva platsen som om jag var där, fast det egentligen är den representerade platsen jag upplever. Men det är med hjälp av de tre olika aspekter

Jag menar att det motsvarar vad Shouse (2005) benämner som affekt vilket sker på ett ögonblick. Det händer blixtnabbt och jag upplever att någonting uppstår som jag inte kan identifiera. Både mentalt och kroppsligt erfar jag förvirring och kan inte snabbt nog tolka vad jag reagerar på. Jag kan bara beskriva det jag åskådar/deltar i *efteråt*. Till exempel när jag beskriver att Åse gör två armrörelser samtidigt som "armarna lyfter upp henne en aning från marken". Det är när jag upplever att hon *nästan* lyfter från marken som jag blir överraskad och tänker att hon kommer på något sätt att stiga upp mot himlen. Det är ju omöjligt men för en sekund tror jag på det. Detta kan bero på att jag under en halv sekund inte hinner uppfatta det som händer.

Ett annat exempel är när Mikael två gånger passerar väldigt nära mig så att jag reagerar starkt genom att förflytta mig. Att det "känns nära" påverkar mig. Det är fullständigt normalt att jag flyttar på mig om någon kommer mot mig i verkligheten men i cinematic VR blir jag överraskad. Det är ju trots allt inte på riktigt. Men i denna upplevelse finns en nivå till som bidrar till upplevelsen. Samtidigt som denna specifika känsla av närhet infinner sig kan jag inte förflytta mig fysiskt på samma sätt som i verkligheten, då kan jag ju krocka med något i mitt vardagsrum. Affekt bidrar till att det skapas en realistisk närvaro i cinematic VR liksom i vissa fall förvirring. Enligt Shouse är affekt en omedveten upplevelse.

När jag tolkar mina upplevelser är det ibland svårt att skilja mellan affekt och känsla. Men jag har följt Shouse definition och tolkat upplevelser som jag uppfattas som intensiva, och i någon bemärkelse som svårförståeliga, som ett uttryck för affekt. När inte samma oförklarliga intensitet har uppstått betraktar jag det som en känsla. I analysen av mina beskrivningar märker jag att det inte finns så många exempel

sig i en cirkel bort från mig, efter några steg stannar han en stund för att sedan fortsätta vidare. Jag ser gräset flyga upp i stora klumpar. När jag tittar runt ser jag gräset upp och ner, jag ser klumpar av jord från det slitna gräset. Han stannar i profil nära ett träd i några sekunder, hans kropp är inte längre rak som trädet. Det verkar som att hans kropp har förändrats från att vara rak till att vara mer kontraherad. Träden som han står bredvid ser rakare ut än hans kropp gör, någonting som förändrar hur jag ser honom denna gång. I sekunderna av stillhet märker jag en mängd flugor som jag upplever som att de flyger i kaos i denna annars lugna stund.



Mikael springer runt 360 graders kameran.

Jag hör återigen hans handflator slå mot axlarna. Nu är det överkroppen som försöker frigöras från den position han har hamnat i. Hans knä och fötter lyfts liksom upp från marken. Han tar sig fram med stora steg, fortfarande i samma riktning och i en cirkel runt mig. Två gånger stannar han stilla. Under de sekunderna hör jag hans andning mycket tydligare och kraftfullare, som om han hade en stor kamp, hans ansiktsuttryck är inte det samma, hans hår rör sig och hans överkropp gungar både fram och tillbaka och sidledes. Denna gång visar hans kropp en annan ansträngning än tidigare.

Jag följer honom med blicken tills han stannar och börjar falla ner. Nu ligger han på rygg, hans kropp befinner sig bakom ett träd som om han var uppdelad i mitten. Jag kan se lite av färgen på hans byxa på ena benet men jag ser inte riktigt hans underkropp. Jag ser hans överkropp nära mig. Jag ser honom i profil och ser ena handen men inte den andra. Jag får en obehaglig känsla av Mikaelns kropp liggandes på marken. Hans andning blir tydligare för mig denna gång för att jag ser honom andas in och ut. Hans skjorta dras in och ut mot magen. Efter några sekunder ser jag ena armen ligga stilla och den andra börja röra sig. Händerna formar pincetter som vill fånga någonting i luften. Han vänder sig mot kameran och hans blick letar efter någonting. Mina och hans ögon möts aldrig men jag får likväl en känsla av vi för första gången möts. Han börjar röra sig mer kraftfullt på något sätt och hans undersula fångar min blick, hans ben börjar röra sig. Hela kroppen liksom hans rörelser blir större. I samma ögonblick ser jag många små flugor flyga runt omkring honom och får en känsla av att han försöker få bort dem. Han rullar runt snabbt så att han

som Cresswell (2009) beskriver att en fysisk plats har: läget, topografin och känslan som min upplevelse i cinematic VR är så verklig och påverkar det jag upplever. Känslan att jag deltar och skådar Åse på plats beror till stor del på kameran. Den möjliggör närhet till både plats och dansare. Det är jämförbart med att jag befann mig framför en teaterscen där jag kan se mig omkring. Skillnaden är den omslutande känslan som skapas och att jag kroppsligt antar kamerans positionering (som i praktiken sitter fast i stativet). När jag använder VR-headsetet är upplevelsen att jag är där och kan välja och välja bort vad jag åskådar.

Tekniken som plats blir på så sätt verktyget som tillåter min åskådning/deltagande. Enligt Rosenberg (2000) ger tekniken avtryck och påverkar det jag åskådar/deltar i. I mitt fall innebär det att det skapas en plats som ”lurar mig” att tro att jag finns där som ovan med Åse. Samtidigt som jag själv förstår att jag inte är där. Jag lokaliserar mig på den platsen Åse varit (vid filminspelningen) med hjälp av VR-headsetet och tittar mig runt omkring. Jag kan då uppleva gräsmattan, se flera träd i rad och ett litet rött hus genom att blicka åt flera håll under tiden. Jag associerar till höst på grund av lövens färg men också genom att de ligger på marken. När jag försöker förstå sammanhanget använder jag mig av vad Foster (2011) anser vara en kinestetisk utgångspunkt. Alltså, det är genom mina egna kroppsliga erfarenheter av hösten och olika platser jag kan förstå kontexten och samspelet med platsen. Foster menar att kroppen har en mängd kinestetiska erfarenheter, bland annat en visuell perception, som gör att vi kan förstå var vi befinner oss. Med den kan vi lokalisera oss i olika sammanhang. Som till exempel i följande beskrivning av Mikaelns fysiska plats ”[...] en skog med flera höga träd (tallar). [När] jag blickar upp mot himlen kan jag se hur träden

på affekt jämfört med känsla. Detta anser jag beror på att många gånger fick jag associationer knutna till mina tidigare upplevelser och erfarenheter.



Känsla

Känslan menar Shouse är personlig och biografisk. Det betyder att min tolkning bygger på mina referenser och associationer utifrån min personhistoria. När jag analyserar mitt deltagande i Mikaelns och Åses film märker jag hur det påverkas av såväl känsla för plats, kropp, rörelse som tid, vilket jag kommer ta upp i nämd ordning.



Känsla av plats: orientering och desorientering

Vid flera tillfällen provoceras en reaktion fram som jag känslomässigt förnimmer kroppsligt, en känsla av både orientering och desorientering. Med Mikael inträffar det när jag plötsligt uppmärksammar skarvarna mellan kamerans två olika linser. Det skapas en oskärpa som påverkar min uppfattning av platsen och som gör mig en aning desorienterad. Innan dess var jag som uppslukad av platsen men plötsligt förstår jag inte vad som händer. Känslan för platsen förändras till den grad att jag tappar fokus på det som sker och blir tvungen att försöka orientera mig igen. Jag upplever då att anknytning till platsen försvinner tills jag börjar kunna se och följa händelserna igen. Med Åse ser jag istället vid ett tillfälle att hon blir skarpare än resten av platsen. ”Det är som om man hade filmat henne i en grön skärm och sen klistrat henne över platsen. Jag märker också framförallt på slutet en blå linje, som en aura, på hennes kropp.” När jag upplever detta blir jag förvirrad och börjar fundera över vad som händer och varför. Platsen blir under den stund förändrad liksom det jag deltar i/åskådar. När jag förlorar

försvinner bakom ett träd. Det sista jag ser är hans underben som inte får plats bakom trädet. Under hela filmen hörs ljudet av vinden, Mikael's steg när hans springer eller rör sig och hans andning som ibland blir tydligare.



Mikael's kropp liggandes på marken som om han var uppdelad i mitten.

Det finns någonting som jag märker har med kameran att göra. Jag ser skarvarna mellan kamera ett och två. Det är precis där båda linserna möts och "sys ihop". Jag märker detta när det finns oskärpa i hans rörelse. Detta skapar en konstig känsla av platsen när jag märker detta. Här möts tekniken och jag undrar om detta skapar en viss påverkan/affekt hos mig?

Dansare Åse – Tranås – sjöstranden (filmat 9 oktober 2018)

Jag börjar med att ta på mig VR-headsetet. Därefter startar jag det genom att trycka på ON-knappen. När allt är inkopplat ser jag bakgrundsbilden och undermenyn där jag kan hitta lagrat materialet. Jag klickar på den, letar mig fram, hittar Åses film och klickar på den. Innan jag trycker på ON-knappen på filmen, som är två minuter och femtiosju sekunder, ser jag mig omkring. Det jag ser är en stillbild av platsen, sjöstranden. Först försöker jag orientera mig kroppsligt på den platsen. Det känns konstigt att säga kroppsligt när det enda jag ser under mig är tre ben av kamerans stativ. Jag kan inte se kameran eller min egen kropp men jag kan se hela området som om jag var där. Det hela känns en aning underligt.

Jag fortsätter se mig omkring och då ser jag en stor gräsmatta. Jag märker några gula fläckar som visar spår av bränt gräs från solen, annars är gräset grönt och fint. Jag märker att gräset har hunnit växa en aning, ingen har klippt det. På gräsmattan finns också spår av att hösten har börjat eftersom jag kan se hur några gula, röda och även gröna blad från träden har börjat falla och att de finns utsprida på marken.

I området ser jag en hög vit flaggstång utan flagga. Om jag fortsätter titta motsols ser jag flera träd i rad, de flesta av trädens stammar är svarta men jag ser några gråa. Jag ser ett grått staket som omringar en bit av gräset, det formar en öppen fyrkant. Jag ser en stig komma från strandkanten och en ramp ligga i mitten av den stigen. På något sätt hindras min blick att fortsätta titta längre bort så jag

möts i en liten cirkel. [På] marken, framför mig, ser jag också flera träd som ligger omkullfallna." Den kinestetiska utgångspunkten i detta exempel innebär att jag som åskådare/deltagare uppfattar kroppens relation till platsen.

Möjligheterna att åskåda/delta i cinematic VR skapas med hjälp av tekniken medan den kinestetiska erfarenheten bidrar till hur jag tolkar mina upplevelser. Men det finns ytterligare en aspekt som bidrar till upplevelsen. Det är vad jag kallar thirdspace och uppkommer när varje åskådare/deltagare får en egen individuell upplevelse. Detta kommer jag att gå in på i nästa rubrik.



Thirdspace och åskådarens/deltagarens agens

Min upplevelse i cinematic VR, som åskådare/deltagare, är att jag blir helt absorberad i det som händer. Samtidigt finns jag också i en fysisk verklighet, som i mitt fall utgörs av mitt vardagsrum. Detta skapar en specifik känsla att befinna sig mellan det fysiska rummet (vardagsrummets verklighet) och det virtuella, fiktiva i cinematic VR. Där uppstår en dualism som jag som åskådare/deltagare är tvungen att finna mig i. Jag behöver acceptera att finnas på båda samtidigt. Det betyder också rent praktiskt att i mitt vardagsrum kan jag inte röra mig hur som helst med risk för att krocka med saker som finns placerade på olika ställen. När jag deltar i det virtuella rummet innebär det också vissa begränsningar. Jag kan till exempel se mig omkring men däremot vare sig flytta på något eller ändra på det som händer.

Mitt i denna dualistiska känsla uppstår vad jag kallar för thirdspace. Det är där jag som subjekt finns med mina livserfarenheter, sinnesuttryck, inklusive de kinestetiska erfarenheterna, och utifrån dessa tolkar mina upplevelser. Thirdspace blir med andra ord de

känslan för platsen och blir desorienterad hamnar jag utanför thirdspace. Den geografiska och spatiala fantasin fungerar inte längre utan jag får ett distanserat förhållande till upplevelsen. Men det är inte bara känslan av platsen som påverkar mig utan även känslan av kroppen.



Känsla av kroppen

Mina sinnesförmågor är en del av det jag erfar. Kroppsligt betyder detta att jag får massor av intryck och stimuli i cinematic VR som jag reagerar på. Till exempel när jag ser Åse passera framför solen. "En fin och behaglig känsla får jag i kroppen av såväl solen som att se henne röra sig" eller när hon står rak och det " [...] finns ett träd som är likt rakt som hon är. Jag får en harmonisk känsla den stunden hon är där." I det här fallet var det en harmonisk känsla som uppstod men alla känslor är inte positiva. När jag såg Mikael ligga på rygg får jag i stället en obehaglig känsla av att se hans kropp på marken. Hans sätt att ligga mellan ett träd får mig att se honom som om han skulle vara uppdelad i mitten. De korta sekunder jag ser hans kropp framkallas en tydlig bild av någon som har blivit styckad och lämnad där på plats. På ett märkligt sätt associerar jag hans kropp med någon som har sprängts av en granat och lämnats kvar bland alla träd som ligger på marken.

Ytterligare en upplevelse av kroppslighet noterar jag när jag beskriver avsaknad av min egen kropp i både Åses och Mikael's filmer. "Det känns konstigt att säga kroppsligt när det enda jag ser under mig är tre ben av kamerans stativ. Jag kan inte se kameran eller min egen kropp men jag kan se hela området som om jag var där. Det hela känns en aning underligt." Det skapas därmed en känsla av tomhet och avsaknaden av kroppen har jag svårt att

fortsätter motsols och ser en till gräsmatta som fortsätter längre bort på andra sidan området.

Marken ser ojämn ut. Gräsmattan verkar inte ligga platt utan det finns en markant uppförsbacke med ytterligare en stig som leder till en bil, så jag antar att där borde finnas en parkering. Om jag fortsätter motsols ser jag en till gräsmatta som beroende på var man kommer ifrån, blir en nedförsbacke eller uppförsbacke. Från mitt perspektiv ser det ut som en uppförsbacke. Denna gräsyta leder till en strand där jag kan se ett litet rött hus. Jag ser sand leda till vattnet på sjöstranden. Längre bort från stranden kan jag se ett skogsparti som verkar väldigt tätt. Det är häftigt att det ligger nära stranden och jag undrar hur långt bort det egentligen är från där jag står. Om jag fortsätter motsols kommer jag tillbaka till den vita flaggstången där jag startade min beskrivning.



Åse filmades vid Hättebaden en sjöstrand i Tranås. Det är en av de mest populäraste stränderna där barn och vuxna brukar bada.

När jag tryckt på ON-knappen hör jag omedelbart ljudet av vinden, jag ser molnen som rör sig och träden som gungar. Då märker jag att himlen är både blå och grå, på ena sidan ser det blått ut och på andra sidan ser jag himlen täckt av gråa moln. Jag börjar se mig omkring och ser plötsligt Åses huvud sticka fram ovanför det gråa staketet. Undrar var hon kommer ifrån eftersom hon kommer springande uppför en uppförsbacke (från mitt perspektiv) och senare runt staketet placerad strax efter. Det första jag märker är hennes silverfärgade hår. Hon fortsätter springa uppåt på det branta partiet av gräsmattan, motsols. Åse är svartklädd och hennes skor har några vita ränder eller något sorts mönster. Hennes hy på ansikte och händer ser väldigt ljus ut i kontrast till de svarta kläderna hon har på sig.

Åse fortsätter springa runt mig. Jag följer henne tills hon kommer runt nästan ett varv där hon kom ifrån. Där vänder hon sig mot mig och springer långsamt förbi. Jag ser henne passera och följer efter henne med blicken. Jag märker att hennes ansiktsuttryck är lugnt och fokuserat. Jag upplever att, även om hon inte ser på mig, finns det en viss känsla av att hon vet att någon eller något finns där. Om hon till exempel hade tittat på kameran skulle jag ha känt att hon tittade på mig.

Hon passerar mig och efter några meter bromsar hon och byter riktning igen. Hon kommer tillbaka på samma sida som första gången hon passerade mig.

associationer jag gör när fantasin sätter igång en dialektik mellan verkligheten och cinematic VR. Det sker exempelvis när jag iakttar Åse vid sjöstranden och föreställer mig vinden som rör vid hennes hår och alla träd som blåser med hjälp av ljudet. Även om jag inte kan känna vinden så aktiveras känslan av den med hjälp av det auditiva sinnet. Likaså kan jag med hjälp av tidigare upplevelser och minnen associera till olika skeenden på platsen med henne och på så sätt få en upplevelse. Kanske framkallas ett minne av tidigare tillfälle på en annan strand där jag hört vinden passera lätt över mig. Under de sekundernas upplevelse uppstår något som är snarlikt vad som händer när jag läser en bok och helt plötsligt dras iväg i berättelsen. Skillnaden i en VR-upplevelse är att det är inte bara min hjärna och fantasi som aktiveras utan även min kropp och mina sinnen. Syn, hörsel och det kinestetiska sinnet gör att relationen mellan verklighet och VR blir mer komplicerad. När kroppen reagerar som om jag var där sätts vad Sojas beskriver som den spatiala/geografiska fantasin igång. Det är med hjälp av den vi konstruerar vår uppfattning om platsen och vår relation till den. På så sätt är den spatiala/geografiska fantasin förutsättningen för att thirdspace ska uppstå också i cinematic VR.

När jag deltar i cinematic VR bidrar min kroppsliga respons till upplevelsen. Som när jag skriver om Mikaelns film: ”Jag reagerar starkt genom att förflytta mig en aning åt sidan för att han skall passera utan att knuffa mig. Han känns så nära så att i den stunden blir jag en aning förvirrad”. Förvirring skapas genom att jag tappat uppfattningen om vilken plats jag befinner mig på. Jag upplever hans närvaro och i den stunden jag är ”där” med honom är jag tvungen att förflytta mig för att inte bli knuffad. Samtidigt förstår jag efteråt att han inte skulle sprungit på mig eftersom min kropp inte finns i det virtuella rummet. Det är trots

relatera till annat än när jag drömmer. När jag gör någonting i drömmen och inte riktigt kan identifiera om det är jag eller jag ”som någon annan” som är där. När jag vaknar känns det ändå som jag funnits där. Skillnaden i cinematic VR är att jag trots allt är vaken och kan kroppsligt kontrollera mina rörelser och förhålla mig till de ramar som mediet skapar.



Känsla av rörelse

När jag i min analys övergår till att fokusera på koreografi, lägger jag märke till rörelserna och hur de påverkar mig. När Mikael springer i en cirkel runt mig beskrivs det ”[...] som att han försöker ta sig från olika hinder som finns på marken”. Här är det både hur han rör sig kroppsligt och utformningen av platsen som skapar intrycket. Jag ser att han kliver fram med stora och höga steg samtidigt som överkroppen hjälper honom att hålla balansen bland alla träd som ligger på marken, såsom jag tolkar det. Åse, å andra sidan, rör sig annorlunda. Jag märker att hennes sätt att springa är lugnare. Kroppen känns mer avslappnad så att jag hinner lägga märke till fler detaljer till exempel att hon ”[...] är svartklädd och hennes skor har några vita ränder eller något sorts mönster. Hennes hy på ansikte och händer ser väldigt ljusa i kontrast till de svarta kläderna hon har på sig.” Någonting som jag inte hann fundera över hos Mikael. Det är också senare, under Åses film, som jag tycker att hon rör sig kalkylerat och metodiskt som om hon ville behålla lugnet. Jag uppfattar det som Åse rör sig likt en gradskiva som ibland rör sig runt och ibland i linjer mot mig. Medan Mikael i stället rör sig snabbt, som om han var uppjagad vilket skapar mer dramatik i koreografin. Samtidigt observerar jag att han i början av koreografin, när han springer, nuddar varje träd med handflatan. Jag får en känsla att hans rörelser har ett bestämt

Jag noterar hennes transparanta glasögon och hennes raka kortklippta hår som ibland faller mot hennes ansikte. Håret rör sig tillsammans med både hennes rörelser och vinden.

Hon springer sakta och håller samma tempo som tidigare. Det känns som om hon visste hur hon borde röra sig och vart. Jag får en känsla att hon gör det kalkylerat och metodiskt. När hon har passerat följer jag henne med blicken och ser att hon går mot den strand där det röda huset finns. Plötsligt ändrar hon riktning igen och vänder tillbaka. Denna gång går hon längre bort. Nu ser jag inte henne i profil utan jag ser hennes rygg som om hennes uppmärksamhet var riktad mot det röda huset vid stranden. Hon stannar där några sekunder. Här märker jag att himlen och hennes silverfärgade hår nästan smälter samman. Jag ser i den stillheten som råder hur molnen rör sig snabbt och att träden också rör sig.



Åse går i profil till 360 graders kameran.

Hon vänder sig om med hela kroppen och huvudet följer med i den rörelsen. Hon vänder sig mot andra sidan och börjar göra några armrörelser stående på plats först uppåt och sen bakåt och upprepar sen samma armrörelser samtidigt som hon går framåt. Kroppen känns avslappnad och verkar lika lugn som tidigare. Det verkar ibland finnas några korta osäkra steg men hon fortsätter. Efter några gånger stannar hon och direkt börjar hon backa samtidigt som hon tittar upp mot himlen. Det känns som hela kroppen gör motstånd och att det bara är fötterna som vill backa. Hennes steg bakåt känns bestämda och tydliga. Hon stannar efter några meter i profil och då ser jag att hon kommer tillbaka men blicken mot mig framåtriktad. Jag märker att hennes kropp är väldigt rak och när jag tittar mot det håll hon tittar finns ett träd som är lika rakt som hon. Jag får en harmonisk känsla den stunden hon är där. Hon gör två armrörelser uppåt samtidigt som det känns att armarna lyfter upp henne en aning från marken. Jag ser hennes hälar lyfta en aning från marken därefter faller hon på knä och gör samma rörelser med armarna som tidigare. Sittande på knä tar en av hennes händer tag om huvudet och dra ner det mot benet och marken. Jag ser hennes hår falla framåt mot gräsmattan och hennes hår rör sig lätt med vinden.

Åse placerar båda händerna bakom ryggen och där ser jag hennes händer röra sig längs ryggen på olika ställen. Händerna lyfts upp ifrån ryggen mot

allt en film jag åskådar/deltar i men på något sätt blev min kropp förledd till den reaktionen.

Det som händer i mitt vardagsrum och det som händer i cinematic VR är två olika saker. I mitt vardagsrum finns jag kroppsligt och kan se mig runt omkring. Jag kan delta med alla saker som finns där. I cinematic VR med Åse/Mikael finns jag däremot inte kroppsligt. Även om jag kan se runt omkring mig hjälp av VR-headsetet kan jag inte delta med omgivning på samma sätt som om jag var där tillsammans med dansarna.

Det är när den spatiala och geografiska fantasin sätts igång i thirdspace som jag som åskådare/deltagare får *agens*. Då får jag möjligheten att låta mina egna upplevelser framhävas, jag kan handla och ta beslut att följa eller inte följa det som händer. Jag kan också ibland bli överrumplad av rörelser och uppföra mig (för mig själv) på ett oväntat sätt som respons på det som pågår. Ett sådant exempel är när Åse eller Mikael tittar åt något specifikt håll på platsen och jag känner mig tvungen att blicka åt samma håll eller fundera över vad som händer dit de blickar. När jag befinner mig i thirdspace kan jag bli så absorberad av platsen att jag upplever mig som en del av händelser jag betraktar vilket i sin tur kan kännas märkligt för min kropp och mina sinnen. Jag anstränger mig att förstå kroppen i den spöklika situation som en cinematic VR-upplevelse utgör.



Kinestetiskt medvetande som desorientering och orientering

Som framkommit av ovanstående blir det en helt annorlunda upplevelse att delta i cinematic VR jämfört med att åskåda någonting på en scen. Det finns en kroppslig upplevelse som inte alls finns när jag är åskådare vid ett traditionellt scenframträdande. Den är däremot inte enbart positiv. Att delta i både verkligheten (mitt vardagsrum) och

mål, att det är viktigt att hinna ta sig från en plats till en annan plats på kort tid. Jag tolkar hans beslutsamhet som om det är väsentligt att inte glömma bort vart han ska, att han hela tiden ska vidare. Han rör sig kors och tvärs på platsen på ett oväntat sätt som om han vill finnas överallt.

Det är VR-headsetet som möjliggör känslan att befinna sig mitt bland dansarna och en verklighetsupplevelse av att "känna" deras rörelser. Headsetet skapar också en sfärisk bild som förvränger rörelserna och förskjuter avstånden vilket gör att kropparna antingen blir större eller mindre än vanligt när de kommer väldigt nära eller väldigt långt ifrån mig. Detta skapar starkare effektfullare rörelser som bidrar till att jag blir berörd.

Under min åskådning/deltagande märker jag också att känsla av tiden förändras. Detta kommer jag att fokusera i nästa rubrik.



Känsla av tid

Mikaels film är tre minuter och fyrtio sekunder medan Åses film är två minuter och femtiosju sekunder. När jag åskådar/deltar i dem får jag däremot en helt annan känsla av tiden. Åses film känns till exempel längre än Mikaels. Men i båda kan jag uppleva att jag blir så indragen i det som sker att det är som om den linjära tiden stannade upp. När detta händer uppmärksammar jag flera saker samtidigt. Ett sådant exempel är i Mikaels sekunder av stillhet, då "[...] märker jag en mängd flugor som jag upplever som att de flyger i kaos i denna annars lugna stund." Det är kontrasten mellan stillheten som äger rum i Mikaels kropp och kaoset som framkallas av flugorna som orsakar att jag upplever att tiden sträcks ut.

himlen och det gör att Åse måste ställa sig upp på två ben. I profil ser jag hennes armar och händer lyftas bakom ryggen. När Åses armar inte kan lyftas upp mer släpper hon dem kontrollerat utmed kroppen. Snabbt lyfter hon en arm som leder till en rörelse som gör att hon snurrar runt. Medsols börjar hon släpa (borsta) fötterna lätt på marken och börjar backa på gräsmattan. Åse verkar följa en linje bakåt, man ser hur en fot följer den andra. Kroppen känns inte längre rak utan överkroppen verkar tippa fram. Hennes armar hänger åt sidan som om denna rörelse inte påverkade dem. Hon avslutar rörelsen på ett väldigt speciellt sätt. Hon placerar fötterna ihop och sträcker på kroppen. Ett sätt att markera att rörelsen har tagit slut. Jag ser henne i profil blicka mot det röda huset vid stranden. Det får mig att reflektera över att det är den sidan jag har sett henne röra sig mest. Självt har jag glömt det som finns bakom mig. Jag ser henne passera framför solen. En fin och behaglig känsla får jag i kroppen av såväl solen som att se henne röra sig.



Åse med ryggen emot kameran gungar fram och tillbaka med överkroppen.

Härnäst hon stannar hör jag två ljud. Det är hennes händer som när de hamnar i kors slår på axlarna. Då börjar hon gunga lätt fram och tillbaka med överkroppen och ibland med knäna. Jag ser framförallt huvudet röra sig med kraft. Hon håller på en stund samtidigt som hon närmar sig mig. Efter en kort stund stannar hon. Jag ser hennes kropps framsida. Hennes hår har täckt nästan hela ansiktet. Hennes armar sträcker sig nu åt sidan. Jag får en upplevelse att hela hon ryser. Jag hör fåglar, någonting som inte jag har hört tidigare. Hon faller ner på marken och ligger helt utsträckt på rygg på gräset. Hennes kropp påminner mig om den vitruvianske mannen av Leonardo da Vinci. Samtidigt som hennes kropp inte syns lika proportionerlig som på bilden av da Vinci. Hon ligger i en lätt nedförsbacke. Detta gör att hennes överkropp ser större och kortare än hennes underkropp.

Hon börjar röra en hand och så den andra, hennes armar sträcker sig uppåt. Det känns som att hon skulle vilja klättra uppåt eller ta på någonting. Öväntat snabbt börjar hon slå på benen som om hon vill ta bort någonting. Hennes ben lyfts från marken samtidigt som jag ser en svart fågel flyga snabbt över vilket gör att jag tappar fokus en kort stund. På något sätt lyckas hon komma upp med överkroppen för att sen vända huvudet i riktning mot mig (kameran) och

cinematic VR känns underligt. Underligt för att i verkligheten kan jag se min kropp vilket inte är möjligt med VR-headsetet på. Underligt för att jag kan se och höra allt som händer runt omkring mig som om jag var på den fysiska platsen. Underligt för att jag har sensationer som gör att jag reagerar på och deltar i det som händer på den virtuella platsen, som om det var den fysiska platsen. Det är på så sätt som en spöklik närvaro, jag är där men bara via mina sinnen. Det känns som en bedräglig frihet för mina sinnen.

Den kroppsligt märkliga känslan innebär att för att orientera mig måste jag hitta referenspunkter som till exempel det lilla röda huset nära stranden med Åse eller trädet som ligger på marken med Mikael. På så sätt kan jag säkerställa att varje gång, jag följer Åse och Mikael med blicken, hittar jag tillbaka till referenspunkterna och kan förstå och orientera mig på platsen.

Andra sätt att orientera mig är att skapa riktningar eller hitta olika sätt att mäta avstånd på. Jag försöker exempelvis se hur Åse och Mikael rör sig på respektive plats. Med Åse använde jag ordet "motsols" för att kunna uppfatta hennes riktningar på platsen medan med Mikael använde jag min egen kropp för att uppfatta hur han rörde sig till exempel genom att säga "han springer runt mig i en cirkel", "han passerar bredvid min vänstra axel". Ibland relaterar jag till avståndet mellan Åsa/Mikael och mig genom att säga "hon stannar efter några meter" eller "han rör sig ifrån mig i cirkel". Eftersom ibland kunde cirkel anslutas nära kameran eller ifrån kameran. Det gör att varje tillfälle blir unikt och att det tar tid att uppfatta vad som händer och ibland förlorar jag fokus och en viss desorientering uppstår. Till exempel, under Åses upplevelse säger jag: "Självt har jag glömt det som finns bakom mig." Den beskrivningen tolkar jag som att för en sekund känner jag mig

Den specifika känslan av tid i cinematic VR beror på att jag blir absorberad av det som sker, händelser får på så sätt en direkt inverkan och jag upplever mig som delaktig i sammanhanget. Det är med andra ord när jag befinner mig i thirdspace som jag förlorar tidskänslan och blir djupt försjunken i vad som sker. Det är som om jag dagdrömmer och försöker förstå hur känslorna hänger ihop under tiden som det händer koreografiskt.



Känsloutryck

Enligt Shouse utvecklas känsloutryck gradvis från affekt och känsla. Det blir på så sätt en reflektion av en händelse som orsakade affekt, vilken i sin tur återkopplas till personliga och tidigare erfarenheter, känslor. När väl känsloutryck uppstår innebär det slutet av en process där vi medvetandegör och reflekterar över det som händer. Enligt Shouse (2015) är känsloutryck äkta eller oäkta, beroende på om detta är sprunget ur ett inre tillstånd eller inte. Oäkta känslor, menar han, beror oftast på de förväntningar som andra ställer på oss, det vill säga på externa sociala förväntningar. När jag finns i mitt vardagsrum och åskådar/deltar i Mikael och Åses film i cinematic VR är jag ensam och det finns inga andra där som kan påverka mig. På så sätt blir mina känsloutryck äkta såsom Shouse avser.

Ett exempel från Åses film är när hon ligger helt utsträckt på rygg på gräset "Hennes kropp påminner mig om den vitruvianske mannen av Leonardo da Vinci. Samtidigt som hennes kropp inte syns lika proportionerlig som på bilden av da Vinci. Hon ligger i en lätt nedförsbacke. Detta gör att hennes överkropp ser större ut och kortare ut än hennes underkropp. Min beskrivning av denna situation uppfattar jag först när jag analyserar den som ett uttryck av affekt. Jag reagerar på att någonting i Åses kropp inte stämmer. Reaktionen

börjar därefter rulla i nerförsbacken mot den sidan hon kom ifrån, från första början.

Att rulla nedför backen går inte fort, det känns ojämnt när hon gör det. Hon ligger riktigt utsträckt med armar och ben. Jag ser hur hennes handflator och hennes fötter möter gräset när hon rullar. Innan hon försvinner totalt från min syn märker jag kontrasten av kroppens rörelse och den rörelse som vinden skapar över träden och ljudet som hörs av vinden. Det är inte förrän nu jag märker ljudet av vatten lite tydligare än innan, det har varit vinden som har tagit över hela min uppmärksamhet.

Någonting jag märker under tiden är kontrasten av hennes kropp på platsen. Hennes figur känns skarpare än resten av platsen. Det är som om man hade filmat henne i en grön skärm och sen klistrat henne över platsen. Jag märker också framförallt på slutet en blå linje, som en aura, på hennes kropp.

desorienterad och försöker på något sätt orientera mig igen.

Under både Åses och Mikael's filmer har jag navigerat genom sensationer av desorientering och orientering i såväl rummet som i kroppen. Foster (2011) säger att kroppen har mängd kinestetiska erfarenheter, alltså saker som vi har upplevt tidigare, som också utgår från den digitala miljön vilket gör att vår kroppslighet förhåller sig till dessa och på så sätt också omvandlas till nya kinestetiska erfarenheter.

som uppstår förvandlas dock snabbt till en känsla när jag associerar till "den vitruvianske mannen av Leonardo da Vinci". Det är på så sätt något jag kan känna igen, denna erfarenhet utvecklas till känslouttrycket – överraskning. Känslouttryck är projektion av en sinnesförnimmelse som utifrån flera associationer jag gör försöker förklara det som mitt inre tillstånd upplever. När jag genomgår hela processen från affekt till känsla och slutligen känslouttryck kan jag som Shouse säger bekräfta eller ändra de känslor som uppstått vid en händelse.

6. Sammanfattande konklusion

I min studie har jag fokuserat på hur koreografi kan skapas som gör att åskådaren/deltagare blir fullt engagerad och på så sätt får en fördjupad upplevelse i cinematic VR. Genomförandet har skett genom olika processer där jag har undersökt koreografi och mediets möjligheter. Här kommer en sammanfattning och konklusion där jag tydliggör vilka aspekter som kan anses vara relevanta för att besvara mina frågeställningar: Hur kan koreografi utvecklas för att fördjupa en VR-upplevelse i cinematic VR? och Vilken betydelse har platsen för att utveckla koreografi i cinematic VR?

En avgörande aspekt var att kameran måste placeras i mitten av platsen som ska användas, annars uppstod inte en 3D-känsla. Med det kom också begränsningar. Det var från kamerans position som åskådaren kom att uppleva filmen. Det innebar att åskådaren/deltagaren i princip endast kunde se hela platsen som om huvudet befann sig inne i ett klot (kameran). Koreografin måste därför på alla tänkbara sätt utgå från den sfäriska platsen och på så sätt organiseras runt kameran. Hela platsen behövde fyllas med koreografiska händelser och rörelserna måste hela tiden tänkas utifrån ett 3D-perspektiv. Genom att kroppen föreställdes vara en helixform skapades rörelser som samtidigt kunde ses från olika vinklar och perspektiv, beroende på åskådarens/betraktarens val.

Det var också nödvändigt att använda flera fronter. Om bara en front användes skapades en 2D-känsla och åskådaren/deltagaren betraktade allt utifrån endast en punkt. I min studie utgick jag från en fast kamera. Det innebar att åskådaren/deltagaren inte kunde flytta sig närmare det den ville betrakta eftersom kameran inte filmade närbilder. Den enda möjlighet att uppnå närhet var därför att dansaren förflyttade sig nära åskådaren/deltagaren. För att en fördjupad upplevelse skulle uppstå var dessa insikter förutsättningar för det fortsatta arbetet.

För att en fördjupad upplevelse skulle uppstå var det viktigt att åskådaren/deltagaren fick en viss grad av agens i förstaperson genom att koreografen medvetet skapade möjligheter att välja att följa olika skeenden. Här blev tidsaspekten viktig. Både för att skapa utrymme för att åskådaren/deltagaren till att börja med kunde orientera sig på platsen och även senare för att hinna välja vad som skulle fokuseras. Men även få möjlighet att notera relationer som plötsligt uppstod mellan dansarens rörelser och platsen materiella ting. En annan aspekt var också dansarens blick. När den inte fokuserade kameran, och på så sätt styrde, bidrog det till en viss agens för åskådaren/deltagaren då en känsla av nyfikenhet uppstod av vad dansaren betraktade. Att inte fokusera kameran behövde kombineras med rörelser nära kameran för att intresse på så sätt skulle väckas.

För att upplevelsen skulle stärkas var en medvetenhet om åskådarens/deltagarens rörelsebegränsningar nödvändig. När de skulle välja vad de skulle betrakta utgick det från att de endast kunde röra huvudet i alla riktningar och rotera med kroppen. Genom att utnyttja det och koreografera dansarens riktningar så att de ibland kom väldigt nära kameran eller skiftade riktningar flera gånger uppfattades händelsen som överraskande och oförutsedd vilket skapade engagemang hos åskådaren/deltagaren.

Dansarna hade en central roll för att förstå hur koreografi kunde skapas i mediet och bidrog på så sätt aktivt till undersökningen. Deras medskapande ökades under processen från att till att börja med enbart arbeta med fastlagt material till att de fick laborera med förändringar för att förstärka eller försvaga koreografiska skeenden. Deras egen upplevelse av att åskåda/deltaga i mediet hade en avgörande betydelse för insikter om hur koreografi kunde stärka åskådaren/deltagarens upplevelse. För min del innebar deras förståelse om mediet också till att mina invanda koreografiska metoder utmanades.

Sammantaget resulterade ovanstående insikter i att för att en fördjupad upplevelse ska uppstå måste alla medverkande vara medvetna om mediets specifika förutsättningar, 180-graders regeln utmanas och i stället en 360graders regel ta form där relationen mellan åskådaren/deltagaren, koreografin och platsen är i fokus och där engagerande ögonblick, POI kan uppstå.

Cinematic VR, en individuell upplevelse mellan mitt emellan fiktion och verklighet

En *cinematic VR-upplevelse* betyder att varje åskådare/deltagare har ett enskilt och individuellt intryck av det som händer. Till skillnad mot en scenisk eller performativ upplevelse sker inte deltagandet i cinematic VR tillsammans med andra åskådare samtidigt på platsen. Upplevelsen blir på så sätt inte påverkad av reaktioner från andra åskådare. Detta innebar att jag som koreograf behövde skapa koreografiska förutsättningar för olika åskådares/deltagares upplevelse. Samtidigt som jag koreograferade en upplevelse som åskådaren/deltagaren förhoppningsvis ville följa med måste jag vara medveten om att de hade frihet att välja/välja bort vad de tittade på. Det var på så sätt en del av den koreografiska utmaningen.

I studien har jag visat att för att en upplevelse ska uppstå i cinematic VR innebär det först och främst att tekniken som plats hamnar i bakgrunden och att åskådaren/deltagaren accepterar att befinna sig mitt emellan verklighet och fiktion för att med hjälp av sin spatiala geografiska fantasi kliva över till thirdspace. Först då blev den fiktiva platsen accepterad såväl auditivt, visuellt som kroppsligt som en upplevelse av verklighet. För dansarna liksom koreografen var det också viktigt att förstå mediet och skillnaden mellan den fysiska platsen där koreografin utfördes och filmades. Liksom en medvetenhet om att kameran spelade in en sfärisk plats och att koreografin och framförandet måste hela tiden förhålla sig till det.

Slutsatser i förhållande till begrepp, teorier och metoder

Begrepp och teorier

De analytiska begreppen har bidragit till en förståelse för hur en upplevelse i cinematic VR kan utvecklas koreografiskt. Att kunna identifiera företeelserna i min undersökning med dessa teoretiska begrepp hjälper till att tydliggöra, förklara och vid vissa tillfällen bredda kunskapen inom cinematic VR. Shouses (2005) begrepp affekt, känsla och känsloutryck bidrog exempelvis till en förståelse för hur agens kan skapas i mediet och det blev på så sätt ett koreografiskt verktyg. Affect gick att framkalla när dansaren exempelvis kom alltför nära kameran och på så sätt upplevdes närmast inskränka på åskådarens/deltagarens spatials utrymme. Däremot visade det sig att affekt var svårare att framkalla än känslor och känsloutryck.

Tricart (2018), Cresswell (2009), Rosenberg (2000) och Soja (2017) hjälpte på olika sätt till med att se platsen betydelse i sina olika former. Via deras olika syn på plats fick jag ett verktyg för att analysera hur det gick att koreografiskt förhålla sig till alla tre platserna i ett 360-graders sammanhang. På så sätt kunde Sojas begrepp thirdspace tillämpas för att hitta dialektiken mellan den fysiska platsen och tekniken som plats. Det var också där åskådaren/deltagaren agens kunde påverkas koreografiskt. Det betydde att jag såg thirdspace som en pågående uppbyggnad av nya betydelser. Sist använde jag mig av Fosters (2011) kinestetiska utgångspunkt för att sammanföra de erfarenheter kroppen fick på de icke neutrala platserna, alltså den kroppsliga perceptionen i cinematic VR.

Analysmetoden (teori och begrepp) hjälpte mig att observera och namnge de företeelser som jag beskrev under min analys. Ibland har jag tolkat och utvecklat begreppen för att kunna anpassa dem till min undersökning. Samtidigt var förståelsen och användningen av de olika begreppen plats en av de stora utmaningarna i studien. Eftersom plats kunde vara den fysiska platsen, teknik som plats och thirdspace var det viktigt att skilja på dem för att förstå deras betydelser för cinematic VR.

Metod

Min metod var laborativ och komplexiteten i min undersökningsmetod innebar bland annat att jag intog olika roller, koreograf, dansare och åskådare/deltagare. För att koreografera behövde jag prova koreografin själv. Fördelen var att det därmed gick att utveckla koreografin allt eftersom. Problemet var, att det var svårt att skapa distans mellan båda rollerna, alltså att både skapa koreografi och att dansa. Därför var jag parallellt tvungen att prova koreografin med annan dansare. När jag enbart arbetade som koreograf gick det att koncentrera sig på den koreografiska processen och färdigställa koreografin. När jag i nästa skede intog åskådare/deltagare roll för att komma nära cinematic VR-upplevelsen fick jag en förståelse hur koreografin upplevdes ur det perspektivet. Detta blev en avgörande vändpunkt i undersökningen för att besvara mina frågeställningar. Genom att uppleva koreografin ur dessa olika perspektiv fick jag en kunskap om det specifika mediet och utifrån det kunde jag koreografera POI som skapade affekt, känslor och känsloutryck och även ha förståelse för den kinestetiska upplevelsen. Problemet var att det sedan blev svårt att skapa distans till åskådarens/deltagarens position, gå tillbaka till koreografrollen igen och försöka analysera och föra en diskussion ur ett koreografiskt perspektiv. Metodiskt hade det funnits andra möjligheter. Jag hade exempelvis kunnat be någon annan undersöka dansarnas upplevelser liksom en annan åskådare/deltagares upplevelse och utifrån det haft en vidare diskussion för att förstå deras upplevelse. Trots komplexiteten i den valda metoden var fördelen att jag i alla led kunde fortsätta utveckla den koreografiska förståelsen för att skapa dans i cinematic VR. Sammanvävningen av undersökningen och metoden gjorde på så sätt att jag kunde ändra och utveckla metoden under tiden.

Empiriskt material

Koreografin utvecklades och omformades kontinuerligt och resulterade i fem olika filmer. Ur dessa gjordes ett urval. Det blev Mikael och Åses filmer som blev grunden till de två beskrivningar av *mina upplevelser* under analysdelen. Fördelarna var att jag därmed fick ett bra jämförelsematerial gällande plats (naturmiljöer) och samtidigt olika dansare och på så sätt möjlighet att inom uppsatsens tidsram fördjupa arbetet. För att kunna få en mer omfattande diskussion av det jag upplevde i cinematic VR skulle jag ha behövt utveckla det koreografiska materialet ännu mer och i så fall ändra flera aspekter i relation till platsen. Till exempel ha jobbat med en längre koreografi för att få flera rörelser i relation till platsen. Det hade jag kanske haft flera POIs att relatera till och kanske möjligheten att finna fler tillfällen där affekt uppstod. Ett annat alternativ skulle varit att anpassa koreografin till varje plats istället att göra samma koreografi hela tiden. Detta skulle ha hjälpt att fördjupa kunskapen om betydelse av platsen för koreografin och vice versa. De båda alternativen hade varit en mer tidskrävande variant och hade kanske krävt en annan ingång till mitt arbete. Jag menar att urvalet var intressant utifrån de möjligheter som fanns.

Utvecklingspotential

När jag tittar på mitt resultat utifrån ett koreografiskt perspektiv anser jag att det fortfarande finns mycket att utveckla och forska i. Till exempel vad händer om det är inte bara en dansare utan *flera* dansare på plats. Vad händer koreografiskt när flera rör sig samtidigt och hur påverkar det upplevelsen så att det inte förvirring och desorientering uppstår hos åskådaren/deltagaren. Platsen och koreografin skulle på så sätt bli mycket

mer utmanande eftersom åskådaren/deltagaren får fler intryck. Att använda musik är ytterligare ett utvecklingsområde. Genom de insikter jag bidrar med finns det möjligheter för andra att bygga vidare och hitta alternativ för att tänka och skapa koreografiskt i det sfäriska rummet och därmed förändra relationen mellan dansare och åskådare/deltagare i en VR-upplevelse.

Ett framtida intressant utvecklingsområde inom cinematic VR är också att arbeta med postproduktion för att bearbeta koreografin i redigering. I min studie filmade jag en tagning och sen stitchades den ihop. Jag arbetade på så sätt inte med att sätta ihop den i en annorlunda ordning eller zooma in rörelserna. Med postproduktion hade processen blivit ännu mer komplicerad och inte rymts inom den avsedda tiden.

Det som har varit spännande och relevant har varit att se vad det innebär att arbeta med en koreografisk process inom cinematic VR. Mediet är fortfarande så pass nytt att det behövs mer kunskap och forskning, men min studie bidrar med nya insikter som bland annat innefattar några av utmaningarna med att skapa koreografi till cinematic VR. Det är viktigt att vidareutveckla screendance i cinematic VR och att fortsätta forska om koreografi. Det är fortfarande mycket som behöver testas men, framförallt, anser jag finns det behov att skifta blicken från ett traditionellt sätt att se på film utan att glömma det vi har lärt oss hittills. Det handlar för mig om att väcka nyfikenhet och skapa nya synvinklar. Personligen ser jag i förlängningen av min undersökning möjligheter att använda VR-tekniken som ett didaktiskt redskap inom till exempel koreografi.

Käll- och litteraturförteckning

- Arentsen, M. & Stam, R. & Thuijs R. *Postmodern approaches to space*. https://docgo.net/philosophy-of-money.html?utm_source=postmodern-space [2018-01-18]
- Cresswell, T. (2004). *Place: a short introduction*. London: Blackwell.
- Foster, S. L. (2011). *Choreographing Empathy. Kinesthesia in Performance*. New York: Routledge.
- Heiland, T. (2014). One Foot Inside the Circle: Contemporary Dance of Los Angeles Steps Outside Postmodernism and into Neo-Modernism-with-a-Twist. I Pine, A. & Kuhlke, O. (red). *Geography of Dance: Bodies, Space and Movement*, Volume 1: Corporeal Negotiations, Chapter 6. Lexington Books: A division of Rowman & Littlefield Publishers, Inc. ss. 1-31.
- Massumi, B. (1995). The autonomy of affect. No. 31, *The Politics of Systems and Enviroments*, Part II. University of Minnesota Press. ss. 83-109.
- Massumi, B. (2002). *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*. Durham & London: Duke University Press.
- Misi, M. & Pimentel, L. (2016). The Virtual Body is Real! Phenomenological and Postphenomenological Perspectives in Mediadance. I Rosenberg, D. (red). *The Oxford Handbook of Screendance Studies*. New York: Oxford University Press, ss. 556-571.
- Minca, C. (2001). *Postmodern Geography. Theory and Praxis*. United Kingdom: Wiley-Blackwell.
- Ott, B. L. (2017). Affect. *Oxford Reseach Encyclopedia of Communication*. (DOI: 10.1093/acrefore/9780190228613.013.56).
- Rosenberg, D. (2010). Excavating Genres. *International Journal of Screendance*, 1(1), ss. 63-73.
- Rosenberg, D. (2012). *Screendance: Inscribing the ephemeral image*. New York: Oxford University Press, ss.110-125.
- Rosenberg, D. (2000). *Video space: A site for choreography*. Leonardo, 33 (4), ss. 275-280.
- Shouse, E. (2005). Feeling, Emotion, Affect. *M/C Journal* 8 (6) <http://www.journal.media-culture.org.au/0512/03-shouse.php> [2018-01-18]
- Soja, E. (1989). *Postmodern geographies. The Reassertion of Space in Critical Social Theory*. London: Verso.
- Soja, E. (2017). *Thirdspace. Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*. Cambridge: Wiley-Blackwell.
- The Blank Canvas* (2019). <https://www.blankcanvas.bio/#home-section> [2018-01-18]
- The Kings Room* (2018) [film]. Regissör: Thomas Seest. Danmark. (Filmen är tagen från visningen ScreenDance Festivalens 2018) [2018-04-29]
- Tricart, C. (2018). *Virtual Reality Filmmaking. Techniques & Best Practices for VR Filmmakers*. London: Routledge.
- Tsikuri* (2017) [film]. Regissör: Tupac Martir. London: Satore Studio. (Filmen är tagen från visningen ScreenDance Festivalens 2018)) [2018-04-29]
- Tustain, J. (2018). *The complete guide to VR & 360° photography*. London: Octopus Publishing Group.
<https://books.google.se/books?id=r95SDwAAQBAJ&pg=PA44&lpg=PA44&dq=VR+stereographic+projection&source=bl&ots=NJuAtzORQ&sig=ACfU3U2Vyio3E339OBIWfkIs41Y7QrwOKQ&hl=sv&sa=X&ved=2ahUKEwixuoub99HiAhUWwsQBHSdDCeA4ChDoATAEgQIBhAB#v=onepage&q=VR%20stereographic%20projection&f=false> [2019-06-05]

Vetenskapsrådet. *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskapliga forskning*. <http://www.codex.vr.se/texts/HSFR.pdf> [2018-01-18]

Voodooofilm (2018). Rendering. <https://www.voodooofilm.org/ordlista/term/rendering> [2018-01-18]

Vr_Sci (2017). *'The Blank Canvas' – hacking nature*. <http://vrscifest.com/blank-canvas-man-behind/> [2018-01-18]

Vr_Sci (2018). *Vr_Sci Fest 2018*. <http://vrscigroup.com> [2018-01-18]

Wallenstein, S. (2013). Somatic Materialism or "Is it Possible to do a Phenomenology of Affect?". *SITE*. Sweden: Axl Books. ss. 153–167. https://www.researchgate.net/publication/282504588_Somatic_Materialism_or_Is_it_possible_to_do_a_phenomenology_of_affect [2018-02-20]

XR and Science: Immersive technologies as a Blank Canvas to augment our minds (2018) [video]. Stockholm: KTH https://www.youtube.com/watch?v=XoQ_RAY6MrU [2018-01-18]

Yrsel (2019). Balansorganet. <https://www.yrsel.com/ywp/balansorganet/> [2019-10-15]

Bilagor

Bilaga 1 – Avtal

Hej!

Jag heter Cyntia Botello och är student på masterprogrammet samtida dansdidaktik som ges på, Stockholms Konstnärliga högskola, Institutionen för danspedagogik. Inom ramen för min utbildning ska jag göra ett examensarbete. I min studie vill jag undersöka hur Virtual Reality påverkar utövare och åskådare inom dansfilm. Deltagare kommer att få lära sig en rörelsesekvens som i sin tur kommer att filmas/dokumenteras.

Eftersom hela processen filmas och dokumenteras kommer du som deltagare inte kunna vara anonym. Examensarbetet kommer att sparas och finnas tillgängligt i det digitala arkivet DiVA, liksom de flesta masterarbeten som ingår i universitets- och högskoleutbildningar gör. Den rättsliga grunden som detta baseras på kallas allmänt intresse. I detta dokument godkänner du din medverkan. Det innebär att allt som filmas och dokumenteras kan användas för mitt examensarbete och i sin tur finnas tillgängligt för alla som vill ta del av studien. Allt material kommer att sparas. Med detta avtal godkänner du din medverkan i studien och publicering av innehållet i studien. Ytterligare information innan du skriver på avtalet kan ges av mig, Cyntia Botello, eller min handledare Ingrid Redbark Wallander vid Stockholms Konstnärliga högskola.

Studentens namn: Cyntia Botello

Tel.nr: 070 380 3997

Mailadress: info@cyntiabotello.com

Handledare: Ingrid Redbark Wallander och Juliette Mapp

Stockholms konstnärliga högskola, Dans- och Cirkushögskolan

Brinellvägen 58, 114 28 Stockholm

Telefon: 0769 400 886

Mailadress: ingrid.redbark.wallander@uniarts.se

Jaggodkänner den.....detta avtal för att delta i examensarbete beskrivet ovan.

Underskrift.....