

Dramaturgi genom scenografisk agens

ett utforskande i tingets agens som ett sätt att skapa
dramaturgier i ett scenografiskt arbete

Namn på Institutionen: *Institution 2*

Utbildningsnivå: *Kandidatexamen*

hp som arbetet motsvarar: *4 hp*

Inriktning/Program/Kurs: *Kandidatprogrammet i scenkonst, inriktning scenografi,
Examensarbete inom scenkonst*

Termin, årtal: *VT 2026*

Handledare: *Markus Granqvist*

Examinator: *Anna Ljungqvist*

Inledning

The Cambridge Introduction to Scenography definierar scenografi som "...manipulation and orchestration of the performance environment." (McKinney och Butterworth, 2009 s. 4).

McKinney och Butterworth beskriver hur scenografi skapas och definieras genom exempelvis arkitektoniska strukturer, ljus, kostym, projicerade bilder, ljud, kroppar, text, platsen för verket, publikplacering och rekvisita. Scenografi kan därmed skapas av fler än scenografen i en konstnärlig process med fler samarbetspartners. McKinney och Butterworth anser att scenografi sträcker sig längre än skapandet av bilder. Scenografi behandlar publikens mottagande och engagemang, där scenografen skapar en sensorisk, såväl som intellektuell, emotionell och rationell upplevelse. (McKinney och Butterworth, 2009)

I detta arbete har jag arbetat utifrån synen på scenografi som en orkestrering och manipulering av olika komponenter i en helhet (McKinney och Butterworth, 2009). Som scenograf ville jag utforska delarna och hur de påverkar och samspelar med varandra och vad för dramaturgi som kan uppstå i möten mellan delarna. Inspirerad av teorier kring tingets agens, ville jag utforska hur tingen kan samverka med varandra och hur de kan samverka gentemot mänskliga kroppar (Latour, 1996). Genom att se dramaturgi som en sammansättning av ting kan jag skifta fokuset från det mänskliga till det icke mänskliga och i det utforska vad som upplevs som mänskligt och icke mänskligt och skapa dramaturgier utifrån olika typer av agenser.

Frågeställning

På vilka sätt kan ting och material ges agens i scenografisk praktik?

Hur kan dramaturgi skapas genom relationer mellan kroppar, ljus och rum?

Syfte

När frågeställningen formulerades visste jag att arbetet skulle innebära ett nära samarbete mellan mig och ljusdesignern Ida Wenger. I samtal mellan mig och Wenger hittade vi ett gemensamt intresse för att utforska våra yrkesroller och använda ljusdesign och scenografi som utgångspunkt till ett scenkonstverk då vi sällan arbetat med denna utgångspunkt i tidigare produktioner. Då arbetet som scenograf är så starkt förknippat med fysiska objekt

fanns en önskan att fördjupa sig i läran om objekt och materialitet och dess samspel med ljus och kroppar.

Forskning inom tingets agens är ett relativt nytt och aktuellt forskningsfält inom kostymdesign. Pantouvaki och Příhodová beskriver hur kostym och kostymdesign har fått en ökad självständighet som forskningsområde sedan 2010-talet till följd av Aoife Monks arbete samt grundandet av det internationella nätverket Critical Costume (Pantouvaki och Příhodová, 2021). Min frågeställning är högt influerat av den aktuella diskussionen inom forskning i kostymdesign, som jag hoppas kunna applicera på ett scenografiskt arbete. Detta arbete är ett sätt för mig att situera mig i en aktuell scenkonstdiskurs och utforska redan etablerade teoretiska tankesätt, men att hitta mina egna metoder som scenograf i ett praktiskt arbete.

Tidigare forskning och teoretiska begrepp

Actor-Network-Theory (ANT)

Bruno Latours Actor-Network-Theory beskriver att samhället är uppbyggt av mänskliga och icke mänskliga actants. Actor i ANT syftar till det som Latour beskriver som actants, någonting som agerar eller ges aktivitet av andra. Det kan vara mänskliga eller ickemänskliga ting, något som kan göra något, producera en effekt eller ändra händelseförlopp. Latour betonar vikten av att ta hänsyn till icke mänskliga ting när vi försöker förstå ett samhälle eller en social struktur i sin helhet, eftersom även ting utgör delar av ett samhälle och påverkar det aktivt. ANT syftar till att redogöra för själva essensen i samhällen och natur, men istället för att addera information om mänskliga relationer till en social värld och en naturlig värld, syftar ANT till att bygga upp social teori av existerande nätverk (Latour, 1996).

Vital materialitet

Jane Bennett behandlar i *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things* handlingskraften ting har, den vilja objekt har och dess kapacitet att påverka händelseförlopp. Bennett kritiserar den mänskliga vanan att dela upp världen i passivt och aktivt samt dött och levande och i det ignorera vitaliteten i ickemänskliga ting. Bennett använder ett kritiskt synsätt på "materia" och "liv" för att i ett politiskt syfte se med ett mer intelligent och hållbart sätt på det hon kallar vibrant matter och liveley things (Bennett, 2010, s. 5-6). Bennett formulerar sitt politiska mål "My aspiration is to articulate a vibrant materiality that runs alongside and

inside humans to see how analyses of political events might change if we gave the force of things more due.”(Bennett, 2010, s. 6).

Affordance

När Mette Kristine Hansen beskriver affordance lyfts den aktiva och kroppsliga delen i perceptionen av objekt, material och omgivning. Istället för att se på perceptionen som ett passivt observerande lyfts i begreppet de möjligheter till handling människan uppfattar i objekt och i sin omgivning. Därmed öppnar begreppet upp för att se hur människor relaterar och agerar till ting. Hansen tar i sin beskrivning av affordances avstånd till Gibsons teori om affordances då hon anser, till skillnad från Gibson, att vi uppfattar objekt och dess affordance och inte bara objektens affordance (Hansen 2024).

I detta arbete används begreppet i ett brett aspekt för att redogöra för hur kroppar agerar när de möter scenografiska material och objekt.

Antropomorfism

Antropomorfism definieras i Cambridge Dictionary som behandlande eller betraktande av djur, objekt och gudar som mänskliga i utseende, karaktär eller beteende (Cambridge Dictionary, *anthropomorphism*, 2026).

Pareidoli

Pareidoli definieras i Cambridge Dictionary som en situation där någon uppfattar ett mönster i något som inte existerar, exempelvis att uppfatta ett ansikte i ett moln på himlen (Cambridge Dictionary, *pareidolia*, 2026).

Undersökningsmetod och redogörande av Arbetsprocess

Inför arbetet med Wenger satte vi en planering för vårt arbete framåt, där vi delade in arbetet i faser. Arbetet kom att innefatta följande faser: inspirationsfasen, skissfasen en workshopfasen med dansare och slutfasen. Denna planering skapades med målsättningen att lägga upp vårt gemensamma och individuella arbete utifrån praktiska behov, ett laborativt arbetssätt, en devisad process, tillgångar i form av lokal, arbetstimmar för snickare, dansarnas tillgänglighet och externa möten. I detta avsnitt om undersökningsmetod ämnar jag redogöra för vad syftet

och målsättningen med de olika arbetsfaserna var samt ge en överblick av vad som skedde i arbetet under samtliga faser.

Inspirationsfasen

Samarbetet mellan mig och Wenger inleddes med ett konstnärligt utforskande där vi fokuserade på att konsumera konst och kultur i vår närhet. Vi besökte museum i Stockholmsregionen, såg föreställningar ihop, besökte lagerlokaler med dekor, besökte textilbutiker och förde individuell research inom olika områden som intresserade oss och relaterade till våra frågeställningar. I arbetet med Wenger hade vi olika utgångspunkter i arbetet i och med våra olika yrkesroller och frågeställningar. Vi hittade i diskussioner gemensamma punkter där vi delade intresset för utforskning. Dessa punkter kom att bli centrala för utforskandet av min frågeställning. Dessa gemensamma intressepunkter kan formuleras sammanfattat som följande:

- tingets agens- exempelvis ville vi båda utforska ickemänskliga ting som aktörer i verket
- mänskligt och icke mänskligt- vi intresserade oss för mänskliga benägenheter som antropomorfism och pareidoli där vi diskuterade hur människan kan se objekt som mänskliga eller som innehavande av mänskligt kodade drag.
- hierarki i uppmärksamhet- Vi delade en gemensam erfarenhet av att som publik uppleva en hierarkisk ordning i var fokuset och uppmärksamheten hamnar på scen. Vi upplevde att vår uppmärksamhet som publik främst går till skärmar/projiceringar och människor. Vi intresserade oss för att lyfta upp tingens förmåga att ta publikens uppmärksamhet och likställa den eller översätta den närvaron av en människa.

Inspirationsfasen med att jag och Wenger samtalande om konst. Våra upplevelser när vi såg andras verk blev ett sätt för oss att skapa ett gemensamt språk och förstå hur vi båda kommunicerar kring konst och vad vi dras till. Förutom att hitta ovanstående intresseområden hittade vi även ord och formuleringar som ringade in de tematiker, motiv, idéer, inspirationer som vi ville arbeta vidare med. Dessa ord blev en lista vi kom att använda i efterföljande faser (se dokumentation s. 1-2). Tanken med denna lista var att få syn på diskussioner vi haft och att kunna gå tillbaka till vad vi pratat om för att få idéer i nästkommande faser på hur vi kunde utforska våra intressen i praktiken.

Skissfasen

Efter inspirationsfasen arbetade vi mot att konkretisera tankar och idéer vi ville testa praktiskt i kommande fas med dansarna samt de idéer vi kunde testa i mindre skala med mindre medel. Vi började ett självständigt arbete där jag och Wenger arbetade med skisser på olika håll, för att därefter mötas och diskutera vad vi tänkt.

Vi gjorde även ett gemensamt skissarbete där vi utgick från listan (se ovan) och valde fritt ord vi skulle rita utifrån. Efter att vi valt ett ord satte vi en timer på tre minuter, för att sen under de tre minuterna rita fritt och associativt kring ordet. Efter de tre minuterna diskuterade vi kort och visade varandra vad vi ritat. Efter några omgångar av kortare ritningar förlängde vi tiden till 10 minuter för att kunna hinna rita med mer betänketid. I denna övning skapades rumsliga skisser och idéer som berörde både scenografi och ljusdesign. Dessa idéer kom vi att arbeta vidare med. Exempelvis förekom idéen om att arbeta med sand och att skapa ett ljusrigg som ser ut som en gren.

När vi sammanställt idéerna vi ville testa köpte vi in material för att kunna pröva idéerna i mindre format i form av prototyper och för att kunna göra material- och ljustester. Följande är exempel på idéer vi testade under denna skissfasen utan inbördes ordning.

Sand

Vi testade rörelse i sand, där vi med enkla medel drog objekt under sand för att skapa rörelse i sanden.

Efterlysande färg

Vi utforskade möjligheten till en sekundär ljuskälla genom att spraya efterlysande färg på olika material som svart papper, spegelpapper, plexiskivor och konfetti. Vi använde oss även av ett efterlysande pulver som vi testade att blanda med sand och vatten. Vi gjorde även efterlysande vatten, genom att blanda pulvret med vatten och testade därefter att doppa olika tyger i för att undersöka om tygerna kunde absorbera vattnet för att bli efterlysande. Vi testade även att sätta tulpaner i efterlysande vatten och att doppa händerna i vattnet.

Uv- pulver

Vi skapade uv-vatten genom att blanda uv-pulver med vatten som vi sedan belyste med en uv-lampa. Därefter testade vi att dricka och spotta ut vattnet för att undersöka vad för effekter detta kunde ge. Vi satte även tulpaner i uv-vatten för att se om de kunde ta upp uv-pulvret.

Svarta material

Vi gjorde ljustest där vi lyste med en parkanna på olika svarta material för att se vad som uppfattades som mörkast. I testet lyste vi på moltontyg, sammetstyg och en mask målad med en svart färg som absorberar 99,4% av ljus.

Mask

Vi skapade masker, med få ansiktsdrag för att kunna bäras av dansarna på scen för att nedtona de mänskliga dragen hos dansarna och göra dem till en del av ett mörker, en tematik i ljusdesignkonceptet Wenger utforskade.

Kostym

Jag skapade en prototyp till en kostym i målarpapper, för att testa och hitta en önskad och bärbar form. Därefter skapade jag kostymen i dansmatta, vilket blev det slutgiltiga materialet.

Workshop-fasen med dansarna

I arbetet med dansarna arbetade vi med improvisationer där dansarna fick improvisera utifrån givna ramar. Improvisationsövningarna varierade i längd men var ofta runt 10-20 minuter långa och alla i rummet hade möjlighet att bryta improvisationen när impulsen att bryta uppstod. Målet med improvisationsövningarna varierade då fokuset ibland var på olika utforskande kring kostym, materialitet, ord, ljud eller ljus.

Då lokal- och transportmöjligheter var begränsade under de två första veckorna i fasen fokuserade vi på att arbeta med enkla versioner av våra idéer, improvisationsövningar samt kostym och mask. Vi började arbetet med att göra improvisationer utifrån orden jag och Wenger utarbetat i vår inledande process (se s. 5-6). Vi testade därefter även kostymprototypen av dansmatta då dansarna först fick röra sig fritt i kostymerna och därefter arbetade vi i en rörelsebaserad improvisation till musik där de fick utforska rörelse i kostym. Vi testade även att dansarna fick röra sig under stora tyger, som ett sätt att testa rörelse under sand. Vi testade även maskerna för att undersöka avhumaniseringen av kropparna.

När vi fick tillgång till lokal och utrustning i form av en blackbox studio på SKH avsedd för scenkonst började vi arbeta med idéer i en större skala. Vi testade då att arbeta med sand och

ljus tillsammans med dansarna. Då testade vi att kombinera rörelse i sanden med nya element som en tvåvägsspegel, spegelkonfetti och att hålla sand från taket ner på golvet.

Under workshop-fasen med dansarna uppstod frågor kring dansarnas roll i verket. Vi undrade varför de var i sanden, om de var mänskliga eller icke-mänskliga, hur förhåller de sig med sina kroppar till ett utforskande inom det icke-mänskliga tingen. Nyckeln till att svara på dessa frågor uppstod i en improvisation där en av dansarna kom med ramverket att de i sanden skulle röra sig med förvrängningar i kroppen och använda flexibilitet och vrida lederna. Detta resulterade i en improvisation där gränsen mellan dansarnas kroppar suddades ut då de vred sig runt varandra som en massa. Efter improvisationen diskuterade vi hur de upplevdes vara samma hjärna men olika kroppar, de rörde sig likt varandra som om de alla var benen till en större varelse. Detta öppnade upp för idén om dansarna som en varelse, en “creature” eller “spirit” som påverkas, reagerar och försöker överleva i sin omgivning. Därefter fortsatte dansarna arbetet med att hitta varelsens rörelsekvalitéer, dramaturgier, scores och skapa koreografier utifrån att de var en och samma varelse.

Som grupp beslutade vi att vi skulle fortsätta arbeta med sand och dansmattekostymerna. Utifrån de arbetet som skett kollektivt och individuellt började jag skissa på hur rummet kunde utformas. Scenografiskissen blev därmed ett golv bestående av tre delar. En del sand, en del är dansmatta och en del konstgräs. Konstgräset var ett material jag ville testa med dansarna men som tyvärr inte hunnits. Jag drogs till ironin i materialet konstgräs, det symboliserade krocken med att arbeta med naturen i en black box studio. Jag drogs också till de taktila aspekterna i materialet, konstgräset blev ett sätt för mig att skapa en publikplats som präglas av taktilitet.

Jag hade ett önskemål om att aktivera sanden på olika sätt och skissade på hur jag kunde skapa nya former och rörelser i sanden genom att arbeta med sanden underifrån. Idéen blev att höja upp hela scengolvet med scenpodier för att få mer utrymme undertill exempelvis så att dansarna skulle kunna krypa under golvet. I scenpodierna skulle det finnas olika hål som möjliggjorde för olika rörelser, större hål för dansarna att göra entré ur och mindre hål för att kunna trä rundstav genom och på så sätt skapa ett taggigt sandlandskap. Genom att lägga tyg i botten av sandlådan i tyg kunde jag förhindra att sanden föll igenom golvet, samtidigt som tyget tillåter rörelse. Tanken var att det underliggande tyget skulle täckas och limmas med sand så att de kunde kamoufleras med sanden och läsas som sand snarare än tyg.

När jag byggt upp scenografin i rummet var det dags att testa idéerna för att se om de skulle fungera. När dansarna testade att gå under tyget märkte vi snabbt att sanden som låg ovanpå tyget blev för tungt för att krypa under. Eftersom jag hade fler idéer på hur jag kunde aktivera sanden gick jag vidare till nästa idé. Nästa test var att dansarna skulle kunna ta sig upp ur sanden underifrån. Jag hade skapat luckor i träet på podierna och gjorde motsvarande luckor i tyget och sydde på extra tyg för att dölja öppningen av luckorna. Tyget på luckan sprayade jag sedan med spraylim och täckte med sand, så att tyget skulle efterlikna sanden. Efter att ha testat luckorna gjorde jag lister av nålfilt och tejp för att förhindra att för mycket sand skulle rinna ner i hålen då detta kunde riskera att luckorna inte gick att stänga efter att de öppnats. Det var viktigt att luckorna gick att stänga då det annars hade blivit en snubbelrisk och fara för dansarna som skulle röra sig uppe på luckorna efteråt. När luckorna fungerade gick jag vidare till den sista idéen på hur jag kunde aktivera sanden, vilket var att skapa ett taggigt sandlandskap. Jag testade att underifrån podierna trycka upp rundstav genom små hål jag hade borrar i podierna. Detta orsakade att tyget sprack då rundstaven var för vass och tyget för tunt. Jag testade därmed att slipa rundstaven så att den fick en rund form och täckte den med konstläder som jag fäste med kontaktlim. När jag sedan skulle föra rundstaven genom hålet var hålet för litet. På grund av tidsbrist hann jag inte förstora hålen och testa igen då vi vid detta stadiet hade kommit in i slutfasen.

Slutfasen

Mot processens slut gick vi in i en sammanställande fas, där målet var att formulera våra idéer och tankar samt slutföra de idéer som uppstått. I denna fasen fokuserade dansarna på att skapa koreografi och scores medan jag och Wenger arbetade med att färdigställa rummet, därmed ljusrigging och programmering samt scenografi och kostym. Därefter samlades vi för att köra genomdrag för att kunna utföra verket i sin helhet och lägga märke till eventuella hinder, otydligheter och timing. Till denna fas räknas även föreställningstillfällena.

Kommentarer om faserna

I detta arbete är ett redogörande för planeringen och dess faser ett sätt att beskriva en generell bild av arbetets händelseförlopp. Gränserna för var en fas slutade och en annan fas började var dock inte alltid tydliga. I synnerlighet blev skissarbetet överskridande i alla faser i projektet. Delvis fungerade skissandet som en effektiv kommunikationsmetod mellan mig och Wenger och dansarna, men det blev även nödvändigt då vi ville arbeta laborativt med

våra idéer, därmed kunde nya idéer och utvecklingar uppstå i alla faser. Exempelvis i arbetet med att testa våra prototyper fanns behovet av att skissa på nya idéer baserat på vad som hände under workshopen. Faserna fungerade därmed snarare som en hållpunkt för att upprätthålla en planering för att förenkla kommunikationen mellan samtliga skapare.

Resultat

Resultatet av arbetet resulterade i ett tre timmar långt verk i konstutställningen Flock på Stockholms konstnärliga högskola. Verket visades och framfördes under tre tillfällen den 7/5, 8/5 och 9/5. Frågeställningarna besvaras genom en laborativ process där scenografiska element gavs agens genom kroppar och ljus som interagerar med scenografin. Scenografiska element gav även agens till ljus och kroppar och formade hur koreografi, rörelsekvaitéer och scores kom att utformas.

Diskussion

I följande diskussions del ämnar jag att redogöra för reflektioner kring processen och arbetet med frågeställningen. Då arbetet innefattat ett omfattande utforskande hade det kunnat analyseras och diskuteras i många olika led och i flera perspektiv. Däremot har jag valt att diskutera vidare olika aspekter av arbetet som känns relevanta för min process och min yrkesroll som scenograf, då detta tillåter mig att gå djupare in i de aspekter som känns unika för just denna process. I diskussionen kommer jag kontextualisera mitt arbete genom att förhålla det till tidigare forskning och begrepp som redogjorts för under tidigare forskning.

Politisk teater

Diskussionerna mellan mig själv och Wenger centrerades i viljan att skapa, testa och utforska rumsliga idéer utan en tänkt dramaturgi, motiv eller agenda om vad vi ville förmedla till publiken. Till min förvåning märkte jag när projektet nådde slutfasen, att det gick att tolka och urskilja politiska budskap i det vi skapat. När vår handledare Anja Susa under ett handledningstillfälle rekommenderade oss att läsa *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, fick jag en ny blick på vad vårt arbete egentligen handlade om.

Likt hur Donna Haraway använder begreppet cyborg för att peka på hur de de gränser människor sätter mellan dualiteter som människa och maskin, natur och kultur, kropp och

teknologi, har vi arbetat i detta verk med att sudda ut gränserna mellan mänskligt och ickemänskligt, natur och teknik, kropp och rum, passivitet och aktivitet (Haraway, 1985). Vi förkroppsligade ljusarmaturer och använde dess handlingskraft samt tillskrevs de nya agenser genom rumsliga kompositioner, ljus och scenografiska element. Detta med målet av att sudda ut gränsen av vad vi ser som aktör och scenografi eller aktör och ljus, vi skapade därmed ett rum där agenser skapade ett nätverk som gav upphov till händelseförlopp. Haraway lyfter begreppet cyborg som ett nytt sätt att se på människan, dess tillhörigheter och tillvaro. (Haraway, 1985). I vårt arbete hade man kunnat se vårt arbete som att expandera begreppet till ting. Istället för att bara de mänskliga kropparna i rummet som cyborgs blev alla i ekosystemet cyborgs, en blandning av mänsklighet, teknik, maskin, människa, materialitet, fiktion, verklighet, natur och kultur.

För att exemplifiera detta resonemang kan vi se till sanden i scenografin. Alla actants i rummet interagerade med sanden och tog därmed del eller blev en del av det ekosystem som sanden tillhörde. Publiken observerade sanden och andades in den när dammet av sanden fyllde rummet. Dansarna skapade rörelser utifrån sandens affordance och utifrån hur sanden fick dem att röra sig. Ljusarmaturen i taket interagerade med sanden genom att hålla ut den på golvet. Vi påverkas alla av sanden eller påverkade sanden genom våra kroppar. När jag på scen, som en människa med kläder, glasögon och skyffel skottar i sanden, är jag en cyborg, precis som publiken, precis som dansarna och precis som ljusarmaturen.

Haraway lyfter ironi som en del av hennes teori men även som ett redskap inom politisk agens (Haraway, 1985). Ironin går även att urskilja i verket, exempelvis i den väldigt vardagliga handlingen av att skotta i ett icke vardagligt sammanhang, i ett abstrakt rum. Skottandet leder inte till lättare framkomlighet i sanden och blir därav en praktiskt meningslös syssla. Vi gestaltar ironin i hur människan ibland okunnigt förhåller sig till sin omgivning. Kanske gjorde vi likt Haraway ett försök att bygga en ironisk politisk myt? (Haraway, 1985).

Hur dramaturgin uppstod

Det finns olika sätt att se på dramaturgin i verket, vi kan se de olika parallella dramaturgier som uppstod i ljus, scenografi och dans. Ljuset hade sin egen dramaturgi som följde en egen logik, i scenografiska förändringar skapades olika händelseförlopp som gav upphov till dramaturgier, samt så fanns ett eget händelseförlopp och berättelse i dansarnas arbete. Dessa

parallella och ibland frånskilda dramaturgier fick existera i samma rum, därmed uppstod gemensamma dramaturgier då de olika agenserna sammanflätas i samma rum.

Genom ljus ämnade Ida Wenger att skapa ett konstant aktivt rum som gestaltade tid, i form av en ljusbild som går från natt till dag. Detta satte ett ramverk där ljuset gav upphov till rörelsekvaitéer och dramaturgier som dansarna utvecklade utefter ljusbilderna. Likt ljuset var scenografin en yttre variabel som skapade ett ramverk för rörelse hos dansarna som sanden och dansmattan. Scenografin interagerade även i dansarnas händelseförlopp, exempelvis så föll sand från taket som ett sätt att avbryta dansarna på scen. Scenografins handlingar utgjorde även en parallell dramaturgi där flera händelseförlopp blev synliga och kvarstående. I sanden skapades mönster utifrån rörelse i sanden, på dansmattan landade snö, kostym, sand, och efterlysande grus som i sig förvaltade och byggde på den rumsliga dramaturgin. Sanden fick även en egen dramaturgi då den tog olika form och volym i rummet, mängden sand på scen blev mer och mer ju längre verket pågick genom att sand föll ner från taket. Sanden tog även olika former, som fluorescerande grus på den gröna dansmattan och som damm/dimma i luften efter att sand fallit från taket.

Dramaturgin kan därav ses som en förlängning av vårt arbetssätt, vi alla hade olika agenser, viljor att utforska, men i och med att vi gjorde det tillsammans blev det desto svårare att urskilja var de olika motivationerna uppstod. Samarbetet och det laborativa arbetet gjorde att de olika agenserna kunde byggas vidare på genom hela processen och därmed skapa en dramaturgi som snarare liknade ett ekosystem av idéer.

Tingets agens eller affordance

När jag reflekterar kring mitt arbete ifrågasätter jag om jag lyckades uppnå ett utforskande kring tingets agens. Utforskade jag vad tingen gör eller vad jag och dem involverade i processen gör med tingen?

Jag kan i mitt arbete se tydliga orsakssammanhang på hur tingen påverkar människan. När dansarna försökte stå stilla på ett ben i sanden och kämpa emot instabiliteten sanden utgör under fotsulan såg jag med egna ögon vad sanden gör med dansarnas kroppar, de kan inte längre stå still. När jag ser till arbetet med dansarna undrar jag dock om vi satte affordance i fokus snarare än tingets agens. När dansarna fyller händerna med sand och håller ner på marken upplever jag att det är en handling skapad ur sandens affordance (Hansen, 2024).

Därmed tror jag att utforskandet mellan scenografi och kropp alltför ofta landade i ett utforskande av tingets affordance och inte agens. Samtidigt blev ett arbetssätt där kroppen går emot tingets agens en väg för mig att se tydligare vad tingets agens faktiskt är i en given situation.

Man kan även se det som att vi utforskade hela Actor-network-teorin och inte bara ordet "actor". Latour poängterar i sin teori att det inte går att uteslutande se till de olika actants eller nätverket då det är ett konstant samspel sinsemellan som utgör ett samhälle (Latour, 1996). Kanske går det inte för mig som scenograf att utforska tingets agens utan ett mer övergripande tänkande. Kanske går det inte att se till scenografin som en del i en produktion, utan som en aktör i ett nätverk som utgör en föreställning. Kanske är scenografin mer än bara en orkestrering och manipulering, kanske är det ett nätverk av människor, saker och ting som aktivt gör, påverkar och skapar saker i varandras samexistens.

Jag vill också återkomma till Donna Haraways cyborg-begrepp. Kanske kan begreppet cyborg ta itu med det hinder vi upplever som människor när vi försöker skapa ett verk som fokuserar på det icke-mänskliga. Som scenograf kommer jag att uppleva tingen genom dess affordance och min agens i interaktionen med tingen som skapar scenografin. Därmed kanske teorin om cyborgs är lättare att applicera på min arbetsprocess då den går in på de mindre beståndsdelarna som utgör ANT. Latours teorier är uttalade till för att förstå större helheter i form av samhällen medan Haraway går närmare in på beståndsdelarna i en actant, exempelvis en människa. Kanske är ett pendlande mellan de två olika teorierna det mest applicerbara i mitt arbete, då jag som scenograf arbetar både med delarna och helheten, från de korelement till ett verk som helhet? (Haraway, 1985)(Latour, 1996).

Källor

Bennett, J. (2010). *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*. Durham, NC: Duke University Press. Tillgänglig via: [Paradigm Trilogy PDF](#) [Hämtad 20 maj 2026].

Cambridge Dictionary (2026). *Anthropomorphism*. Tillgänglig på: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/anthropomorphism> [Hämtad 20 maj 2026]

Cambridge Dictionary (2026). *Pareidolia*. Tillgänglig på: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/pareidolia> [Hämtad 20 maj 2026]

Hansen, M.K. (2024). *Perceiving affordances and the problem of visually indiscernible kinds*. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1388852>

Haraway, D. (1985). *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*. Tillgänglig via: University of Warwick. https://warwick.ac.uk/fac/arts/.../manifestly_haraway----a_cyborg_manifesto.pdf [Hämtad 20 maj 2026].

Latour, B. (1996) On actor-network theory: A few clarifications, *Soziale Welt*, 47(4), pp. 369-381.

McKinney, J. och Butterworth, P. (2009) *The Cambridge Introduction to Scenography*. Cambridge: Cambridge University Press (Cambridge Introductions to Literature). ss. 4

Pantouvaki, S. och Příhodová, B. (2021). *Critical Costume 2020: Investigating costume agency*. *Studies in Costume & Performance*, 6(2), 143–154. https://doi.org/10.1386/scp_00043_2