

Det sensitiva ljuset

Ljusdesignens dramaturgi
som praktik, tanke och närvaro

KATINKA EBBE



SAMMANDRAG

DATUM:

FÖRFATTARE Katinka Ebbe	UTBILDNINGS- ELLER MAGISTERPROGRAM Utbildningsprogrammet i Ljusdesign
DEN SKRIFTLIGA DELENS/AVHANDLINGENS TITEL Det sensitiva ljuset: Ljusdesigns dramaturgi som praktik, tanke och närvaro	DET SKRIFTLIGA ARBETETS SIDANTAL (INKLUSIVE BILAGOR) 105 s.
DET KONSTNÄRLIGA/ KONSTNÄRLIGT-PEDAGOGISKA ARBETETS TITEL Den konstnärliga delen är en produktion av Teaterhögskolan <input type="checkbox"/> Den konstnärliga delen är inte en produktion av Teaterhögskolan (avtal om upphovsrättigheterna har gjorts) <input type="checkbox"/> Det finns ingen inspelning av den konstnärliga delen <input type="checkbox"/>	
<p>Denna magisteravhandling undersöker ljusdesignen som dramaturgisk praktik i samtida scenkonst. Den centrala frågan är inte bara hur ljuset bidrar till en föreställning utan hur ljusdesignen kan förstås som en dramaturgisk praktik. I takt med att samtida dramaturgi omfattar temporala, spatiala och perceptuella dimensioner, argumenterar arbetet för att ljusdesign är en aktiv meningsbärande aktör inom den dramaturgiska diskursen. Detta är en skriftlig magisteravhandling som inte inkluderar en bedömd konstnärlig del. Inspelning av det verk som analyseras i arbetet kan vid önskemål efterfrågas från författaren.</p> <p>Avhandlingen inleds med en kort genomgång av begreppet dramaturgi i samtida scenkonst. I den teoretiska delen behandlas utvecklingen av dramaturgi genom dess temporala, rumsliga och perceptuella dimensioner, och ljusdesignen positioneras inom denna diskurs. Inom denna referensram betraktas ljusdesignen som en aktiv och meningsskapande kraft med specifika dramaturgiska funktioner. Den analysmodell som utvecklats i arbetet utgår från dessa teorier.</p> <p>Genom en fallstudie av föreställningen <i>döden döden</i> (2024), där ljusdesignen utformades av författaren, analyseras hur ljus strukturerar tid, formar rumsliga relationer och påverkar publikens perception. Analysen bygger på en kombination av semiotiska och fenomenologiska perspektiv. Den hybridanalytiska modellen fokuserar på ljusdesignens dramaturgiska funktion i relation till: rum och tid, relationer och interaktioner, handling och transformation, samt publik och mottagande. Analysen omfattar även reflektioner från den konstnärliga arbetsprocessen och en intervju med två olika dramaturger som upplevt föreställningen. Analysen visar hur ljusdesignen fungerar som en dramaturgisk kraft genom sin estetiska och materiella närvaro, sin mångtydighet i tolkning, och sin förmåga att skapa stämning och atmosfär. Analysen belyser även ljusets liminala kvaliteter i förhållande till föreställningens tematik kring liv och död. Reflektionerna kring publikens mottagande visar både hur ljusdesignens och verkets intentioner togs emot och hur dess betydelse försköts i mötet mellan verk, publik och kontext.</p> <p>Genom att uttryckligen formulera ljusdesign som en dramaturgisk praktik kan dess dramaturgiska position i samtida scenkonst förstärkas. Mycket av ljusdesigners arbete grundar sig i en form av tyst kunskap, en kroppslig och intuitiv förståelse som ofta är svår att artikulera i ord men tydlig i handling. Att tala om ljusdesign i dramaturgiska termer innebär att erkänna dess konstnärliga agens. När vi lyfter fram både ljusdesignens agens och ljusdesignerns praktik, omförhandlar vi dess position i scenkonsten – och stärker dess status som självständig, betydelsebärande praktik.</p> <p>Samt genom att reflektera kring ljusdesignen i föreställningen <i>döden döden</i> genom positionen som ljusdesigner, eftersträvas ett bidrag till ett mer artikulert språk för ljusdesignens dramaturgi, ett språk som tillåter komplexitet, ambivalens och det sinnliga. Denna avhandling är inte ett slutgiltigt svar, utan ett av många möjliga sätt att förstå ljusdesigns dramaturgiska potential – som praktik, som tanke och som närvaro.</p>	
ÄMNESORD Ljusdesign, dramaturgi, scenkonst, föreställningsanalys, performativitet	

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1. INLEDNING	4
1.1. <i>Referensram och metod</i>	5

2. DRAMATURGI OCH LJUSDESIGN – EN RELATION I RÖRELSE	7
2.1. <i>Dramaturgi som koncept i samtida scenkonst</i>	7
2.1.1. <i>Dramaturgi som temporal, spatial och perceptiv praktik</i>	10
2.1.2. <i>Dramaturgi som en kollaborativ och situerad praktik</i>	12
2.2. <i>Ljusdesign som dramaturgisk kraft</i>	15
2.2.1. <i>Ljusets estetiska och materiella närvaro</i>	16
2.2.2. <i>Ljusets polysemi och perception: Tolkning, känsla och sceniskt meningsskapande</i>	19
2.3. <i>Ljusdesignens dramaturgiska funktioner</i>	23
2.3.1. <i>Skapandet av rum, atmosfär och stämning: att kontextualisera upplevelsen</i>	24
2.3.2. <i>Ljus som en aktiv kraft: dynamik och agens</i>	27
2.3.3. <i>Ljusdesign i den kollaborativa processen</i>	30

3. ANALYS: DÖDEN DÖDEN	35
3.1. <i>Semiotik och fenomenologi som metod</i>	36
3.1.1. <i>Analys av ljusdesign genom en hybridmodell</i>	37
3.2. <i>Presentation av produktionen</i>	40
3.2.1. <i>Kort om processen</i>	43
3.3. <i>Rummet och tiden</i>	48
3.3.1. <i>Den temporala strukturen</i>	53
3.3.2. <i>Gränser och upplösning – ljuset som liminalt element</i>	54
3.4. <i>Relationer och interaktioner</i>	58
3.4.1. <i>Ljuset i samspel med scenografi och objekt</i>	58
3.4.2. <i>De inre relationerna och den kollaborativa dynamiken</i>	63
3.5. <i>Handling och transformation</i>	69
3.5.1. <i>Ljuset som performativ kraft</i>	69
3.5.2. <i>Improvisation och det okända</i>	75
3.6. <i>Publiken och mottagandet</i>	80
3.6.1. <i>Publiken som en del av scenbilden</i>	80
3.6.2. <i>Publikens egna upplevelser</i>	83

4. DISKUSSION	87
5. AVSLUTNING	95
KÄLLOR	97
APPENDIX	103

1. INLEDNING

I en samtida teater- och danskontext har begreppet dramaturgi genomgått en betydande förändring och breddats bortom en traditionell textbaserad eller regikoncentrerad förståelse. Från att ha varit en metod för att organisera dramatisk text i en linjär narrativ struktur har dramaturgin utvecklats till en bredare, mer dynamisk och ofta interdisciplinär praktik. Samtida dramaturgi kan förstås som en process som omfattar narrativ komposition likaväl som rumsliga, temporala och materiella aspekter av scenkonst.

Ljusdesign inom samtida scenkonst är ett fenomen som sträcker sig bortom enbart belysning och fungerar som en estetisk och dramaturgisk komponent som deltar i meningsskapandet och påverkar publiken genom flera sinnen. Den är en aktiv kraft och ett material i föreställningen, som formar hur verket förstås och upplevs, samt samspelar dynamiskt med andra element för att skapa nya verkligheter på scenen. (Graham et al. 2023.)

Denna magisteravhandling undersöker dramaturgi som en temporal, rumslig och kollaborativ praktik, och hur denna förståelse inkluderar ljusdesign i den dramaturgiska diskursen. Ljus har potential att strukturera tiden och skapa relationer mellan kropp, rum och perception, vilket påverkar publikens upplevelse. Den centrala frågan är inte bara hur ljuset bidrar till en föreställning utan hur den kan förstås som en dramaturgisk praktik. Denna praxis formar, omförhandlar och skapar mening inom den sceniska händelsen. Vidare undersöks ljusdesignens dramaturgiska funktioner genom att belysa dess relation till perception, narrativitet och scenisk komposition. Genom att utgå från både dramaturgisk teori och praktisk analys, ställer jag frågor om hur ljusdesign kan styra uppmärksamhet, skapa rytmiska temporala strukturer, och påverka publikens upplevelse av rum och kroppar på scenen. Syftet är således att utveckla en nyanserad förståelse av ljusdesign som en dramaturgisk praktik i samtida scenkonst.

1.1. Referensram och metod

Avhandlingen är tredelad: teori, analys och avslutande diskussion. Teoridelen kartlägger dramaturgi som koncept i samtida scenkonst och undersöker ljusdesignens dramaturgiska kraft och funktioner. Förståelsen av dramaturgi bygger främst på Maaïke Bleekers *Doing Dramaturgy: Thinking Through Practice* (2023) samt Katalin Trencsényi och Bernadette Cochranes förord “New dramaturgy: A post mimetic, intercultural, process-conscious paradigm.” i boken *New Dramaturgy: International Perspectives on Theory and Practice* (2014), kompletterad med perspektiv från akademiker, dramaturger och konstnärer.

Ljusdesignens dramaturgiska potential och funktioner utforskas med utgångspunkt i *Contemporary Performance Lighting: Experience, Creativity and Meaning* (2023), av redaktörer Katherine Graham, Scott Palmer och Kelli Zezulka. Boken samlar kapitlen från ljusdesigners och forskare och behandlar tre centrala teman – upplevelse, kreativitet och mening. Denna ram kompletteras med konstnärliga och filosofiska perspektiv för att fördjupa förståelsen av ljusdesignens roll i scenkonst.

Analysen fokuserar på produktionen *döden döden* (2024), där jag själv verkade som ljusdesigner. Undersökningen omfattar både den konstnärliga processen och föreställningen, samt publikupplevelsen, vilken belyses genom intervjuer med två danska dramaturger som sett föreställningen. Analysmodellen bygger på första delens teoretiska ram, Bleeker (2023) och Yaron Abulafias modell i *The Art of Light on Stage: Lighting in Contemporary Theatre* (2016).

Diskussionen sammanfattar och reflekterar över analysens resultat i relation till den teoretiska ramen. Fokus ligger på ljusdesigners dramaturgiska roll i samtida scenkonst. Genom att knyta ihop teoretiska insikter med praktiska erfarenheter från *döden döden* lyfter diskussionen både möjligheter och utmaningar i att artikulera och synliggöra ljusdesignens dramaturgi.

Metodologiskt kombinerar avhandlingen semiotiska och fenomenologiska perspektiv för att analysera ljusdesignens funktioner. Semiotiken betonar hur sceniska element fungerar som tecken i en kodifierad kommunikation, medan fenomenologin fokuserar

på den omedelbara, kroppsliga upplevelsen av en föreställning och dess inverkan på perception och sensoriska intryck (Eco 1979; Elam 1980/2002; Merleau-Ponty 1994; Heidegger 1993). Genom att kombinera dessa perspektiv försöker avhandlingen fånga både de konceptuella och sensoriska aspekterna av ljusdesign, vilket ger en nyanserad förståelse av dess dramaturgiska funktion i samtida scenkonst.

2. DRAMATURGI OCH LJUSDESIGN – EN RELATION I RÖRELSE

Att närma sig ljusdesign som en dramaturgisk praktik kräver en begreppslig orientering, inte bara i vad vi menar med *dramaturgi* idag, utan också hur teorier och praktiker formar varandra i samtida scenkonst. Detta kapitel fungerar som en kartläggning: de teoretiska linjer och begreppsliga landskap som resten av avhandlingen rör sig inom. Syftet är inte att definiera dramaturgi eller ljusdesign en gång för alla, utan att synliggöra de tankestrukturer som har påverkat min förståelse och mitt sätt att arbeta.

Min bakgrund i dramaturgi, innan jag påbörjade mina studier i ljusdesign, har påverkat hur jag närmar mig dessa frågor. Det har gett mig ett särskilt intresse för de temporala, rumsliga och perceptuella strukturer som både dramaturgi och ljusdesign aktiverar – och hur dessa samspelar. Det är också ur dessa sammanflätade erfarenheter som denna teoridel är skriven: med ambitionen att inte separera utan snarare sammanfoga dessa två praktiker som del av samma dramaturgiska fält.

Genom tre delkapitel – *Dramaturgi som koncept i samtida scenkonst*, *Ljusdesign som dramaturgisk kraft* och *Ljusdesigns dramaturgiska funktioner* – närmar jag mig en sammansatt men ändå sammanhängande begreppsram. Genom att diskutera ljusets potential att strukturera tid, skapa relationer mellan kropp, rum och perception samt påverka publikens upplevelse, kartlägger detta kapitel för hur ljusdesign inte bara fungerar som en aktiv del av den dramaturgiska helheten utan med en dramaturgisk agens i sig själv. Den teoretiska ramen är därmed inte en fristående del utan en medskapande kraft i det dramaturgiska tänkandet som löper genom hela avhandlingen.

2.1. Dramaturgi som koncept i samtida scenkonst

För att förstå dramaturgi i samtida scenkonst är det nödvändigt att se hur begreppet har utvecklats historiskt. Dramaturgi är ett expansivt begrepp vars rötter går tillbaka till det grekiska *drama* (handling) och *ergon* (arbete), vilket ursprungligen syftade på konsten att forma en scenisk handling – ett hantverk för strukturering av berättelser inom teater (Numminen et al. 2018, 19). Dramaturgi har traditionellt varit starkt förknippat med den

dramatiska texten, vilket bottnar i Aristoteles *Poetik* (ca. 335 f.Kr.), där tragedins uppbyggnad beskrivs i termer av en tydlig kausal struktur med en början, mitt och slut. Denna typ av strukturerad och målorienterad – ofta kallad sluten dramaturgi – har under lång tid dominerat västerländsk teaterpraktik och påverkar både dramatikers skrivande och dess iscensättning. Sluten dramaturgi är förknippad med aristoteliska principer och fransk klassicism, där berättelsen kännetecknas av tydliga linjära förlopp och enhet i tid, rum och handling (Aristoteles & Henningsen 2002.)

Kritikern och teoretikern Gotthold Ephraim Lessing (1729–1781) utvecklade under 1700-talet en mer analytisk och kritisk dramaturgisk funktion genom sitt arbete som teaterdramaturg, vilket bidrog till att etablera dramaturgin som en reflekterande och rådgivande praktik (Lessing 1962). Lessing kritiserade den franska klassicismens stelbenta regler och lyfte i stället fram Shakespeares pjäser som exempel på en friare dramatik. Denna öppnade upp för en alternativ förståelse av dramatisk struktur, där berättelsen inte behöver följa en förutbestämd linje utan kan vara fragmentarisk, associativ eller flerskiktad. Dock fortsatt förankrad i *Poetiken*. (Trenscényi 2015.)

Dramatikern och regissören Bertolt Brecht (1898–1956) utmanade sedan den aristoteliska dramaturgin under början av 1900-talet genom sitt episka teaterkoncept. I kontrast till den aristoteliska modellen, som strävade efter publikt inlevelse och katharsis, syftade Brechts teaterform till att skapa distans och kritisk reflektion. Hans arbete kom att påverka hur man ser på dramaturgi som ett politiskt och formmässigt verktyg; en form som skulle bidra till samhällsförändring genom att skapa medvetna åskådare. (Numminen et al. 2018, 21.)

Denna senare typ kallas ofta öppen dramaturgi, och kännetecknas av flexibilitet, brott i linjäritet, och en sammanfogning av olika stilnivåer eller genrer. Där sluten dramaturgi tenderar att leda publiken mot en tydlig tolkning, inkluderar öppen dramaturgi snarare till mångtydighet. (Aristoteles & Henningsen 2002.)

Teatervetaren Hans-Thies Lehmanns (1944–2022) teori om *postdramatic theatre* (1999/2006) beskriver hur teatern under senare delen av 1900-talet rört sig bort från den dramatiska representationen och i stället skapar betydelse genom fragmentering, simultanitet och sensorisk upplevelse. Postdramatiska verk upplöser gränserna mellan

skådespelare och publik, mellan fiktion och verklighet, och mellan konstformer. Lehmanns begrepp fångar en teaterpraktik där textens roll likställs till förmån för en mer dynamisk och mångfacetterad iscensättning, där ljud, ljus, kroppar och rum blir centrala bärande element. (Lehmann 2006.)

Dramaturgen Marianne Van Kerkhovens (1946–2013) inflytelse på paradigmskiftet inom dramaturgi är av stor betydelse. Begreppet *new dramaturgy* härstammar från Van Kerkhoven, som tentativt börjat använda det med citationstecken, för att sätta ord på de expansioner och diversifieringarna som uppstod inom dramaturgi på 1980- och 1990-talen (Bleeker 2023). Van Kerkhovens beskriver den samtida dramaturgen som någon som rör sig mellan olika konstnärliga fält och roller, och föreslår att dramaturgin inte längre bör förstås som en uppsättning regler, utan som ett dynamiskt förhållningssätt. Dramaturgi bör ses som något som uppstår i relationen mellan olika element, snarare än en på förhand definierad struktur. (Van Kerkhoven 2009.)

I *New Dramaturgy: International Perspectives on Theory and Practice* (2014) behandlar dramaturgiforskarna och redaktörerna Katalin Trenscényi och Bernadette Cochrane denna förändrade syn på dramaturgi. De beskriver hur samtida dramaturgi har skiftat fokus från den dramatiska textens struktur till ett mer holistiskt perspektiv på sceniska element. I linje med förståelsen av de föregående teoretikerna, det är inte längre texten som primärt skapar betydelse utan helheten av sceniska komponenter – ljud, ljus, rum, kroppar och materialitet – som tillsammans formar verkets dramaturgiska struktur. Denna utveckling av förståelsen innebär att dramaturgin inte enbart organiserar narrativet, utan även de estetiska och spatiala relationerna inom scenkonsten.

Vidare betonar dramaturgen och teoretikern Maaike Bleeker i *Doing Dramaturgy* (2023), att dramaturgi inte bara handlar om en föreställnings inre struktur, utan om en praktik – ett sätt att tänka och skapa genom relationer. Hon argumenterar för att dramaturgi bör förstås som en form av reflekterande praktik där konstnärliga val kontinuerligt analyseras och omförhandlas under arbetsprocessen. Detta perspektiv vidgar synen på dramaturgi från att vara en färdig form till att bli en dynamisk och situationsspecifik process. Genom att betrakta dramaturgi som en pågående handling

snarare än en fixerad modell, knyter Bleeker an till den postdramatiska och *new dramaturgy*-traditionen men förflyttar fokus från det färdiga verket till arbetsprocessens dramaturgiska logik.

Ett begrepp som bör nämnas och som kan ses som varande en del av *new dramaturgy*, är ekodramaturgi. Enligt ekodramaturgen och forskaren Lisa Woynarski i boken *Ecodramaturgies: Theatre, Performance and Climate Change* kan begreppet förstås som ett studie- och praktikområde inom teater och performans som använder dramaturgiska ramar för att engagera sig i de kritiska problemen kring klimatförändringar (Woynarski 2020).

2.1.1. Dramaturgi som temporal, spatial och perceptiv praktik

Konstnären och skribenten Tim Etchells vidareutvecklar förståelsen i essän ”Doing Time” (2009), där han beskriver dramaturgi som en strukturerad upplösning av tid, bild och handling. För Etchells är dramaturgi inte enbart en fråga om innehåll, utan också om hur en föreställning vecklar ut sig över tid och hur publikens perception styrs genom denna temporalitet. Med andra ord handlar det inte bara om vad som berättas, utan om hur berättandet organiserar uppmärksamhet och skapar rytmiska, perceptuella och affektiva förskjutningar i publikens upplevelse.

På liknande sätt lyfter dramaturgen och forskaren Liesbeth Groot Nibbelink i ”How does scenography think?” (2019) fram hur scenografi – och därmed också dramaturgi – är en materiell och rumslig praktik där relationen mellan publik, rum och performans ständigt omförhandlas. Hon beskriver scenografi som en tänkande entitet, där rummets organisering och publikens rörelse genom det påverkar hur föreställningens dramaturgi uppfattas och erfars. Här blir rummet inte en passiv bakgrund, utan en aktiv medspelare i den dramaturgiska processen.

Genom Van Kerkhovens ”European Dramaturgy in the 21st Century” (2009, 11) kan detta perspektiv utvidgas, genom att ta tag i begreppet *dramaturgy of perceiving*. Hon använder begreppet för att precisera att dramaturgi inte enbart handlar om hur en

föreställning är uppbyggd, utan också om hur den tas emot och tolkas. Van Kerkhoven framhåller att dramaturgin formas i mötet mellan verk och publik, där åskådaren genom sina sinnesintryck och kognitiva processer bidrar till att skapa sammanhang och mening. Denna förståelse av dramaturgi som en perceptiv praktik innebär att betydelsen inte är helt fastställd på förhand, utan uppstår i publikens upplevelse. (Van Kerkhoven 2009.) Detta ligger nära filosofen Jacques Rancières (2009) idé om den *emancipatoriska åskådaren*, där betraktaren inte enbart tar emot färdig betydelse utan aktivt deltar i meningsskapandet genom sina egna associationer och tolkningar.

Ett liknande perspektiv finns hos teaterteoretikern Erika Fischer-Lichtes (2008), som i sin teori om transformation och performativitet beskriver hur föreställningens materialitet och publikens aktiva deltagande gör dramaturgin till en levande process snarare än en fixerad form. Fischer-Lichte menar att dramaturgin uppstår i den ömsesidiga växelverkan mellan aktörer och åskådare, där mening inte förmedlas i en riktning utan uppstår genom interaktion. Hon beskriver också hur dramaturgin i många samtida verk fungerar genom *autopoiesis* – en självorganiserande process där betydelse uppstår och omformas genom performansens inre dynamik. (Fischer-Lichte 2008, 7.)

I förlängning av detta resonemang placerar sig Bleekers (2023) koncept *thinking through practice*, där hon beskriver teater som ett kunskapsproducerande system där perception och materialitet samverkar. Bleeker framhäver att dramaturgi inte bara kan förstås som en kompositionsprincip, utan också som en epistemologisk process där föreställningens form och innehåll genererar nya sätt att se och förstå världen. Detta perspektiv kan vidare kopplas till Bleekers och Joe Kellehers (2006) diskussion i artikeln ”Dramaturgy as orientation”, där dramaturgi förstås som ett sätt att orientera sig i en föreställnings rum, tid och narrativa flöden. Här handlar det inte främst om att strukturera en berättelse, utan om hur publikens uppmärksamhet styrs, omförhandlas och ibland förskjuts bort från mer traditionella meningshierarkier.

Denna bredare förståelse av dramaturgi visar hur tid, rum och perception formar åskådarens upplevelse av en föreställning. Den dramaturgiska processen kan därmed inte enbart beskrivas i termer av textstruktur eller regikoncept, utan måste inkludera de sensoriska, spatiala och temporal faktorer som påverkar publikens erfarenhet. Bland

annat kan dramaturgi på detta sätt förstås som en flerdimensionell praktik där tid, rum och perception är sammanflätade och där betydelsen skapas i realtid genom mötet mellan föreställningens element och dess betraktare. Detta perspektiv är särskilt relevant i ett postdramatiskt eller post-postdramatiskt sammanhang, där traditionella berättarformer ofta ersätts av fragmenterade, associativa eller immersiva uttryck som snarare fungerar genom affektiv dramaturgi än genom klassisk berättarstruktur.

Genom att se dramaturgi som en temporal, spatial och perceptiv praktik kan vi alltså förstå den som något som skapas i realtid genom samspelet mellan scenens materialitet, publikens perception och de temporala strukturer som performansen artikulerar. Det möjliggör en mer dynamisk och föränderlig förståelse av dramaturgi, där fokus inte bara ligger på att bygga en narrativ kurva, utan på att gestalta rörelser i uppmärksamhet genom tid och rum.

2.1.2. Dramaturgi som en kollaborativ och situerad praktik

I *The Practice of Dramaturgy: Working on Actions in Performance* (2017) argumenterar forskarna och konstnärerna Konstantina Georgelou, Efrosini Protopapa och Danae Theodoridou för att dramaturgi inte bara bör förstås som en teoretisk eller estetisk struktur, utan också en praktik som formas i det kollaborativa arbetet mellan konstnärer, institutioner och publik. De beskriver dramaturgin som en situerad praktik, vilket innebär att den alltid uppstår i relation till sin specifika kontext och de förutsättningar som omger det konstnärliga arbetet. Dramaturgi blir därmed en anpassningsbar och processuell praktik som utvecklas i nära dialog med materialet och dess omgivande strukturer. (Georgelou et al. 2017.)

Att betrakta dramaturgi som situerad och kollektiv innebär inte att den kan reduceras till en uppsättning regler eller en färdig struktur. I stället handlar det om en kontinuerlig process där föreställningens material, dess upphovspersoner och de institutionella och kulturella ramarna samverkar för att skapa mening. Bleeker (2023) beskriver detta med hjälp av termen *thinking*:

Making theatre and dance is a thinking that takes shape in and through materials of various kinds (including texts, movements, objects, light, sound, and the presence and actions of performers) and practices (of rehearsing, writing, choreographing, directing, designing, composing, performing) and in collaboration with others (like directors, choreographers, dancers, actors, designers, writers, composers)...It is a thinking that is inventive, sensitive to what emerges from bringing together text, movements, action, sound, visuals, and more. And it is a thinking in which the audience participates. (Bleeker 2023, 5.)

I detta kollektivt genererade tänkande frigörs dramaturgiska överväganden från individerna som agerar medskapare; tankarna som uppstår är av dramaturgisk karaktär oavsett varifrån de kommer. Dramaturgi handlar inte om intellektuell tolkning eller att ha de rätta svaren på hur man konstruerar en föreställning, utan om att engagera sig i komplexiteten av kreativa processer, där detta också kan innebära att komplicera eller problematisera snarare än att klargöra (Bleeker 2023).

Det är här det kritiska perspektivet på dramaturgi blir centralt. Skribenten och kuratorn Adrian Heathfield beskriver i "Dramaturgy without a Dramaturg" (2016) hur dramaturgin kan fungera som en reflekterande och ifrågasättande instans i den konstnärliga processen. Han betonar att dramaturgin inte enbart bör ses som en funktion bunden till en enskild person (dramaturgen), utan snarare som en dynamisk process fördelad mellan de medverkande i en föreställning. Genom att förstå rörelse som ett grundläggande tillstånd för varande, relation och tanke kan dramaturgin rikta sig mot verkets temporala dimension, förändringsdynamik och affektiva flöden, vilket gör att verket kan uppfattas som en gest snarare än en fast form. (Hiethfield 2016.) Dramaturgi blir alltså en metod för att navigera mellan estetiska och politiska val under arbetets gång.

I denna förståelse av dramaturgi innebär ett ökat fokus på relationen mellan konstnärer och publik. Dramaturgen och teoretikern Bojana Kunst (2015) argumenterar för att dramaturgi i allt större utsträckning handlar om att skapa förutsättningar för möten och affektiva förbindelser snarare än att organisera narrativ struktur. Kunst lyfter fram hur dramaturgin kan fungera som en länk mellan föreställningens inre logik och publikens upplevelse, där betoningen ligger på process framför produkt.

I förlängning visar detta på hur rollen som dramaturg har förändrats: från att ha varit en position knuten till en enskild individ blir dramaturgin alltmer en distribuerad och situerad praktik som uppstår genom samspel mellan material, medverkande och publik. Som dramaturgen och teaterforskaren Synne K. Behrndt beskriver i "Dramaturgy and Artistic Research: Methods and Frictions" (2024), innebär denna utveckling att dramaturgin inte ses som ett förmedlande lager mellan verk och tolkning, utan som en integrerad del av den konstnärliga processen, där den aktiveras i det praktiska görandet och i de relationella friktionerna mellan olika aktörer och element. Vidare betonar hon att dramaturgi kan vara en process och sensibilitet som delas av alla inom en kreativ process, inte enbart dramaturgen.

Gemensamt för dessa positioner är en förståelse av dramaturgi som något som rör perception, relation och process – inte enbart struktur och innehåll. Som både Etchells (2009), Van Kerkhoven (2009) och Fischer-Lichte (2008) har visat, uppstår dramaturgin i mötet mellan föreställningens element och publikens upplevelse, där tiden, rummet och materialiteten är avgörande faktorer. Samtidigt påminner forskare som Trenscényi & Cochrane (2014) och Georgelou et al. (2017) om att denna dynamik alltid är situerad – kontextuell, kollaborativ och i ständig rörelse.

Denna utveckling har även öppnat för en mer nyanserad förståelse av sceniska element som ljus, inte som ett visuellt eller tekniskt verktyg, utan som en aktiv dramaturgisk kraft. Under de senaste decennierna har ljusdesign sakta men säkert börjat etablera sig inom akademisk diskurs, men jämfört med andra scenkonstnärliga discipliner är det fortfarande ett område i utveckling. Mycket av ljusets dramaturgiska potential hanteras i praktiken ofta genom intuition och erfarenhet snarare än genom artikulerade metodologier. I de följande avsnitt utvecklas denna idé vidare genom en undersökning av ljusets temporala och spatiala egenskaper, samt dess roll i att gestalta affektiva och narrativa strukturer i scenkonst.

2.2. Ljusdesign som dramaturgisk kraft

Som redan etablerat inom konstnärliga och akademiska sammanhang handlar ljus i performans inte bara om belysning; det är ett noggrant utformat medium som engagerar publiken dynamiskt och affektivt. Dess funktion sträcker sig bortom det rent visuella, och omfattar en rad sensoriska och kognitiva upplevelser som bidrar till den övergripande meningsskapande processen (Graham 2023). Ljusdesignens dramaturgiska potential ligger i dess förmåga att strukturera tid och rum, skapa stämningar, förskjuta perception och etablera relationer mellan kroppar, objekt och rumsliga element. Genom ljus kan rörelser förstärkas, rum omförhandlas och atmosfärer byggas upp eller brytas ned. Det påverkar inte bara vad som syns, utan också hur det uppfattas, vilka relationer som etableras och vilken rytm en föreställning får.

Precis som dramaturgi har en lång och föränderlig historia gäller det även ljusdesign. Historiska pionjärer – som till exempel Adolphe Appia (1862–1928), Edward Gordon Craig (1872–1966), Jean Rosenthal (1912–1969) och Josef Svoboda (1920–2002) – har i hög grad bidragit till att forma det fält vi idag benämner som ljusdesign. I denna avhandling har jag medvetet valt att inte ha dessa figurer i fokus, men detta innebär inte ett avståndstagande från den historiska kontexten, utan snarare ett försök att bredda perspektivet genom att rikta blicken mot samtida praktiker och diskurser. I introduktionen till *Contemporary Performance Lighting: Experience, Creativity, Meaning* (2023) påpekar redaktörerna Katherine Graham, Scott Palmer och Kelli Zezulka att ljusdesign som fält sakta men säkert har börjat få en samtida akademisk referensbas¹:

“What emerges, cumulatively, is a picture of light that is never static, but is shifting, heterogenous and contingent. Light is thus shown to be a material that is more intricately embedded in aesthetic, dramaturgical and expressive processes than has previously been accounted for in subject literature.” (Graham et al. 2023, 22.)

Genom att sammanföra estetiska, dramaturgiska och fenomenologiska perspektiv lyfts ljusets komplexa roll som både en visuell och taktill kraft i scenkonst. Dess potential

¹ Se till exempel volymen redigerad av Tomi Humalisto, Kimmo Karjunen & Raisa Kilpeläinen, *Avauskulmia: kirjoituksia valosuunnittelusta* (2017). Redaktörerna är verksamma vid Teaterhögskolan i Helsingfors, där även detta arbete har sin kontext. Även om denna avhandling inte direkt refererar till denna, erkänns dess betydelse för förståelsen av ljusdesignens utveckling i Finland och dess inflytelse på samtida praktik.

som en form av sceniskt berättande – ett dynamiskt språk där perception och betydelse skapas i relation till både det fysiska rummet och åskådarens upplevelse.

Detta avsnitt fokuserar på de övergripande principerna för hur ljus kan fungera som en meningsskapande och engagerande faktor i scenkonst. Här handlar det om estetik, perception och språk, alltså hur ljus kommunicerar och skapar mening i en föreställning på ett bredare plan. Detta avsnitt etablerar det teoretiska grunden för förståelsen av ljusdesign som en dramaturgisk aktör.

2.2.1. Ljusets estetiska och materiella närvaro

Forskarna inom interkulturell terapi och socialantropologi, Angela Hobart och Bruce Kapferer, diskuterar i *Aesthetics in Performance: Formations of Symbolic Construction and Experiences* (2005) hur estetiska processer engagerar mänsklig erfarenhet och värde, något som är relevant för att förstå ljusets roll i scenkonst. De menar att estetiska processer, såsom ljusdesign, inte bara handlar om att skapa visuellt tilltalande bilder, utan också om att påverka och engagera publikens känslor och upplevelser på djupare nivåer. Detta innebär att ljus kan forma hur vi uppfattar och värderar en föreställning, och hur vi integrerar med den på både känslomässiga och intellektuella plan.

Ljusets estetiska dimension i scenkonst är självklart långt mer än en fråga om visuell attraktionskraft. Ljuset fungerar som en aktiv förmedlare av atmosfär, stämning och dramaturgisk intention, och erbjuder publiken fördjupade sätt att engagera sig genom estetiska uppfattningar. Enligt ljusdesignern Paule Constable (2023) betyder detta att ljuset, snarare än att enbart lyfta fram eller komplettera scenbilden, inbjuder publiken till ett komplext engagemang där både perception och emotion spelar en avgörande roll.

Graham, Palmer och Zezulka (2023) påpekar att ljusets meningsskapande potential är oupplösligt förbundet med dess materialitet. Ljus är en paradoxal materialitet – samtidigt immateriell och påtagligt närvarande genom sin interaktion med ytor, kroppar och rum. Vidare påpekar de att ljus aldrig existerar i ett vakuum utan blir synligt genom sitt möte med andra element. Ljusets materialitet och dess kvalitet kan således granskas genom parametrar såsom intensitet, färg, riktning och rörelse. (Graham et al. 2023.)

Forskaren Frank Prendergast (2022) diskuterar hur ljusets materialitet blir synlig genom dess interaktion med ytor och objekt, vilket skapar skuggor och kontraster som påverkar vår perception. Detta innebär att ljusets materialitet är avgörande för hur vi uppfattar och interagerar med vår omgivning, och att ljusets kvaliteter kan forma vår visuella medvetenhet och upplevelse av scenrummet. Denna relationella aspekt gör ljuset till en taktil närvaro som påverkar den visuella perceptionen och den sceniska upplevelsen – Constable (2023) betraktar ljus genom variabler som lukt, vikt, tjockhet och ätbarhet som kan förstås som framhävande av hennes förståelse av ljusets taktila kvaliteter.

Professor emeritus i teater Richard H. Palmer (1940–2020) identifierar i *The Lighting Art: The Aesthetics of Stage Lighting* (1985) åtta grundläggande kontrollerbara parametrar som formar ljusets funktion och uttryck i scenkonsten: intensitet, färg, riktning, form (visuell komposition), diffusion, frekvens, rörelse och luminositet samt dess relation till andra visuella element på scenen. Dessa element utgör inte enbart tekniska aspekter av ljusdesign, utan fungerar som byggstenar för en komplex visuell dramaturgi. Palmer betonar hur ljuset, genom sin närvaro och förändring, har kapacitet att strukturera upplevelsen av rummet, förstärka känslomässiga stämningar, och artikulera sceniska rytmer och transitionsmoment. Ljuset blir därmed inte bara ett verktyg för att synliggöra scenens handling utan ett aktivt och materiellt inslag i scenens dramaturgiska konstruktion. (Palmer 1985.)

Dessa egenskaper är avgörande för hur ljuset upplevs och hur det formar scenrummet. De påverkar inte bara rummets gestaltning, utan också publikens perception av tid och rum. Ljusdesignern och undervisaren Nick Moran framhäver hur skuggor och kontraster skapar rytm, färgtoner förändrar den emotionella läsningen av en scen, och ljusets rörelse kan leda blicken och styra uppmärksamheten (Moran 2019). Denna dynamiska relation mellan ljus och perception gör att ljuset kan fungera både som en självständig scenografisk komponent och som en förlängning av andra element på scen.

För att fullt uppskatta ljusets estetiska potential är det viktigt att gå bortom tanken att det endast tjänar en dekorativ eller visuell funktion. Ljus är i sig ett sceniskt material som påverkar betraktarens upplevelse på både känslomässiga och intellektuella nivåer. Enligt Constable handlar ljus inte om att ”lägga till” en bild, utan snarare om att låta

vissa saker framträda och andra försvinna – att artikulera berättelsen genom riktade ljusval (Constable 2023).

Detta förstärks av Grahams (2023, 166) begrepp *scenographic light*, som presenteras i ”Aesthetics, materiality and meaning-making in scenographic light”, där ljus inte enbart förstås som en del av scenografin utan som en självständig, formande kraft. Ljus binder samman föreställningens element, skapar rytm och styr publikens perception, vilket påverkar hur rummet och skeendet uppfattas. Det är genom denna aktiva interaktion med scenrummet och de sceniska händelserna som ljusdesignen utvecklar sin dramaturgiska kraft.

För att förstå hur ljuset kan verka som en formande kraft i rummet är det också nödvändigt att betrakta ljusets materiella närvaro i form av armaturens fysiska placering och riktning – och hur de är avgörande för den sceniska kompositionen. Ljusarmaturer är inte enbart tekniska verktyg för att skapa ljus, utan fungerar också som materiella element som formar rummet både visuellt och dramaturgiskt. Deras placering i förhållande till scenrummet och publiken påverkar inte bara ljusets riktning och kvalitet, utan kan även skapa arkitektoniska linjer, rytmer och relationer mellan kropp och rum. Som Graham (2023) påpekar kan ljuskällornas fysiska närvaro integreras i scenografin eller stå som självständiga scenografiska aktörer, vilket öppnar upp för en aktiv iscensättning av ljusets materiella källa. Ljusdesignern kan komponera rummet och styra uppmärksamheten, samtidigt som själva ljusproduktionen görs synlig och därigenom tillför ytterligare en nivå av estetisk och dramaturgisk betydelse.

Constable (2023) betonar alltså bland annat de taktila och sensoriska dimensionerna och dess roll i att skapa ett komplext engagemang. Graham (2023), å andra sidan, fokuserar på ljusets materiella närvaro, dess interaktion med andra element på scenen och dess dramaturgiska funktion. Denna jämförelse visar hur ljus kan fungera både som en estetisk och materiell kraft, beroende på den teoretiska och praktiska ansatsen.

Utöver dess narrativt strukturerande funktion är ljusets estetiska inverkan också djupt förankrad i det fenomenologiska mötet mellan publik och föreställning. Ljus är inte bara något vi ser, utan något vi upplever och känner. Dess olika kvaliteter formar publikens

affektiva och spatiala upplevelse. Enligt docent i psykologi Bo Edvardsson (2003) påverkar ljusets intensitet och färgtoner våra känslor och uppfattningar, vilket kan förstärka den emotionella responsen hos publiken. Begreppet perception definierar han som varande processen där sinnesintryck tolkas och förstås, således att vi kan uppfatta vår omgivning. Maurice Merleau-Ponty (1908–1961) betonar att vår perception av ljus är grundad i kroppsliga erfarenheter och ljusets interaktion med vår kropp skapar en djupare förståelse för vår omgivning (Merleau-Ponty 1994).

2.2.2. Ljusets polysemi och perception: Tolkning, känsla och sceniskt meningsskapande

Ljusdesign i scenkonst är aldrig entydig. Dess betydelser är alltid flerdimensionella och beroende av sammanhang, vilket gör att ljuset kan tolkas på olika sätt beroende på situation och kontext. Graham (2023) beskriver ljusdesign som en polysem uttrycksform, vilket innebär att den kan förmedla flera betydelser samtidigt inom en enda visuell komposition. Ljus fungerar inte som ett linjärt språk utan är i ständig dialog med rummets dynamik, åskådarens perception och den dramaturgiska helheten. Denna tolkningsrikedom gör ljusdesign till en central kraft i föreställningens meningsskapande process.

Polysemin innebär att ljus inte bara riktar publikens uppmärksamhet, utan också skapar stämningar och framkallar sensationer som kan vara både intuitiva och analytiska (Graham 2023). Genom variationer i ljusets färg, riktning och rytm kan ett föreställningsrum skifta mellan intima och monumentala kvaliteter, fokuspunkter kan skärpas eller upplösas, och emotionella tillstånd hos karaktärer kan förstärkas eller motsägas. Graham påpekar att ljusdesign inte bara belyser scenen utan också genererar betydelser, vilket aktivt påverkar hur publiken tolkar det som utspelar sig.

Ljuskonstnären och ljusdesignern Lucy Carter (2023, 75) betonar att ”a truly well-balanced lighting design is one in which the lighting has a powerful presence, can portray themes and ideas, evoke the emotional bed of the work and enforce narratives and structures”. Ljusdesign är därför ett aktivt, meningsskapande element snarare än

enbart en teknisk lösning. Dess närvaro i scenrummet skapar ett system av visuella signaler som både kan förstärka och utmana den narrativa logiken.

Bleeker (2003) föreslår att dramaturgi kan förstås som ett sätt att se – inte enbart en strukturell metod för att ordna händelser, utan som ett perspektiv som formar hur scenkonst upplevs. I denna förståelse är perception inte passiv, utan aktivt engagerad i att skapa betydelse. Ljuset spelar här en avgörande roll som en aktör i det dramaturgiska fältet: det styr inte bara det visuella intrycket, utan påverkar tidsliga flöden, rumsliga hierarkier och publikens sätt att orientera sig i scenrummet. Bleekers (2003) resonemang möjliggör en förståelse av ljusdesign som ett medel för att organisera publikens uppmärksamhet och förnimmelse över tid – ett slags sensorisk navigation.

Ljusdesign kan också framkalla oväntade sensoriska reaktioner, inklusive sådana som inte var explicit avsedda av designern. Konstnären och akademikern David Shearing (2023) argumenterar för att atmosfären som skapas av ljus bör förstås holistiskt, där ljusets samverkan med andra sceniska element och åskådarens kroppsliga upplevelse blir avgörande. Ljus är inte bara en visuell stimulans; det påverkar också åskådarens fysiska och emotionella tillstånd, samt är kopplat till de egna multisensoriska minnen av tidigare möten med ljus (Shearing 2023).

Graham (2023) framhåller att ljusets affektiva potential gör att det kan överskrida designers intentioner och öppna upp för en mångfald av tolkningar. Åskådarens individuella erfarenheter och kulturella referenser spelar en avgörande roll i hur ljuset uppfattas. Detta kan innebära att en ljuskomposition som av en betraktare upplevs som suggestivt hypnotisk, av en annan kan tolkas som monotont eller till och med obehagligt.

Ljusets ontologiska komplexitet har också uppmärksamats av Zezulka (2023), som framhäver ljus inte en fast substans utan en fluktuerande närvaro som ständigt förändras beroende på rummets egenskaper, betraktarens position och ögonblickets dramaturgi. På detta sätt skapas ett ömsesidigt förhållande mellan ljuset och åskådaren, där perceptionen av ljuset är lika viktig som dess fysiska egenskaper.

Denna perceptuella mångtydighet har även en affektiv dimension. Som Sara Ahmed påpekar i *The Cultural Politics of Emotion* (2014), är affekt aldrig neutral utan alltid formad av subjektiva erfarenheter och kulturella kontexter. En ljusdesigner kan därför inte garantera en specifik emotionell respons men kan skapa förutsättningar för affektiva upplevelser som tolkas och internaliseras individuellt av varje åskådare.

Ljusdesign handlar därmed inte bara om att konkretisera en konstnärlig vision utan om att möjliggöra en levande, dynamisk och mångbottnad scenisk upplevelse. Genom att noggrant hantera egenskaper som färg, intensitet, rörelse, rytm, riktning, textur och skugga kan ljusdesignen både forma och omforma föreställningens dramaturgiska landskap.

Ljus i scenkonst är således mer än en visuell komponent; det fungerar som ett flerdimensionellt språk som riktar uppmärksamheten, skapar mening och förmedlar emotionella och spatiala upplevelser. Utöver sin uppgift i att belysa scenrummet, är ljus ett aktivt dramaturgiskt element som formar föreställningens narrativ och atmosfär. Genom att styra perception och affektivt engagera åskådaren bidrar ljuset till föreställningens övergripande betydelse.

Ljusets dramaturgiska potential ligger i dess kompositionella egenskaper. Färg kan framkalla emotionella och symboliska associationer, intensitet påverkar uppmärksamheten och perception, rörelse och rytm skapar dynamik, riktning formar rumsuppfattningen och framhäver kroppar och objekt, medan textur tillför sensualitet och djup. Skugga, ofta betraktat som frånvaro av ljus, är i kontexten av ljusdesign ett aktivt element som genererar spänning, mystik och kontrast.

Även om ljusets estetiska och narrativa funktioner är centrala, betonar ljusdesignern och forskaren Yaron Abulafia i *The Art of Light on Stage* (2016) att ljus också fungerar som ett semiotiskt system där det skapar och kommunicerar mening genom kodade visuella signaler. Abulafia argumenterar för att ljus, likt andra sceniska uttrycksmedel, besitter en teckenkodning som påverkar hur åskådaren tolkar och upplever en föreställning. Genom parametrar såsom färg, intensitet och riktning kan ljus styra perceptionen och skapa associationer till kulturella och emotionella erfarenheter. Samtidigt menar

Abulafia att ljusets affektiva dimension går bortom den strikt semiotiska analysen; ljusets verkan är också sensorisk och kroppslig, där perception och minne sammanflätas i åskådaren upplevelse (Abulafia 2016).

Denna tanke nyanseras av Graham, Palmer och Zezulka (2023), som varnar för att reducera ljusets meningsskapande potential till enbart dess semiotiska kapacitet. De påpekar att ett alltför representativt synsätt riskerar att begränsa förståelsen av ljusets materialitet och atmosfäriska egenskaper: "to reduce the meaning-making qualities of flight to its pictorial qualities" (Graham et al. 2023, 7). Ljus fungerar som en scenisk substans som binder samman föreställningens element och skapar en upplevelsemässig helhet.

I detta sammanhang kan ljus också förstås som ett rytmiskt och strukturerande element i scenkonsten. Carter (2023) menar att ljusets komposition kan bearbetas genom begrepp som repetition, tempo och fragmentering, vilket skapar en integrerad helhet tillsammans med musik och scenisk rörelse. På så vis blir ljus inte enbart en visuell markör eller emotionell förstärkning, utan ett aktivt dramaturgiskt språk. Denna tankegång kunde eventuellt underlätta konstnärliga samarbeten, hur spelar de olika elementen ihop – hur smälter rytmerna samman. För lika mycket som ljus är ett dramaturgiskt språk, kräver ljuset ett språk i processen. Då dramaturgi som koncept alltmer handlar om process, kräver det öppen kommunikation och en förmåga att kunna sätta ord på det språk som håller på att formas under skapandet.

Ljusets materiella och perceptuella egenskaper är särskilt relevanta i dess relation till tid. Gradvisa förändringar i ljuset påverkar åskådarens upplevelse på ett ofta subtilt, men kraftfullt sätt. Palmer (2023, 31) beskriver ljus som ett medium i konstant förändring: "light creates an atmosphere that is fluid – a constant transformation that is always in the process of becoming".

Som konstaterats kan ljusets påverkan inte reduceras till en enda aspekt – det verkar genom sin semiotiska kodning, sin affektiva kraft och sin materiella närvaro. Publikens kan känna ljuset genom dess värme, intensitet och riktning, vilket skapar en kinestetisk koppling mellan kroppen och scenrummet. Dess interaktion med material och ytor

förstärker dess rumsliga närvaro och bidrar till en taktill perception av scenbilden (Graham 2023). Genom att kombinera perceptuella, materiella och temporala aspekter blir ljuset en aktiv deltagare i föreställningens dramaturgi – en kraft som inte bara belyser, utan formar och förkroppsligar sceniska upplevelser.

2.3. Ljusdesignens dramaturgiska funktioner

Utifrån ett dramaturgiskt perspektiv är ljusdesign inte enbart en stödjande funktion utan en aktiv del av den sceniska händelsen. Genom att iscensätta relationer mellan ljus och mörker, transparens och opacitet, riktning och spridning, skapar ljuset inte bara visuella atmosfärer utan formar också den temporala och spatiala logiken. I denna mening fungerar ljusdesign som en relationell praktik, där den påverkar hur publikens blick rör sig, hur rörelse och stillhet betonas och hur föreställningens olika skikt av betydelse samverkar i tid och rum.

Vidare kan ljusdesign förstås som en semiotisk aktör, där den bidrar till teaterns och performanskonstens visuella språk genom att betona, dölja, abstrahera och konkretisera olika element. Genom att belysa vissa områden medan andra lämnas i skugga skapar ljuset en hierarki av uppmärksamhet, där vissa delar av scenen lyfts fram och andra förblir undflyende eller outtalade. På detta sätt fungerar ljus som en aktiv deltagare i den dramaturgiska kompositionen och kan påverka hur berättelsen eller den sceniska situationen uppfattas.

Denna förståelse av ljusdesign som en dramaturgisk aktör öppnar upp för en diskussion om dess roll i relation till andra element i scenkonsten – text, rörelse, scenografi, ljud, textur och publikens reception. Det är i relation med de andra elementen som ljusdesignens dramaturgiska potential aktiveras.

Detta avsnitt går in på konkreta sätt som ljus faktiskt fungerar i en föreställning – hur det skapar riktning, atmosfär, narrativ, kroppslig upplevelse och dynamik. Detta avsnitt är mer applicerbart och beskriver de faktiska mekanismerna genom vilka ljus verkar dramaturgiskt i praktiken. Då föregående avsnitt handlar om vilka verktyg och principer som en ljusdesigner har till sitt förfogande, så handlar detta avsnitt om hur dessa verktyg används för att vara en medskapare av en föreställnings dramaturgi.

2.3.1. Skapandet av rum, atmosfär och stämning: att kontextualisera upplevelsen

Ljusdesignens förmåga att skapa atmosfärer och stämning utgör en av dess mest centrala dramaturgiska funktioner. Atmosfär kan förstås som en visuell, affektiv och sensorisk upplevelse som situerar åskådaren i en specifik kontext. Filosofen Gernot Böhme beskriver i *The Aesthetics of Atmospheres* (2017) atmosfärer som fenomen som kan anas men inte helt objektifieras – en form av närvaro som verkar i gränlandet mellan subjekt och rum, och som därför kan vara särskilt relevant för att förstå ljusets roll i sceniska sammanhang.

Inom scenkonsten är atmosfärer i sin natur rumsliga, och ljuset är en central aktör i deras skapande och modulation. Graham (2022, 140) konstaterar att ljusets förmåga att skapa eller understödja atmosfär är ”one of its most commonly assumed features in performance.” Samtidigt argumenterar hon för att ljusets roll i atmosfärskapande ofta förstås på ett ytligt sätt, där de huvudsakligen betraktas som ett förstärkande element till redan etablerade stämningar i föreställningens textuella eller narrativt betingade innehåll. Detta perspektiv reducerar ljuset till en sekundär faktor snarare än en självständig dramaturgisk kraft. Ljus fungerar emellertid inte enbart som en deskriptiv komponent i scenrummet, utan konstituerar aktivt upplevelsen genom att forma rummets gränser, relationerna mellan kroppar samt den perceptuella dynamiken mellan scen och publik.

Palmer (2023) lyfter fram hur ljusdesign inte längre är bundet till naturalismens krav, och frånvaron av ljus blir en del av den dramaturgiska strategin. I immersiv och relationell teater skapas en sammansmältning av publik och scenrum, där ljuset inte längre enbart komponerar bilder på avstånd utan omsluter åskådarna och påverkar dess kroppsliga upplevelse av föreställningen. Palmer betonar att ljuset i dessa sammanhang blir en central faktor för att etablera atmosfär och skapa en helhetsupplevelse i där publiken delar samma ljusmiljö som de medverkande. (Palmer 2023.)

Shearing (2023) skiftar perspektivet från ljus som en visuell komposition till ljus som en materiell och scenografisk faktor, där luften i sig blir en bärande del av upplevelsen. Detta skiljer sig något från Palmer, som främst diskuterar ljusets dramaturgiska funktion

i relation till scenrummet och dess effekt på publiken. Shearing går längre genom att beskriva ljus som ett medium som genomtränger och omstrukturerar perceptionen, vilket förstärker hans idé om *this light* – ett ljus som inte bara belyser utan också omsluter, förnims och skapar mening i ett öppet och subjektivt tolkningsutrymme (Shearing 2023, 52).

Dessa perspektiv betonar ljusets roll i en helhetsupplevelse där det samspelar med andra materiella och immateriella faktorer i scenrummet, samtidigt som Shearing för fram tanken att ljus och luft tillsammans utgör en egen scenografisk entitet. Det kan ses som ett vidareutvecklande av tidigare argument, där ljusdesign inte enbart är en dramaturgisk strategi utan också en sensorisk och ekologisk praktik som omformar själva förutsättningarna för publikens upplevelse av föreställningen (Shearing 2023).

Ljus och rum är oupplösligt sammanlänkade i föreställningen, där ljus spelar en avgörande roll för att definiera, skulptera och transformera det teatrala rummet – Ljuset är inte begränsat till rummet, utan formar aktivt publikens perception och upplevelse av det (Graham et al 2023; Graham 2023; Shearing 2023). Ljusets scenografiska verkan är omfattande och verkar på en dynamisk rytm som kan transformera objekt, framhäva materialiteter och skapa instabilitet i rummet. I sin analys av det tidigare nämnda begreppet scenografiskt ljus, *scenographic light*, positionerar Graham (2023) ljus i relation till scenografi och beskriver det som en beståndsdel som inskriver mening i rum och tid. Ljusdesignens komplexa förvecklingar med materialitet och perception skapar därmed ett nätverk av relationer mellan det fysiska och det immateriella, det visuella och det kroppsliga.

Enligt Carter (2023) kan ljus skulptera rumslighet genom att definiera koreografins utrymme och dess relation till det omgivande rummet. Ljus kan skapa och påverka olika plan av rumslighet – aktiva, passiva, omgivande – där ljusets rytm och rörelse formar både den sceniska händelsen och publikens uppfattning av dess spatialitet.

Utöver sin rumsliga funktion har ljuset även en temporalt strukturerande verkan. Palmer (2013) framhåller att ljusets förmåga att suggerera tid och rum är beroende av dess kontextuella förankring: publiken tolkar ljuset i relation till sina egna erfarenheter och

kulturellt betingade perceptioner. Till exempel kan ett kallt, blåaktigt ljus konnotera gryning eller skymning, medan ett lågt, varmt ljus kan signalera en sen eftermiddag.

Förståelsen av ljusets färger är dock inte universell, utan kulturellt och historiskt betingad. David Batchelor diskuterar i *Chromophobia* (2000) hur färg genom historien har varit laddad med både positiva och negativa konnotationer, där vissa färger har associerats med det naturliga och andra med det artificiella eller det överdrivna. Ett exempel är hur rött i vissa kulturer symboliserar passion och fara, medan det i andra kan vara förknippat med lycka och välstånd. Färg och ljussättning kan därmed användas dramaturgiskt för att antingen förstärka en specifik miljö eller utmana förväntningar genom att bryta mot invanda koder (Batchelor 2000).

Utöver att kontextualisera tid och rum är ljus ett kraftfullt verktyg för att etablera känslomässig ton. Ljus påverkar åskådarens perception och affektiva respons på en scen genom subtila eller plötsliga förändringar i intensitet, färgtemperatur och skuggbildning. Böhme (2017) beskriver atmosfärer som fenomen som inte bara påverkar åskådaren, utan som nästan griper tag i henne och formar hennes upplevelse. Denna perceptuella och känslomässiga dimension av ljusdesign gör det till ett väldigt effektivt dramaturgiskt verktyg i scenkonst.

Ett konkret exempel på ljusets atmosfäriska kraft i scenkonst, som också ofta framhävs i akademiska kontexter, finns i Robert Wilsons teaterpraktik, som analyseras av Arthur Holmberg (1997) i *The Theatre of Robert Wilson*. Wilsons ljusdesign kännetecknas av en extrem precision där långsamma övergångar och exakta ljuskompositioner skapar en nästan meditativ och immersiv atmosfär. Genom en minimal men kraftfull ljusestetik används ljusets förändringar för att gestalta tidens utsträckning och skapa en abstrakt rumslighet, snarare än att fungera som en realistisk representation av en plats eller ett narrativt förlopp (Holmberg 1996).

Sammanfattningsvis kan ljusets dramaturgiska funktion i skapandet av atmosfär förstås som ett komplext nätverk av perception, affekt och betydelsebildning. Atmosfär är inte enbart en estetisk kvalitet, utan ett strukturerande element som styr publikens upplevelse genom förändringar i ljusets karaktär. Böhmes (2017) teori om atmosfär som

en relationell företeelse möjliggör en förståelse av ljusdesign som en dynamisk interaktion mellan ljus, rum och åskådarens kroppsliga närvaro. Graham (2023) och Palmer (2013) understryker ljusets rumsliga och temporala roll, medan Batchelor (2000) belyser dess kulturella laddning och semiotiska potential. Sammantaget visar dessa perspektiv hur ljus inte bara förstärker sceniska stämningar, utan aktivt konstruerar och omförhandlar dem genom sin inneboende dramaturgiska kraft.

2.3.2. Ljus som en aktiv kraft: dynamik och agens

Lehmanns (1999/2006) koncept av postdramatisk teater (*postdramatic theatre*) erbjuder en djupgående förståelse för hur ljus kan användas för att omforma sceniska upplevelser. Lehmann argumenterar för att moderna teaterformer använder ljus som en aktiv komponent som skapar dramaturgiska strukturer. Detta innebär att ljus inte tjänar för att synliggöra skådespelare och scenografi, utan bidrar till att skapa en performativ estetik som utmanar traditionella berättartekniker. (Lehmann 1999/2006.)

Ljusdesigners kan skapa komplexa visuella och emotionella landskap som engagerar på flera olika nivåer. Denna förståelse av ljus i postdramatisk teater innebär också en förskjutning från en linjär och narrativ struktur till en mer fragmenterad och associativ form av berättande. Ljus kan användas för att bryta upp tid och rum, skapa oväntade övergångar och framhäva olika aspekter av en föreställning samtidigt. Detta skapar en dynamisk och flerdimensionell upplevelse som utmanar publikens förväntningar och uppmuntrar till en mer aktiv och reflekterande form av betraktande.

Ljus har en grundläggande förmåga att förändra både rumsliga och dramaturgiska förutsättningar i en scenisk kontext. Constable (2023) beskriver hur ljuset har en förmåga att förändra ett scenrum genom att interagera med mörker – det kan både förstärka och omforma rummets visuella uttryck samt påverka hur en karaktär framträder i det. Detta gör ljuset till mer än en teknisk eller visuell komponent; det blir en aktiv kraft i berättande. En förändring i ljus kan innebära en förändring i tid, rum, eller emotionell ton, och därigenom skapa en upplevelse som är lika mycket kognitiv som affektiv. Detta understryker ljusets grundläggande roll i att omvandla scenens verklighet (Constable 2023).

Denna transformativa potential ligger inte enbart i vad som synliggörs utan även i vad som döljs eller omgestaltas. När ljus förändrar en kropps konturer eller skapar en ny spatial logik, förändras också vår förståelse av vad vi ser. Fischer-Lichte (2008) beskriver ljus som en katalysator för sceniska förändringar, där dess temporala och spatiala dimensioner omförhandlar publikens perception. Hon betonar att transformation genom ljus inte bara handlar om att vi ser annorlunda, utan att vi börjar tänka annorlunda.

Ljusets dramaturgiska funktion ligger i ljusets förmåga att skapa relationer mellan kroppar, rum och tid. Det är inte en passiv visuell parameter utan en aktiv aktör i föreställningens narrativ. Bleeker (2023) beskriver ljusdesign som en performativ praktik där skiftningar i ljusets kvalitet förändrar betydelsen av det som sker på scen. På liknande sätt lyfter Graham (2023) fram hur subtila förändringar, exempelvis en gradvis övergång från varmt till kallt ljus, kan ge en känsla av att rummet andas eller att tiden rör sig på ett nytt sätt.

Mörkret spelar en lika viktig roll i denna transformation. Scenografen och teoretikern Arnold Aronson (2018) beskriver hur skuggor och ljusdynamik kan skapa lika starka narrativ och emotionella förskjutningar som fysiska förändringar på scen. Övergången mellan ljus och mörker är inte bara estetisk utan en del av det dramaturgiska arbetet – en skugga kan dölja lika mycket som den kan framhäva, och en plötslig mörkläggning kan förändra en scenisk situation lika drastiskt som ett scenografiskt skifte. Det negativa rummet blir således av lika viktig karaktär som det aktiva. Det negativa rummet förstås som ett rum där frånvaron av ljus, kropp eller scenografiska element inte är tomhet, utan en aktiv form av närvaro – det är i detta rum som ljusdesignens dramaturgi också formas av det som inte syns, men ändå påverkar hur det synliga upplevs.

Filosofen Gaston Bachelard (1884–1962), i boken *The Poetics of Space* (1994), utforskar hur ljus och skuggor påverkar vår upplevelse av rum och plats. Bachelard menar att ljus inte bara är en fysisk komponent utan också bär på emotionella och poetiska kvaliteter som formar vår upplevelse av rumslighet. Han beskriver hur ljus kan skapa en känsla av trygghet och intimitet, eller tvärtom, en känsla av osäkerhet och

mystik. Denna dynamik mellan ljus och mörker kan användas för att förändra vår perception av ett rum och skapa nya betydelser och upplevelser (Bachelard 1994).

Att förstå ljusets transformativa potential handlar således om att se bortom dess tekniska egenskaper och i stället betrakta det som en aktiv, dramaturgisk kraft. Ljus är inte bara en metod för att belysa rum och kroppar – det omformar dem, skapar nya betydelser och påverkar publikens perception på djupgående sätt.

Traditionellt sett har ljusdesign varit den sista kreativa handlingen, ofta utformad som en reaktion på regissörens vision och scenografens modell. Zezulka (2023) påpekar att många ljusdesigners beskriver sin praktik som reaktiv, vilket är en följd av hierarkiska produktionsmodeller där ljusdesignern ofta inkluderas sent och främst förväntas svara på regi och scenografi. Nya arbetsmetoder och en ökad betoning på process har orsakat en förändring i synen, de möjliggör att ljusdesignern involveras tidigare i skapandet. Ljuset är mer än en komponent i scenografen eller ett estetiskt medel för synlighet – det har en aktiv roll i föreställningens dramaturgiska process (Graham 2023; Graham et al. 2023; Shearing 2023). Ljusdesignens dramaturgiska agens handlar om ljusets aktiva roll i att forma sceniska händelser, ljuset betonas här som en självständig kraft. Agens innebär att ljuset inte bara förstärker, eller reagerar på, andra element utan kan också själv driva en dramaturgisk utveckling.

Bleeker (2023) framhåller att perception och agens inom scenkonsten inte enbart kan tillskrivas mänskliga aktörer, även materiella och visuella element utövar inflytande på föreställningens dramaturgi. Om vi betraktar ljus i denna optik, blir det uppenbart att ljus inte bara möjliggör seendet utan aktivt deltar i att strukturera händelser, skapa betydelser och generera sceniska övergångar. Ljus kan förändra rumsliga relationer, markera skiften i narrativt tempo, leda åskådaren i rummet och iscensätta konflikter genom att skapa osynlighet, isolering och plötsliga exponeringar. I detta avseende fungerar ljuset inte som ett passivt medium utan som en dramaturgisk aktör i sin egen rätt.

Denna förståelse av ljus som agens ligger nära Fischer-Lichtes (2008) beskrivning av performativitet, där teater inte enbart är representation utan en dynamisk process där olika element förändrar varandra genom sin interaktion. Ljus är inte en extern

inramning, utan en aktiv medspelare i föreställningens materiella dramaturgi. Genom ljusets förändringar kan den sceniska världen omstruktureras i realtid, vilket gör att ljus inte bara understödjer berättelsen – den skapar den.

Vidare kan ljus ha en funktion som en antagonist eller protagonist i det sceniska skeendet. Det kan utmana skådespelarnas närvaro genom att dölja eller exponera dem, fördröja eller påskynda rörelser och förändra publikens perception av tid och rum. Carter (2023) beskriver ljusets rörelse som en aktör i sig, där skiftningar i belysning driver scenens energi och styr publikens emotionella respons. Denna relation mellan ljus och dramaturgi blir särskilt tydlig i föreställningar där ljusets förändringar inte enbart följer handlingen utan skapar egna skikt av betydelse.

Ljusets dynamik skiljer det från andra sceniska medier genom dess plasticitet och inneboende instabilitet, vilket öppnar upp för både sensoriskt engagemang och perceptionell omförhandling (Zezulka 2023; Constable 2023). Denna föränderlighet skapar en pågående spänning mellan det stabila och det flyktiga, vilket bidrar till ljusets aktiva roll i att särskilja scenens verklighet från publikens. Det är en förmåga att driva och destabilisera föreställningens dramaturgiska struktur (Graham 2023; Graham et al. 2023).

Ljus existerar i ett tillstånd av dynamisk jämvikt mellan reaktiva och proaktiva krafter. Medan ljusdesigners ofta svarar på regissörens vision och scenografin, tar de också med sig sina unika kreativa insikter för att forma den teatrala upplevelsen. Genom att aktivt engagera sig i tidiga diskussioner, ställa nyckelfrågor och samarbeta över discipliner kan ljusdesigners säkerställa att ljus blir en integrerad och självständig del av föreställningens dramaturgi. (Constable 2023.)

2.3.3. Ljusdesign i den kollaborativa processen

Ljusdesignens dramaturgi existerar både som en egen kurva och som en del av föreställningens övergripande dramaturgi. En ljusdesigner arbetar med ljusets rytm, färg, intensitet och dynamik över tid, men detta kan inte förstås isolerat från föreställningens helhet. Dramaturgin uppstår inte ur de individuella byggstenarna, utan

genom hur dessa samspelar och tillsammans skapar rörelse, betydelse och transformation i tid och rum.

Detta perspektiv understryker vikten av samarbete, inte som praktisk nödvändighet utan som en grundläggande dramaturgisk princip. Till skillnad från en linjär eller hierarkisk produktionsmodell där ljusdesign ofta tillkommer sent i processen, blir den kollaborativa modellen en dynamisk väv av utbyten, där ljus växer fram i dialog med andra sceniska discipliner. Professor i scenografi Joslin McKinney och Scott Palmer (2016) beskriver hur scenografi och ljus skapar mening genom sin inbördes relation snarare än genom individuella estetiska beslut. På liknande sätt menar konstnärerna och forskarna Cathy Turner och Synne K. Behrndt (2008) att ljusdesign inte kan ses som ett isolerat uttryck, utan som en del av en scenografisk dynamik, där ljus samverkar med rusmlighet, materialitet och kroppar på scen för att skapa en upplevelse som ständigt förändras i realtid.

För att ljusdesignen ska kunna verka som en aktiv och kreativ del av den sceniska dramaturgin bör ljusdesignern inkluderas redan från den initiala fasen av skapandeprocessen. När ljusdesignern engageras tidigt, parallellt med andra discipliner, ges möjlighet för att utveckla ljuset som medskapande – också då ljuset i sig kan vara den bärande faktorn inom det scenografiska uttrycket. När ljusdesignern får möjlighet att bidra från en tidig planering kan ljuset växa fram som en lika viktig aktör i den sceniska helheten.

Antropologen Tim Ingold (2015, 23) beskriver kreativt arbete som en process av samverkan snarare än styrning: ”To work creatively is not to impose form upon matter but to join with the processes and flows of materials themselves, in a correspondence of movements”. Detta tankesätt kan direkt överföras till scenkonstens arbetsmetoder. Ljus är inte en isolerad komponent utan en aktiv del av den sceniska händelsen. Scenografi, ljud, kroppar och rörelse har alla en egen materialitet och agens, men i scenkonstens kontext erfar vi dem genom deras relationer till varandra. Här är fysiker Karen Barads (2007) begrepp *intra-action*, som även lyfts fram av Graham (2023, 167), relevant: snarare än att scenens element existerar som separata entiteter som påverkar varandra, uppstår de i sitt ömsesidiga beroendeförhållande. Ljuset blir till i och genom sitt möte

med kroppar och material – en kontinuerlig dramaturgisk transformation snarare än en fixerad lösning. Vice versa blir de andra elementen till och fullbordas i mötet med ljuset.

I praktiken innebär detta att ljusdesign i en kollaborativ process handlar om teknisk koordinering och aktiv dialog där idéer, estetik och materialitet prövas och omförhandlas genom hela repetitionsprocessen. Ljus kan förändra hur scenografiska objekt upplevs, skapa emotionella skiftningar eller definiera rytmen i en föreställning – men det omvända gäller också: beslut inom scenografi, kostym, ljud och rörelse påverkar ljusets funktion och uttryck.

Ljusets formgivning sker dessutom sällan i ett enda ögonblick. Det är en förändringsbenägen process där skiftande behov, material och konstnärliga beslut tillsammans artikulerar dess närvaro. I kollaborativa sammanhang blir detta särskilt tydligt: ljuset förhandlas fram, testas, justeras och omprövas i takt med att andra element utvecklas. Det innebär att ljusdesignens dramaturgi inte bara handlar om vad ljuset *är*, utan om hur det *blir till* – genom en temporal praktik där besluten är rörliga, förhandlingsbara och integrerade i en större rörelse. Turner och Behrndt (2008) menar att det är i den ömsesidiga påverkan som scenkonstnärliga beslut får sin fulla mening – ljusdesignens dramaturgi kan därför inte reduceras till en serie individuella val, utan måste förstås som en del av en samspelande, förändrande process.

I denna praktik spelar även filosofen Michael Polanyis (1891–1976) begrepp *tyst kunskap* en central roll. Enligt kulturforskaren Hannele Koivunen är tyst kunskap en form av erfarenhetsbaserad, kroppslig och ofta omedveten kunskap som inte alltid kan formuleras i ord, men som ändå styr våra handlingar, beslut och estetiska val – till exempel hur en ljusdesigner intuitivt vet när en ljusförändring ”känns rätt”, utan att nödvändigtvis kunna förklara det verbalt. Koivunen framhåller att tyst kunskap bärs och förmedlas genom handling, närvaro och gemensamma arbetsprocesser, snarare än genom teori eller explicit instruktion. (Koivunen 1997.)

En dramaturgisk process handlar inte bara om arbetet utan också om utformningen av de relationer som gör arbetet möjligt (Bleeker 2023). Att utveckla och vårda sina

samarbeten är därför en central del av en dramaturgisk praktik. För en ljusdesigner handlar detta om mer än att tillföra sin expertis – det handlar om att vara närvarande under repetitionerna, lyssna aktivt och delta i tematiska diskussioner. Det kräver en öppenhet för det ofärdiga och en vilja att experimentera i samspel med andra.

I en sådan praktik är inte samarbetet enbart ett medel för att uppnå konstnärlig kvalitet, utan också ett etiskt förhållningssätt. Ljusdesigners roll blir här inte bara att utforma ljus, utan att lyssna efter vad det betyder att ljussätta just denna kropp, detta rum, detta material. Genom att förstå sin praktik som relationsskapande snarare än uttrycksproducerande, kan ljusdesignern positionera sig som en ansvarstagande aktör i den sceniska helheten.

Ljusdesigner och undervisare Michael Breiner (2023) diskuterar i ”Northern Lights: Using natural light phenomena as stage lighting concept” hur en kollaborativ arbetsmetod påverkar utvecklingen av ett ljusdesignkoncept. Han betonar att arbetsgrupper med långvarande samarbete ofta har ett gemensamt språk, vilket underlättar kommunikationen och den kreativa processen. När tilliten är etablerad mellan gruppmedlemmarna blir beslutsfattandet mer jämlikt, där alla deltar i skapandet på lika villkor och slutgiltiga beslut fattas med ömsesidig respekt för varandras expertis.

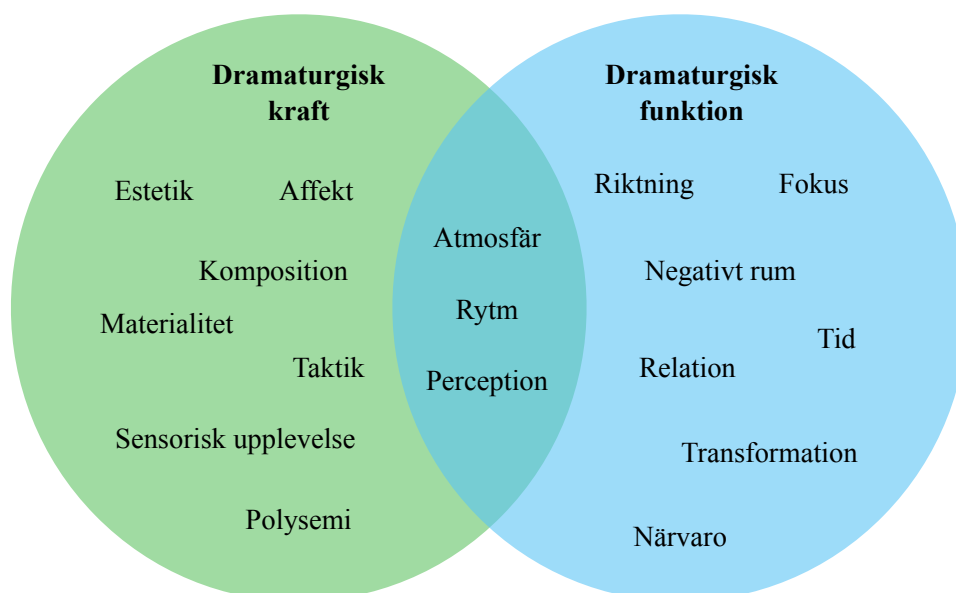
Trots att ljusdesign i allt större utsträckning betraktas som en aktiv del av föreställningens dramaturgi, lyfter Breiner (2023) fram att ljusdesigners konstnärliga agens fortsatt ofta förblir begränsad. Ofta har viktiga beslut redan fattats innan ljusdesignern involveras, vilket leder till att ljuset främst får en reaktiv och illustrativ funktion. Även om ljus ibland erkänns som ett scenografiskt element med kreativ och dramaturgisk betydelse, är det enligt Graham et al. (2023) fortfarande ovanligt att ljusdesignern själv tillskrivs en tydlig konstnärlig auktoritet.

Att konstnärlig agens inom ljusdesign ofta är villkorad eller förskjuten beror inte enbart på organisatoriska strukturer, utan också på kvarlevande föreställningar om ljusets funktion. Om ljus främst betraktas som medium i stället för medskapare innebär detta i praktiken att ljusdesignern förväntas reagera snarare än initiera – något som kan stå i direkt konflikt med en kollaborativ, dramaturgiskt aktiv praktik.

Därför är det fruktbart att förstå ljusdesignens dramaturgi, och ljusdesign som en dramaturgisk praktik, inte som en fixerad struktur eller metod, utan som en dynamisk, relationell process – dessutom fullt förbunden med ljusdesignerns konstnärliga agens. Det är i de ögonblickliga skiftena – mellan ljus och kropp, mellan skugga och yta, mellan tid och perception – som ljusdesignens dramaturgi tar form. Att närma sig ljusdesign på detta sätt innebär att inte se ljus som ett verktyg för att accentuera, utan som en del av den rörelse och transformation som utgör scenkonstens kärna.

Diagrammet (figur 1) demonstrerar hur uppdelning mellan ljusdesign som dramaturgiska kraft och ljusdesigns dramaturgiska funktion baserat på detta avsnitt kunde se ut. Dessa begrepp har inte haft som syfte att skapa en strikt dikotomi, utan snarare att möjliggöra ett differentierat språk för hur ljus kan verka inom en scenisk helhet – som affektiv och estetisk aktör å ena sidan, och som strukturerande och situationsskapande kraft å den andra.

Ljusdesigns dramaturgiska kraft och dramaturgiska funktioner



Figur 1. Katinka Ebbe 2025.

3. ANALYS: *DÖDEN DÖDEN*

I analysdelen av avhandlingen undersöker jag ljusdesignens dramaturgiska roll i produktionen *döden döden* (2024), var jag själv fungerat som ljusdesigner. Fokus ligger på att förstå hur ljuset inte enbart formar det visuella landskapet, utan bidrar till att skapa mening och upplevelse genom sin dubbla funktion: å ena sidan som ett tecken med kulturell och dramaturgisk betydelse, och å andra sidan som en sensorisk upplevelse som vi kroppsligen och emotionellt förhåller oss till. Genom att närma mig ljusdesignen utifrån både semiotiska och fenomenologiska perspektiv strävar jag efter att identifiera de sätt på vilka ljuset interagerar med andra sceniska element, såsom kropp, rum och ljud, och därigenom bidrar till en dynamisk och mångfacetterad föreställning.

I analysen kommer jag att belysa hur ljuset fungerar i två huvudsakliga skeden av produktionen: i den kollaborativa processen och i det slutliga konstnärliga resultatet. Under den kreativa processen fungerar ljusdesign som ett experimentellt verktyg – en flexibel, föränderlig variabel som möjliggör utforskande och omförhandling av idéer. I kontrast till detta manifesteras ljuset i det färdiga verket som en integrerad och fastställd del av föreställningens dramaturgi, där de tidigare experimentella elementen har kondenserats till en tydlig visuell och upplevelsebaserad struktur.

Produktionen *döden döden*, som markerar den tredje produktionen i samarbete med performanskollektivet 4 FLOORS of WHORES (4FoW), erbjuder en unik inblick i hur en kollaborativ process påverkar ljusdesignens roll. Genom att studera denna produktion kan jag undersöka hur ljusdesignens dramaturgi tar form i dialog med gruppens tematik och estetiska metoder, samt hur de arbetsmönster som genomsyrar processen påverkar den slutgiltiga visuella och sensoriska upplevelsen.

I det följande avsnittet presenteras de teoretiska perspektiv som ligger till grund för analysens metod. Där redovisas de centrala begreppen och metodologiska överväganden som möjliggör en systematisk tolkning av ljusdesignens dramaturgiska roll – från den kollaborativa, experimentella fasen till det definierade och integrerade slutresultatet.

3.1. Semiotik och fenomenologi som metod

Under mina kandidatstudier i dramaturgi vid Aarhus universitet var *studia generalia* en obligatorisk del av undervisningen. Under föreläsningarna behandlades bland annat semiotik och fenomenologi, två analytiska perspektiv som ofta ställs i kontrast till varandra men som båda erbjuder relevanta verktyg för att förstå och analysera scenkonst i detta fall. I kursens avslutande tentamen blev vi bedda om att välja antingen en semiotisk eller fenomenologisk tillgång för vår analys – uppgiften visade sig vara överraskande svår.

Semiotiken, med rötter i Ferdinand de Saussures (1857–1913) strukturalism och Charles Sanders Peirces (1839–1914) teckenlära, betonar hur sceniska element – såsom rum, kroppar, ljud och ljus – fungerar som tecken i en kodifierad kommunikation (Eco 1979; Elam 1980/2002). Inom scenkonsten kan betydelser uppstå genom kontraster, konventioner och intertextuella referenser, där varje val inom en produktion bidrar till att skapa en helhet av meningsbärande signaler. Lehmanns analys av postdramatisk teater visar hur denna teckensystematiska förståelse kan utvidgas bortom traditionell dramatisk representation, där sceniska element samverkar i ett flöde av betydelser snarare än i en linjär narrativ struktur (Lehmann 2006).

Fenomenologin, å andra sidan, utgår från den omedelbara, kroppsliga erfarenheten av en föreställning och dess påverkan på perception och sinnesintryck. Med inspiration från filosoferna Merleau-Ponty och Martin Heidegger (1889–1976) betonas upplevelsen av närvaro, atmosfär och materialitet – hur publiken möter en scenisk värld inte bara genom intellektuell tolkning utan också genom sinnesförmålor, affekt och rumsliga relationer (Merleau-Ponty 1994; Heidegger 1993).

Fischer-Lichte (2008) beskriver detta som en *autopoetisk feedback-loop*, där teaterhändelsen skapar en ömsesidig påverkan mellan publik och scen, och där betydelse uppstår genom det levda, sinnliga erfarenheten av föreställningen snarare än genom en fastlagd kod (Fischer-Lichte 2008, 38–40). Blecker (2008) för vidare denna tanke genom att undersöka hur perception och kognition spelar en roll i hur vi förstår teater – inte bara genom tecken och symboler, utan genom hur vi som åskådare kroppsligt erfar det sceniska rummet och dess förändringar.

Att kombinera dessa perspektiv i scenkonstanalyser är inget nytt – tvärtom har många forskare och praktiker betonat vikten av att förena strukturell och upplevelsebaserad förståelse. Den visuella och auditiva precisionen i Robert Wilsons föreställningar visar hur en genomkomponerad scenisk struktur kan samexistera med en djup sensorisk påverkan på publiken (Holmberg 1996). På ett annat sätt har Tim Etchells och Forced Entertainment arbetat med att dekonstruera teaterns teckensystem, samtidigt som deras föreställningar skapar affektiva och kroppsliga upplevelser genom repetitiva mönster, närvaro och direkta tilltal (Etchells 1999).

I en samtida scenkonst som ofta rör sig bortom både traditionella narrativa strukturer och de estetiska strategier som Lehmann beskriver som postdramatiska, blir denna kombination särskilt fruktbar. Genom att använda en hybridmodell kan både det konceptuella och det sensoriska, det strukturella och det kroppsliga fångas, och därigenom skapa en mer nyanserad förståelse av de produktioner som undersöks.

3.1.1. Analys av ljusdesign genom en hybridmodell

Även inom ljusdesign har forskare betonat vikten av att kombinera semiotiska och fenomenologiska perspektiv för att förstå både dess strukturella och upplevelsebaserade dimensioner. Abulafia argumenterar i *The Art of Light on Stage: Lighting in Contemporary Theatre* (2016) för att ljusdesign bör förstås genom både dess teckensystem och dess kroppsliga, affektiva inverkan på publiken. Han beskriver hur ljus kan fungera som en semiotisk kod – exempelvis genom färgval, riktningar och kontraster som skapar associationer – men också hur ljus påverkar publikens perception genom sin direkta, sensoriska närvaro (Abulafia 2016).

Liknande tankegångar presenteras i introduktionen till *Contemporary Performance Lighting* av Graham, Palmer och Zezulka (2023), där de argumenterar för att ljus inte enbart ska förstås som en kommunikativ eller narrativ funktion utan också som en materiell och sensorisk kraft. De framhåller att ljusets påverkan på publiken sker både genom dess estetiska och dramaturgiska roll samt genom dess fysiska närvaro – som intensitet, värme, rörelse och taktilitet (Graham et al. 2023). Palmer (2023) betonar ytterligare särskilt ljusets materialitet och hur det formar scenrummet, skådespelarens

kropp och publikens reception. Dessa perspektiv knyter an till fenomenologiska läsningar av ljus, där perception och sinnesupplevelser är centrala.

För att analysera ljusdesignens dramaturgiska funktion utifrån denna hybridmodell utgår jag från Bleekers (2023) *six sets of questions*²- tid och rum, sociala livet, händelsernas gång, åskådaren, resonanser och större sociala, historiska och kulturella kontexter - som är en utvidgning av den amerikanska teatervetaren och -kritikern Elinor Fuchs metod att se föreställningen som en planet.

Denna metod bygger på att varje aspekt av föreställningens värld – inklusive ljuset – förstås i relation till helheten. Bleekers tillägg till Fuchs metod betonar särskilt ett bredare analytiskt perspektiv som rör den större kontexten runt en föreställning. Medan Fuchs frågekategorier fokuserar på föreställningens interna värld, öppnar Bleekers tillägg för en undersökning av hur sociala, historiska, kulturella och institutionella sammanhang påverkar dess tillblivelse och mottagande (Bleeker 2023). Detta innebär att en sådan analys inte bara stannar vid hur en föreställning fungerar dramaturgiskt på scenen, utan också tar hänsyn till olika världsbilder, ideologier och maktstrukturer som återspeglas i den – medvetet eller omedvetet.

På basis av avhandlingens teoretiska del och genom att kombinera Bleekers perspektiv med Abulafias (2016) *six grounds of representation*³ – narrativ, karaktär, tema/handling, atmosfär/emotion, ljuset som sensation och öppen betydelse – har jag identifierat följande fyra nyckelområden för min analys av ljusdesignens dramaturgiska funktion i *döden döden*:

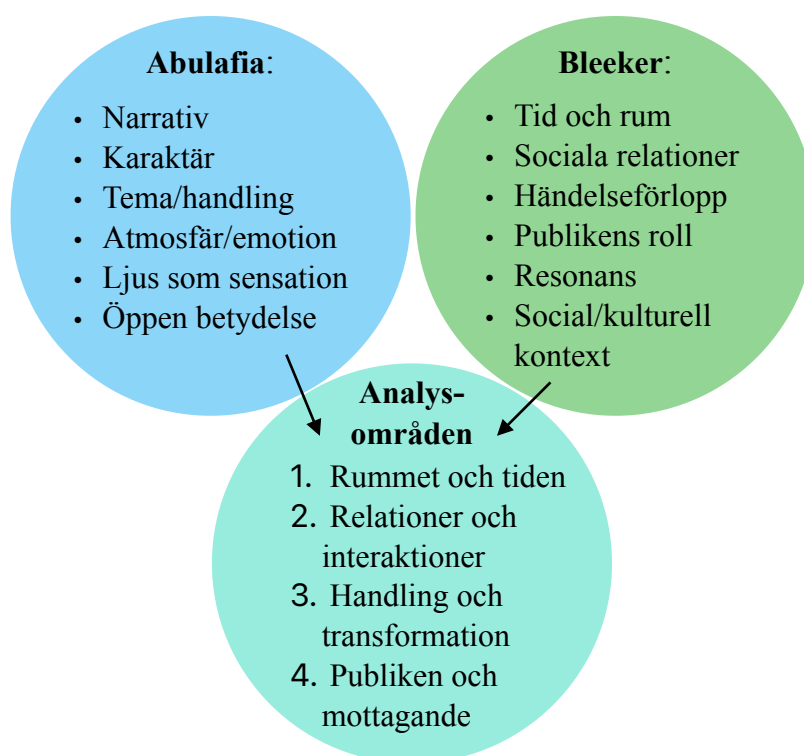
1. **Rummet och tiden** – Hur skapas en rumslig och temporär logik genom ljusdesign? Hur formar ljuset scenens värld och dess tidsförlopp?

² *Six sets of questions* baserar sig på sex frågeställningar Fuchs föreslår vi närmar oss en föreställning genom i texten *EF's Visit to a Small Planet: Some Questions to Ask a Play*. Bleekers frågor eller synsvinklar lyder på följande vis: *The Space-Time Continuum That Is the Planet, Social Life on the Planet, Course of Events, Spectatorship, Echoes, Ghosts, Mirrors and Resonances* och *Macro Dramaturgical Concerns*. Se mera i *Doing Dramaturgy* (2024) kapitel 4 "A Dramaturgical Mode of Looking".

³ *Six grounds of representation* är Abulafias bud på vilka sex områden ljusets funktioner i en föreställning kan ses igenom. De ursprungliga benämningarna är *narrative, character, theme or (dramatic) action, atmosphere or emotion, sensation of light itself* och *open meaning*. Se mera i *The Art of Light on Stage* (2016) kapitel 4 "A new conceptual framework for the analysis of light".

2. **Relationer och interaktioner** – Vilka relationer etableras mellan aktörerna, mellan aktör och rum, och mellan aktör och publik genom ljuset?
3. **Handling och transformation** – Hur förändras ljuset genom föreställningens dramaturgiska förlopp? Vilka skiften i atmosfär, betydelse och perception uppstår?
4. **Publiken och mottagandet** – Hur påverkar ljuset publikens upplevelse? Vilken sensorisk, affektiv och immersiv roll spelar ljusdesignen?

Teoretiska perspektiv och Analytiska nyckelområden



Figur 2. Katinka Ebbe 2025.

Dessa fyra fokusområden möjliggör en analys av ljusdesignens dramaturgiska funktion genom att förena dess semiotiska och fenomenologiska dimensioner. De beaktar

ljusdesignens strukturella roller samtidigt som de uppmärksammar dess materiella och perceptuella påverkan på rummet, aktörerna och publiken.

Analysen väver samman processen och slutresultatet, där varje del belyser hur ljuset formuleras och omförhandlas under skapandeprocessen och i föreställningens slutliga gestaltning. I den fjärde delen, *Publiken och mottagandet*, kompletteras analysen med reflektioner från två publikintervjuer (se appendix), vilket möjliggör en jämförelse mellan de dramaturgiska intentionerna och publikens upplevelse. De intervjuade bestämde jag på förhand, baserat på att de är dramaturger. I denna avhandling är de anonymiserade.

Det skall nämnas att denna analysmodell ej utesluter analys av ljusdesign inom textbaserade och narrativ-drivna produktioner, även om denna produktion i fråga ej var textbaserad.

3.2. Presentation av produktionen

Föreställningen, eller visningen, börjar redan när publiken stiger in i foajén. Två figurer i grå peruker är upptagna med att tvätta varandra, varsamt förbereda sig genom att raka bort håret från varandras kroppar. Lösningar limmas på, en efter en, som en tyst och metodisk ritual. Vid en vägg sitter två andra figurer, klädda i vitt, deras ansikten nästan helt dolda. De blåser långsamt upp grisblåsor med en luftkompressor, och varje uppblåst blåsa läggs varsamt ner i en vagn pyntad med glittriga volanger, som om den förberetts för en högtid. Det är förberedelser på gång – för en fest, en tillställning, kanske en begravning. Publiken rör sig fritt i rummet, några stannar och ser på, andra dröjer i tyst samvaro. De koexisterar, delar utrymmet med figurerna och förberedelserna.

När publiken kliver in i blackboxen möts de av en smått förhöjd kvadratisk scen som står centrerad i mörkret. Pastellfärgat ljus reflekteras från den blanka, silvriga ytan, och rummet är tungt av rök som smälter samman med ett ljudlandskap som tycks sväva, mellan toner och tystnader. Röken ligger lika stilla och tät som ljudets tyngd, lika påtaglig som de uppblåsta grisblåsorna som dinglar från taket som en skimrande kristallkrona. Publiken kommer in, en efter en. Var och en bär på en vit lilja, doften av blommorna blandar sig med lukten av urin och fyller rummet med en slags helighet. De

sätter sig längs väggarna, i mörkret, och runt den förhöjda scenens kanter. Till sist anländer de två figurerna, klädda i grå peruker, hand i hand. De stiger upp på scenen, och för ett ögonblick känns det som om alla håller andan, fångade i ovisshet inför det som ska komma. Med en dramatisk inandning - följd av en teatralt iscensatt död - vaknar rummet till liv.

I *döden döden* rör vi oss genom ett landskap där gränsen mellan liv och död är både skarp och upplöst. Det är en vibrerande skörhet som viskar om tidens obevekliga framfart. Döden är en närvarande kropp, men också en urkraft - den skapar ett rum för möjligheter, förvandling och förluster. Ljuset i rummet bär på en återspeglning av existensens sista andetag - ömt, sårbart och samtidigt obarmhärtigt, som en tyst explosion av färger som försvinner innan de helt kan fångas. Det är inte döden som slutpunkt som intresserar oss, utan rörelsen mot den - och det som sker efter. Det är en balansakt på en skör linje, där varje steg är lika mycket en risk för att falla in i det okända som en chans till insikt. Scenen är fylld av fragment: ljusstrimmor som dansar mot den blanka ytan, röster som knappt förnims men bryter ut i growling, och kroppar som tycks pendla mellan tyngd och lätthet, som om de svävar mellan världar. Döden blir en spegling - inte bara för förlusten, utan också för livets märkliga, skimrande glans.

Döden är ett återkommande tema inom konsten – ett ständigt försök på att närma sig och förstå det vi aldrig helt kan besvara. Trots att vi idag konfronteras med döden dagligen, är vi på många sätt mer distanserade från det än någonsin. Hur bearbetar man döden inom konsten? Det första blir att definiera vems död det handlar om. En privilegierad död, eller en alltför tidig död? En död enligt naturens lagar, genom sjukdom, eller genom våld? Vi kan aldrig veta om vår egna död, men genom att utgå från geografiska, politiska och socioekonomiska parametrar kunde man förutspå vissa villkor för en ”god död”. En god död – eller en privilegierad död? Dessa frågor präglade vår process.

Våren 2023 inleder jag samarbetet med den fritt stående teatergruppen 4FoW med produktionen *Enfant Terrible* (Teater Virus GUEST 2023), vilket sedan fortsatt med

The Church of 4 Floors of Whores: Part III (Baltic Circle, 2023) och *döden döden* (Sort/Hvid, 2024).

4FoW är en Helsingforsbaserad performanskollektiv som utforskar gränserna mellan kropp, begär och samhälleliga normer. Gruppen bestående av Emilia Jansson, Astrid Stenberg, Herman Nyby och Riku-Pekka Kellokoski, skapar sceniska världar där fysisk teater, samtida koreografi, ljudkonst och performanskonst vävs samman till en intensiv och sinnesutvidgande upplevelse. Deras estetik balanserar mellan sensualitet, medkänsla och obscenitet, och skapar sceniska världar där marginaliserade uttryck och förbjudna fantasier får ta plats. (4FoW 2025.)

Produktionen huserades av teatern Sort/Hvid i Köpenhamn. Våren 2024 lanserades teaterns koncept *KLUB KREATUR*, där konstnärer bjuds in för att arbeta en eller två veckor inom teaterns faciliteter med något nytt material. Självt beskriver Sort/Hvid konceptet som en kväll då ”både baren och konsten är öppen...till *KLUB KREATUR* öppnar arbetande konstnärer sitt laboratorium och visar den råa, galna konsten, medan den skapas.” (Sort/Hvid 2024). Visning av arbetet eller processen händer enbart en gång under en kväll, avlutandevis hålls det en artisttalk med de deltagande konstnärerna.

Konceptet fortsatte under hösten 2024, då 4FoW, tillsammans med scenografi- och kostymdesignduon *MOTHER*, blev inbjudna att delta i projektet. Den konstnärliga arbetsgruppen för produktionen *döden döden* bestod av skådespelarna Astrid Stenberg och Emilia Jansson, regi av Lara Tacke, scenografi och kostymdesign av *MOTHER*, ljuddesign av In Atlas (Stine Hansen), ljusdesign av Katinka Ebbe samt produktion i samarbete mellan 4FoW och Sort/Hvid.

Förberedelsearbetet pågick under hösten 2024, både individuellt och genom digitala möten. Eftersom vi befann oss i fyra olika länder skedde mycket av det gemensamma arbetet på distans. Våra diskussioner kretsade kring tematik, individuella konstnärliga intressen och vilka uttryck vi drogs till. Processen var inriktad på vår vecka i december, då vi för första gången alla samlades fysiskt på teatern. Det var först då vi kunde börja arbeta konkret med de konstnärliga elementen och omsätta våra idéer i rummet.

Visningen ägde rum 5.12.2024.

3.2.1. Kort om processen

Arbetet med produktionen präglades av en dynamisk process där idéutveckling och experiment stod i fokus. Eftersom teamet befann sig i olika länder under hösten 2024 skedde det inledande samarbetet via digitala möten, där vi delade referenser, tematiska tankar och individuella undersökningar. Dessa samtal fungerade både som en inspirationskälla och som en metod för att forma en gemensam förståelse av projektets estetiska och tematiska riktning. Först i december kunde vi samla oss i repetitionsrummet och arbeta praktiskt med materialet.

Som nämnt hade jag tidigare arbetat med 4FoW, liksom med MOTHER och Tacke i *The Church of 4 Floors of Whores: Part III*, medan Hansen var en ny kollaboratör. Att ha en gemensam arbetsbakgrund skapar vissa förutsättningar för ett delat språk – eller åtminstone en grund att bygga vidare på. Samtidigt fann Hansen snabbt sin plats i gruppen, sannolikt tack vare både den intensiva processen och den öppna, kollektiva dynamiken i samarbetet.

Processen präglades av en balans mellan strukturerade uppgifter och spontanitet, vilket möjliggjorde en organisk utveckling av föreställningens form och uttryck. I mitt arbete med ljuset funderade jag på hur döden ofta visualiseras. Skuggor, mörker, en gotisk estetik var mina första associationer. Men under processen ville jag i stället utforska ljus som kunde närma sig adjektiven mjuk, omfamnande, glittrande, lekfull och viktlös, i kombination med en form för upphöjd känsla av melankoli jag ofta finner i vackra bilder.

I den tidiga fasen av arbetet låg fokus på att skapa en gemensam associationsbank och identifiera de frågor som kändes mest relevanta att utforska. Det initierades samtal där vi fick möjlighet att reflektera över våra egna ingångar till tematiken, och vi genomförde även individuella undersökningar som sedan delades med gruppen. Dessa undersökningar varierade i form – vissa var textbaserade reflektioner, andra visuella eller kroppsliga experiment som dokumenterades och diskuterades. Parallellt med detta växte en förståelse för hur ljud, ljus, rörelse, kroppar och scenografi kunde samverka och bilda en helhet.

Vi skapade en gemensam spellista där alla kunde lägga till sånger, och vi delade moodboards, bilder, videor och Wikipedia-artiklar i vår gruppchatt. På så sätt blev processen redan från början präglad av en kollektiv bearbetning, där ingen enskild röst var dominerande. Det handlade om att skapa en gemensam förståelse för projektets ton och känsla snarare än att fastställa detaljerade koncept på förhand. Denna metod innebar att idéer kunde få mogna över tid, på så sätt kunde det distansbaserade arbetet inte bara vara en praktisk lösning, utan också ett sätt att skapa en långsamt växande gemensam estetik. Jag kände mig inte fastlåst i min position som ljusdesigner – jag var medveten om att det slutliga ansvaret för ljuset låg hos mig, men jag såg också möjligheten att delta i de tidiga samtalen på ett bredare plan. I en så här öppen och kollektiv process blev det tydligt att ljusdesign inte existerar i ett vakuum. I stället var det en del av ett större sceniskt språk där samtliga element – rörelse, ljud, ljus, rum, textur osv. – samverkade för att skapa betydelse. Genom att delta i diskussioner om tematik och visuella referenser redan från början kunde jag också identifiera nyckelidéer som skulle bli viktiga när vi väl började det praktiska arbetet i rummet.

En utmaning med att arbeta på distans var dock att vissa val behövde göras tidigt i processen, innan vi egentligen hade en färdig idé om föreställningens helhet. Produktionsmässiga beslut, som att beställa material och specificera tekniska behov, framkallade en spänning mellan behovet att hålla processen öppen och det praktiska kravet på förberedelser. För att hantera detta krävdes att vi definierade vissa tekniska ramar men samtidigt behöll flexibiliteten i de konstnärliga valen.

När vi väl möttes fysiskt i december tog arbetet en ny riktning. Nu kunde vi omsätta de tankar vi haft på distans till faktiska sceniska situationer och pröva hur de fungerade i rummet. De första dagarna på teatern präglades av ett lekfullt och intuitivt förhållningssätt, där vi snabbt bytte mellan improvisation och diskussion. En stor del av materialet uppstod ur fysiska experiment, där vi arbetade med att förskjuta kroppsliga gränser, iscensätta närhet och avstånd och undersöka hur ljus och ljud påverkade perceptionen av dessa möten. Även här fortsatte vi att växla mellan individuellt och kollektivt arbete – vissa dagar utforskade vi material på egen hand och återkom sedan till gruppen med nya impulser. Under repetitionerna fungerade ljuset som en rörlig parameter, en del av den sceniska undersökningen snarare än en fixerad komposition.

Genom att kontinuerligt förändras i relation till sceniska val, kroppsliga uttryck och scenografi, blev ljuset en aktiv medspelare i den kollaborativa dramaturgin.

En annan utmaning låg i hur de olika elementen i föreställningen utvecklades under processen och när olika delar blev beroende av varandra. För min del innebar det att en stor del av arbetet handlade om att föreställa mig hur rummet skulle komma att gestaltas, särskilt eftersom de sista scenografiska elementen kom på plats samma dag som visningen. Detta skapade en ökad medvetenhet om de olika behov vi i gruppen hade utifrån våra respektive roller. Samtidigt var det en fördel för mig att de fysiska kropparna i rummet stod i fokus – något som varit genomgående i de produktioner jag samarbetat med 4FoW kring. Eftersom kropparna alltid var närvarande under repetitionerna, kunde jag arbeta med ljuset i relation till deras rörelser och närvaro. Samtidigt behövde jag påminna mig själv om att syftet med visningen var att presentera ett pågående arbete för publiken, snarare än en färdig helkvällsföreställning.

Vid repetitionernas slut började föreställningen ta form som en sammanhängande helhet. Processen hade gett oss möjlighet att pröva och ompröva idéer, och genom kontinuerligt reflektera kring vad vi gjorde kunde vi fördjupa förståelsen för både materialet och vårt eget konstnärliga samarbete. Den vecka vi arbetade tillsammans på plats blev därför en intensiv men samtidigt förankrande period, där den kollektiva arbetsmetoden fick sin fulla kraft och föreställningens dramaturgi slutligen tog form. Processen var en förhandling mellan struktur och öppenhet, där varje steg av arbetet påverkade slutresultatet och där den konstanta dialogen mellan oss var avgörande för att föreställningen skulle bli vad den blev.



Bild 1. *döden döden* (2024). Foto: Rumle Skafte.



Bild 2. *döden döden* (2024). Foto: Rumle Skaftø.

3.3. Rummet och tiden

I *döden döden* fungerade scenrummet som en glitch – en förskjutning i verkligheten, en spricka där tidens flöde stannade upp, vibrerade och sedan fortsatte på ett oförutsägbart sätt. Som att hålla andan precis innan du sjunker ner under vattenytan, där världen plötsligt förändras och det bekanta blir främmande. Ljuset var aktivt i att forma denna upplevelse, genom att växla mellan en fokuserad precision och ett vidöppet, flytande tillstånd där rummets konturer suddades ut. Analysen är fokuserad på det rum som skapades inom blackboxen, fast den också står i relation till rummet ute i foajén.

En central fråga var vilket rum publiken kommer in i – både bokstavligt och perceptuellt. Redan innan föreställningen började, existerade en ljudlig och visuell atmosfär som formade publikens första möte med scenrummet. I stället för att etablera ett realistiskt eller narrativt definierat rum, fungerade ljuset och ljudet tillsammans som en flytande och föränderlig kontext, där stämningen snarare än en konkret plats blev det avgörande elementet. Genom att ljus och ljud samexisterade snarare än fungerar som isolerade element, formades en känsla av ett sammanhängande sinnestillstånd i rummet. Ljuset reagerade på de ljudliga förändringarna, vilket innebar att det sceniska rummet aldrig var statiskt. I stället uppstod en kontinuerlig förskjutning, där ljus och ljud inte bara kontextualiserade de enskilda händelserna, utan också formade det som låg utanför den direkta handlingen – det som förenade föreställningens olika delar i en gemensam rumslighet.

Rummet konstituerades av den symmetriska ljusgridden ovanifrån – en kombination av movingheads i hörnen och mitten, LED-profiler längs sidorna och halogenparcans riktade mot rummets centrum – etablerade en dialektik mellan kontroll och upplösning. Ett relativt tomt fysiskt rum, de scenografiska elementen bestod huvudsakligen av den lilla skimrande scenen i mitten och de ovanom hängande grisblåsorna. Nära scenen stod den glittrigt prydda vagnen med de precis innan uppblåsta grisblåsorna, de två scenograferna sittande vid sidan om som om de vaktade ett dyrbart innehåll. Sedan teknik borden, med stående ljud-och ljusdesigner, placerade mitt emot varandra på varsin sida av rummet. Den största massan bestod av publikens kroppar, som fyllde ut det resterande i den annars orörda blackboxen. Till sist träder skådespelarna in vars kroppar intar den lilla scenen.

Vid vissa tillfällen fokuserade ljuset till en precist avgränsad yta i rummets mitt, där kroppar och rörelser isolerades i en slags perceptuell kapsel, en närstudie i ett rumsligt vakuum. Vid andra tillfällen expanderades rummet genom att ljuset spreds ut och inneslöt publiken, vilket skapade en uppluckring av gränsen mellan scen och åskådare. Spill ljus, reflektioner och ljusrörelser genererade en dynamisk instabilitet där rummets konturer aldrig var statiska utan befann sig i ett tillstånd av kontinuerlig förhandling och potentiell omformning.

De första funderingarna jag hade för ljuset inkluderade frågor kring färgvalen, hur genom varma eller kalla nyanser eller kvaliteter påverka rummet och stämningar, hur ljuset kunde bli en egen organism och vilket ljus som skulle få en person att se död ut. Dessa blev utgångspunkten för tillgången till rummet.

I denna konstitution av rummet var ljuset både ett medium för synliggörande, och en aktiv agent som iscensatte relationen mellan materia och perception. Scenografins objekt fungerade inte enbart som passiva ytor utan som interaktiva ljusbärare, vilket resulterade i en materiell pendling mellan ljus och rumslighet. De grisblåsor som hängde från taket bildade en central nod i denna dynamik, genom större delen av föreställningen var de belysta som en slags sakral eller grotesk relik – en kristallkrona av organiskt ursprung, en visuell påminnelse om rummets förgänglighet. Blåsornas halvtransparenta ytor diffuserade ljuset, vilket skapade en atmosfär av latent instabilitet där illusionen av ett vakuum kontinuerligt bröts av subtila variationer i ljusets intensitet och riktning. Detta etablerade en form av rumslig elasticitet, där rummets konstitution förblev öppen, i ständigt transformativt beredskap.

Denna känsla av rumslig instabilitet och övergång blev särskilt påtaglig i en sekvens där de två skådespelarna omfamnar varandra i rummets mitt, placerade på den silvriga scenytan. Här dominerades ljusbilden inledningsvis av en kall, klinisk estetik: reflektionerna från golvet skapade en optisk distorsion av skådespelarnas kroppar, där huden fick en artificiell lyster som framkallade associationer till en obduktionssal, en kropp på en metallbrits (bild 1 & 2). Denna stilisering av kroppen genom ljusets kyliga transparens genererade en perception av distans och objektifiering. Långsamt trädde en

kontrapunkt i ljusdesignens dramaturgi fram: ett varmt ljus bröt igenom den kliniska belysningen, spridande sig likt solstrålar genom en rökdimm – med ett är det som att temperaturen i rummet också förändras (se Bild 3). Samtidigt urinerade skådespelarna på scenen, en gest som genom sin auditiva närvaro ekade genom rummet. Genom en kontaktmikrofon förstärktes ljudet och det naturliga gavs en något tillgjord och mekanisk klang. Övergången i ljuset utmanade den sceniska utgångspunkten av dödens kroppsliga processer: snarare än att iscensätta den fysiska nedkylningen efter livets slut, som en gradvis förskjutning från värme till kyla, skedde här en omvänd rörelse. Ljuset, i stället för att understryka kroppens biologiska dekonstruktion, tycktes gestalta en övergång till en annan existentiell dimension – en passage mot något post-fysiskt. Samtidigt kom uppvärmningen från händelsen eller rummet i sig, inifrån, för att inte försöka avbilda att ”träda in i ljuset”. Dock bröts denna stund – ljum, stillastående och sårbar – abrupt av de efterföljande kroppsliga gesterna, skådespelarnas ansikten började vrida sig i onaturliga positioner, en koreografi som återförde den sceniska kroppen till det kliniska ljusets hårda kodning. Denna rörelse, inspirerad av de fysiska spasmer som kan inträffa vid döden, förstärkte upplevelsen av en kropp som pendlar mellan det organiska och det mekaniska, det levande och det posthumana. Ekot av urineringen blandades med orden *momento mori*, som sjöngs live av ljuddesignern, medan scenograferna närmast komiskt påbörjade uppstädningen av scenen.

Genom denna sekvens demonstrerade ljuset i samspel med de andra elementen hur rummets konstitution inte enbart var av en statisk parameter utan en dynamisk process där ljusets materialitet och tidens struktur samverkade. Expansion och kontraktion, värme och kyla, närhet och distans – dessa motpoler fungerade inte som binära motsättningar, utan som krafter i en pågående rumslig transformation, där perceptionen av tid och materialitet destabiliserades och rekonstruerades i realtid. Ljus inte bara organiserar rum, utan skapar och upplöser narrativa rumsligheter. Ljuset definierade zoner där kropp och material blev isolerade fenomen, en rumslig dramaturgi som skapar en övergång mellan verkligheter, vilket passar tematikens fokus på död och transformation.



Bild 3. *döden döden* (2024). Foto: Rumle Skafté.



Bild 4. *döden döden* (2024). Foto: Rumle Skafte.



Bild 5. *döden döden* (2024). Foto: Rumle Skafte.

3.3.1. Den temporala strukturen

Föreställningens temporal struktur utgår från idén om det sista andetaget som ett liminalt tillstånd – en passage mellan kroppslighet och upplösning, där tiden varken framskrider linjärt eller står stilla, utan vecklas ut i sekvenser inom själva ögonblicket. I stället för att följa ett kronologiskt tidsförlopp konstrueras tiden genom en förskjutning där det liminala ögonblicket mellan liv och död expanderas och upprepas. Detta skapar en tidsuppfattning där gränsen mellan nu och sedan, början och slut, är upplöst.

Scenens tidlöshet förstärktes genom en dramaturgisk strategi där sekvenser inom ögonblicket förlängdes och bröts upp, snarare än att presenteras som en sammanhängande utveckling. En av metoderna för att expandera tiden var att påbörja visningen redan i foajén, i det ögonblick publiken anlände, för att spegla tidsuppfattningen där gränserna för början är upplösta. Då publiken långsamt sägs in i föreställningens värld snarare än abrupt transporteras in i den via en mer definierad början, möjliggörs en annan form av närvaro, där publiken befinner sig i ett tillstånd av fördröjd upplösning – ett tillstånd där tiden sträcks ut och där det sista andetaget inte fungerar som en avslutning, utan som en expansionspunkt.

I en av sekvenserna, under processen omtalad som kakofonin (bild 4 & 5), byggs en tilltagande dramaturgi upp genom en fragmentarisk ljudbild där sånger avbröts abrupt och ersättes av nya, under repetitionerna och föreställningen var dessa val improviserade och av lekfull natur – ett ljudlandskap som bubblade upp som organiskt material ackompanjerades av hastiga sceniska rörelser. Skådespelarna påbörjade handlingar som omedelbart avbröts, vilket skapade en känsla av oupphörlig framåtrörelse. Ljusdesignen kontrasterade denna dynamik genom sin relativa stillhet. De varma och festliga färgtonerna förblev konstanta, men förändrades subtilt genom en gradvis uppvärmning, samtidigt som ljuskällorna en efter en försvann.

Den gradvisa utslockningen av ljuset efterliknade en glödlampa i dess sista ögonblick – där ljuset blir varmare i takt med att energin minskar. Den visuella tidsupplevelsen präglades därmed av en motsättning: medan ljud och rörelse eskalerade mot klimax, förhöll sig ljuset statiskt men långsamt avtagande. Sekvensen avslutades med en abrupt blackout, där ljuset klämde ut sin sista energi innan det försvann helt. På så sätt

fungerade ljuset som en sammanhållande tidsmarkör – det var konstant inom sekvensen men rymde inom sig en långsam utmattning, vilket skapade en inre temporal logik som skiljde sig från den övriga sceniska energin. Samtidigt var valet om en blackout baserat på en praktisk lösning, då jag hade ansvaret om att avsluta sekvensen och därmed hålla koll på tiden, kunde de andra leka fritt.

Under processen var lösningen av ljuset i denna sekvens en av de svårare, jag har noterat följande: ”Vad ändras i rummet till kakofoni? Vad är kakofonin? Inget har ännu känts rätt.” (noterat 4.12.2024). Att inget ännu känts rätt tyder på den intuitionsbaserade tillgången, här ännu med försök på att få ljuset med in på den kalabalik som skapades – en tanke om att det krävs ett visuellt stöd för uppbyggnaden av kaoset, då lösningen slutligen blev att med hjälp av att stå i kontrast förhöja känslan av kaos och okontrollerbarhet. En balansakt i att identifiera när ljuset ska ta eller ge plats, skapa harmoni eller dissonans.

I en föreställning som struktureras genom en rad sekvenser, där varje sekvens utgör ett avgränsat men samtidigt expansivt ögonblick, blir ljuset – i samspel eller kontrast med andra element - en bärande faktor i tidsförståelsen. Genom sin statiska men gradvis föränderliga karaktär i denna scen fungerar ljuset som en kontrapunkt till övriga sceniska element och förstärker den liminala kvaliteten i upplevelsen av tid.

3.3.2. Gränser och upplösning – ljuset som liminalt element

Ljusets fluktuationer blev avgörande för att gestalta den liminala känslan av att befinna sig mellan liv och död. Här blev ljuset en sorts passage – inte bara estetisk effekt, utan en aktiv medskapare av föreställningens dramaturgiska logik. Genom att ljuset drev oss vidare genom föreställningens olika tillstånd, från ett greppbart, konkret rum till något som upplöstes och svävade. Idén om att vara under vatten – att röra sig långsamt, uppleva ljus och ljud på ett förskjutet sätt – låg till grund för ljusdesignens dramaturgi och bidrog till att scenrummet framstod som en zon av transformation snarare än en fast spelplats.

Därutöver manifesterades ljusdesignens dramaturgi som en förhandling mellan upplösning och avgränsning, mellan närvaro och försvinnande. Ljusets föränderliga karaktär gjorde rummet poröst – en plats där övergångar mellan liv och död, kropp och omgivning, skedde gradvis snarare än abrupt. Genom att låta ljuset pendla mellan skarpare avgränsningar och upplösta, mjukt diffusa formationer, etablerades ett liminalt tillstånd där gränserna mellan det levande och posthumana hela tiden försköts. Här fick ljuset en dramaturgisk röst i sig själv, ett element som inte enbart förstärkte föreställningens tematik, utan också aktivt deltog i dess utforskande.

Ett återkommande grepp var hur ljuset förhöll sig till hudens yta: ibland som en speglande reflektion som skapade distans, ibland som en värmekälla som framhävde blodgenomströmning och puls, som om ljuset i sig blev en kroppslig funktion snarare än en extern iscensättning. Denna kroppsliga dimension sträckte sig vidare till ljusets rytm och rörelse, där dess förändringar inte enbart markerade rumsliga skiftningar utan också fungerade som en slags puls eller andning. Ljusintensiteten svällde och sjönk i väldigt långsamma cykler, som en rytmisk expansion och kontraktion som tycktes spegla en levande organism. Denna dynamik, eller våg i rummet, skapade en sinneslig pendling mellan närvaro och upplösning, mellan det perceptuellt fasta och det undflyende, där ljuset inte bara belyste rummet utan också gav det en inre, levande rytmik.

I relation till detta kan ljusdesignens dramaturgiska praktik förstås som en process där valen kring ljusets förändringar, rörelse och kvalitet aktivt formade föreställningens rumslighet och narrativ. Det handlade inte enbart om att skapa en atmosfär, utan om att etablera en dramaturgi där ljuset hade en egen handlingskraft. Det låg en medveten strategi i hur ljuset placerades och förändrades, och i hur det förhandlade sin relation till skådespelarna, scenografin och publiken. Att exempelvis låta ljuset temporärt överskugga kropparna eller låta skuggorna förskjuta uppmärksamheten blev en metod att styra perceptionen – att leda blicken, men också att skapa en osäkerhet kring vad som egentligen var i centrum. På detta sätt fungerade ljuset inte bara som en förstärkare av händelser, utan som en självständig aktör.

Ljudet fungerade, liksom ljuset, som ett liminalt element – ett skikt som både definierade och upplöste gränser i rummet. Där ljuset ritade konturer och skiftade

perceptionen av kroppar och rum, sträckte sig ljudet genom dessa övergångar och skapade en känsla av uppluckrad rumslighet. I mötet mellan ljus, ljud och kropp uppstod en oscillation mellan det synliga och det hörbara, där vissa gränser förstärktes medan andra suddades ut. Det auditiva landskapet flöt in i den visuella dramaturgin och påverkade hur rummet upplevdes – inte som en fast plats, utan som en levande, föränderlig zon där kropparna och scenografin både framträdde och försvann. På så sätt blev samspelet mellan ljus och ljud inte bara en fråga om atmosfär, utan om hur gränserna för rum och närvaro ständigt omförhandlades.

Den gradvisa förlusten av distinkta ljusförhållanden i föreställningens slut förstärkte detta tematiska fokus på övergång snarare än avslut. Den sista ljuskällan inom den sceniska världen var en ficklampa i användning av en av skådespelarna (bild 6), ljuset kom och var kontrollerbart inifrån ”fiktionen”. När rummets gränser slutligen suddades ut i mörkret, blev ljusets sista närvaro snarare en fördröjd utandning än en abrupt släckning – en kvarhängande rest av något som varit, men ännu inte helt försvunnit.

Med skådespelarna vandrade den sista ljuskällan ut ur rummet och vi som blev kvar kunde bara förnimma rummet som varit. Denna förskjutning av ljusets funktion speglade föreställningens tematik: snarare än att representera döden som en slutgiltig punkt, gestaltades den som ett elasticitetstillstånd, en process av upplösning där existensens konturer fortsatte att vibrera i rummet.



Bild 6. *döden döden* (2024). Foto: Rumle Skafte.



Bild 7. *döden döden* (2024). Foto: Rumle Skafte.

3.4. Relationer och interaktioner

I mötet med olika ytor och texturer förändrades ljusets egenskaper och därmed också upplevelsen av rummets materialitet. Ljuset kunde framhäva det levande genom att skapa värme och närhet kring en kropp, men det kunde också förstärka det artificiella och det statiska genom kalla, hårda reflektioner på metall eller plast. Ljuset blev också en förmedlare av relationen mellan aktör och publik. Genom att expandera eller komprimera det upplevda rummet, genom att skapa närhet eller distans; kunde det avgöra om publiken drogs in i händelsen eller hölls på avstånd.

Det är i denna växelverkan – mellan ljusets möte med ytor och kroppar, dess förmåga att förändra rummets materialitet och dess roll i att forma publikens perception – som dess dramaturgiska potential verkligen blir tydlig. Ljuset var inte bara ett visuellt element utan en aktiv kraft som ständigt omförhandlade relationerna inom föreställningen, och därmed också åskådarens upplevelse av vad som var levande, dött, närvarande eller förlorat.

3.4.1. Ljuset i samspel med scenografi och objekt

Materialet på den lilla scenen, spegelfolie, bidrog till att ge ljuset en lekfull kvalitet – genom speglingarnas ständiga rörelse dynamiserades det annars mer statiska ljusbilder. Samtidigt associerades materialet med metall, kyla och distans. Spegelfolien var ytterligare generös i sitt samspel med ljuset och gjorde det möjligt för även ljus av låg intensitet att få en närmast rumslig närvaro. I kombination med röken i utrymmet aktiverades även det negativa rummet, vilket förstärkte scenbildernas djup och skapade en visuell förlängning ut mot åskådarna.

Grisblåsljus kronan, som tidigare nämnd, blev en central ljuspunkt – en hybrid mellan det groteska och det estetiskt tilltalande. De hängande grisblåsorna, som delvis hade torkat, fungerade som ljusbärare; deras genomskinlighet skapade en diffus nästan sakral lyskraft när ljuset passerade genom dem. De ny uppblåsta grisblåsorna, som placerades på scenen under föreställningen, hade däremot en mer opak och köttslig kvalitet, där ljuset snarare interagerade med dem på ett sätt som påminde om dess möte med hud.

Denna distinktion i ljusets interaktion med materialet synliggjorde kontrasten mellan det uttorkade och ljusgenomsläppliga kontra det mer massiva och organiskt tunga. På så vis skapades en subtil dynamik där ljuset bidrog till att differentiera det redan döda från det som ännu bär visuella spår av materialitet och kroppslighet.

Ficklampan som användes blev i sig ett objekt där ljuset inte enbart fungerade som en effekt utan en konkret artefakt. Genom ficklampans riktade ljus kom vi närmare skådespelaren än i andra ljusbilder, oavsett hur fokuserade dessa var – en sista isolering, en stråle som både riktade blicken och skar genom mörkret (se Bild 7). Här fungerade ljus som en ensam kvarvarande länk, ett subjektivt verktyg för att definiera rummet, snarare än en allmän atmosfärisk faktor.

Kontrasten mellan hud och de vita kläderna blev också förhöjd i samband med ljuset. De vita ytorna reflekterade ljuset och skapade en distanserande effekt, där kropparnas konturer i vissa ögonblick framstod som avpersonifierade eller upplösta i ljusets reflektioner. Huden, däremot, fungerade som en mer responsiv yta där ljussättningen kunde förstärka intrycket av värme och liv genom att synliggöra blodgenomströmning och puls, eller omvänt skapa en kall, avskärmad och vaxartad kvalitet. Detta skiftande samspel mellan ljus, kropp och material etablerade en perceptuell dynamik där relationen mellan närhet och distans, fysisk närvaro och upplösning kontinuerligt förhandlades genom ljusets föränderliga egenskaper.

Liljorna, med sina vita kronblad och klargröna blad, introducerade en färgmättad, organisk närvaro i rummet. De stod i skarp kontrast till ljuset som riktades mot dem – ett ljus som tenderade mot det gröna, men som samtidigt saknade all organisk kvalitet. I detta möte mellan det levande och det artificiella framträdde en särskild melankoli, där blommorna bar på både liv och en förestående död. När liljorna kastades på en av aktörerna, som ensam satt på scenen, blev gesten dubbeltydig – en referens till en begravningsritual, där blommor kastas efter kistan, men också en gest av teatral avslutning, som vid en diva som tar emot sin sista applåd.

Ljuset interagerade inte bara med de fysiska elementen i rummet, utan även med ljudet, som tillsammans formade upplevelsen av rummets textur, djup och atmosfär. Ljudet

omslöt scenrummet på samma sätt som ljuset belyste det. I vissa sekvenser fungerade ljus och ljud parallellt för att lyfta fram materialitetens egenskaper. Ett plötsligt ljud kunde samspela med en ljusförändring och därmed ladda ett objekt med en förhöjd närvaro – när de tidigare uppblåsta grisblåsorna vältes ut över golvet, ackompanjerades handlingen av munter musik. Händelsen blev närmast festlig, det dolde grisblåsornas köttsliga egenskaper – en något mer humoristisk bild av uppblåsta inälvor som hälls utöver golvet.

Genom att knyta an till scenrummets akustik och de ljud som uppstod i samspel med skådespelarnas kroppar, kunde ljus och ljud tillsammans förstärka rummets levande kvaliteter. En ljusförändring kunde betona en klang, en resonans i luften, på samma sätt som en förändring i ljudbilden kunde få ljuset och rummet att kännas varmare eller kallare, hårdare eller mjukare. En symbios mellan det visuella och det auditiva skapade en slags koreografi mellan element där objekten på scen inte bara blev belysta eller hörda, utan kändes och upplevdes genom sin samverkan med dessa två sinneslager. Ljuset och ljudet framstod således också som en gemensam dramaturgisk motor i föreställningen, där de tillsammans kontextualiserade de olika händelserna och skapade ett dynamiskt sceniskt landskap som omformades i takt med föreställningens flöde. Genom dessa möten mellan ljus, material och objekt växte en rik dramaturgisk väv fram, där ljuset inte enbart belyste scenrummet utan aktivt omförhandlade förhållandet mellan det levande och det döda, det kroppsliga och det abstrakta, det svala och det intensiva.



Bild 8. *döden döden* (2024). Grisblåsljuskrone. Foto: Rumle Skafté.



Bild 9. *döden döden* (2024). Grisblåsor, liljor och den silvriga golvytan. Foto: Rumle Skafté.



Bild 10. *döden döden* (2024). Foto: Rumle Skaftø.

3.4.2. De inre relationerna och den kollaborativa dynamiken

Ljusets relation till aktörerna formade både det rumsliga och emotionella landskapet i föreställningen. Eftersom föreställningen byggde på icke-verbal kommunikation, blev ljuset en central aktör i att artikulera och förstärka de dynamiska förhållandena mellan kropparna på scenen. Skådespelarna delade ett gemensamt rum, ibland i närhet, ibland i avstånd – ett kontinuum mellan separation och samhörighet. Denna fluktuation synliggjordes bland annat genom ljusets skiftningar, där kallare toner kunde etablera en känsla av distans, ett tillstånd av ensamhet trots fysisk samvaro, medan varmare toner antydde möjligheten till kontakt, en rörelse mot samhörighet och stöd. Speciellt då bruket av de kalla eller varma toner var rätt så stringent – de kalla tonerna etablerades som basen för atmosfären och det visuella uttrycket, de färre ögonblicken, fragmenten, då det varma bröt igenom blev förhöjda då det spred ut sig så sparsamt.

Ljusets skiftande temperaturer och riktningar strukturerade således hur relationerna mellan de olika aktörerna framträdde. Det kalla ljuset, ofta hårdare riktat och mer isolerande, accentuerade individuella kroppar snarare än kollektiva formationer. Det betonade de moment där skådespelarna befann sig sida vid sida men utan att nödvändigtvis vara i relation – en samvaro utan utbyte. Samtidigt var både ljuddesigner och undertecknad upplyst vid var vårt bord, isolerade ljuspunkter i rummet som fortsatt speglade varandra. Detta skapade en paradoxal känsla av närvaro och frånvaro, där ljuset både kunde upprätthålla separationen mellan kropparna och samtidigt antyda en latent möjlighet till sammansmältning. I kontrast till detta gjorde varmare ljusattityder det möjligt att omförhandla denna ensamhet; ljuset kunde, genom mjukare övergångar och en mer inbjudande luminans, understryka ögonblick av ömsesidig erkännande och kontakt.

Publiken var en aktiv del av detta scenrum, inte endast som betraktare utan som deltagare i ljusets koreografi. Genom att låta spilljus inkludera publiken i bilden, kunde publiken bevaras i scenbilden utan att de aktivt var belysta – inkluderingen kom på köpet. Även om publiken inte direkt belystes i alla sekvenser, fanns en konstant närvaro av ljus som höll dem inom den visuella kompositionen.

Därmed blev åskådarna en del av den gemensamma atmosfären, snarare än placerade utanför den. Detta skapade en situationsbunden dynamik där publikens blick inte endast riktades mot aktörerna, utan där även deras egen synlighet i rummet påverkade perceptionen av samhörighet och separation.

Ljudet i föreställningen fungerade som en omslutande kraft, en resonans som förband rörelser och material, och genom sin närvaro och riktning skapade det subtila skiftningar i uppmärksamhet och perception. Hansens ljuddesign ramade in och påverkade den sceniska dynamiken, men i vissa ögonblick trädde hon själv fram i ljuset som en aktiv del av händelsen.

Då Hansen sjöng live uppstod ett performativt skifte. Ljudet, som tidigare varit en nästan osynlig bärare av atmosfär, fick en tydlig avsändare, en framhävd kropp i rummet. För mig innebar detta en förändring i hur ljuset skulle förhålla sig – inte bara till ljudbilden utan till Hansen som performer. Belysningen av henne blev ett sätt att integrera henne i den sceniska händelsen på lika villkor med skådespelarna. Ändå var fokus fortfarande starkt riktat mot scenens centrum, vilket gjorde att hennes närvaro förblev delvis perifer. Retrospektivt borde ljuset ha reagerat mer aktivt på det performativa skiftet, där hon från att genom sin närvaro vara mer en bakgrundskraft i ljudbilden i stället blev dess drivande motor. Detta var också något som inte blev tydligt för mig innan verket stod i möte med publiken. Dock bekräftades jag tilldels av att fotografen inte fångat någon bild på Hansen under uppträdandet.

Ljuset fungerade därmed som en aktiv förmedlare av relationer – mellan aktörerna, mellan aktör och publik. Genom sina skiftande egenskaper belyste det inte det sceniska rummet, utan omformade och förhandlade de inneboende spänningarna mellan avstånd och närhet, isolering och gemenskap, distans och igenkännande. I ljusdesignen strävade jag efter att gestalta situationen som en liksyn – att med ett kliniskt skär bjuda in publiken att observera dessa kroppar i sitt liminala tillstånd, i rörelse mot döden. Att skapa en distans som ändå ständigt bär på små löften om närhet – för den som vågar luta sig in lite närmare.

Under föreställningen stod jag och ljuddesignern vid våra bord på motsatta sidor av rummet. Vi var klädda i vita kostymer och bar latexmasker, vilket slätade ut det

individuellt mänskliga i våra ansikten och skapade en slags anonym eller osäker närvaro. Denna estetiska konstruktion bidrog till att placera oss – ljus-och ljuddesigner – i roller där vi både var tekniska operatörer och konstnärliga aktörer med en egen röst. Liknande var scenograferna och regissören en del av den sceniska världen, klädda i samma vita kostymer, placerade synligt bland publiken i det delade rummet.

Innan publiken steg in i blackboxen, stod jag och ljuddesignern färdiga vid våra platser. Det var som om vi laddade rummet med den atmosfär vi ville att publiken skulle träda in i. Från foajén hördes sorlet, men aldrig har jag känt mig så närvarande och rotad i ett utrymme som då. Utan ord skedde små justeringar i både ljus och ljud – en sista, gemensam bearbetning av rummets laddning. Då publiken steg in i rummet förändrades dynamiken påtagligt. Det gick upp för mig att vi inte hade definierat exakt hur relationen mellan oss i arbetsgruppen och publiken skulle se ut. Det var i detta möte med den levande publiken som jag insåg den plats jag intagit: inte enbart som ljusdesigner som styr tekniken, utan som en aktör som genom min kroppsliga närvaro bidrar till att forma ljusdesignens slutgiltiga uttryck i rummet här och nu. Detta medförde en ny dimension i arbetet – där publiken inte enbart beaktade ljusdesignen, utan samtidigt relaterade till mig som en del av den konstnärliga processen.

Denna medvetenhet om den egna närvaron, och den relation som uppstod både med de andra i arbetsgruppen och med publiken, blev en central del av föreställningens dynamik. I situationer med publik var den icke-verbala kommunikationen, den delade kroppsliga närvaron, är avgörande. Genom att öppet leva in mig i den skapade värld, fick jag en ny tillgång till att bidra improvisatoriskt – en frihet som inte bara berikade den egna förståelsen av ljuset, utan också förstärkte ljusets roll som sensoriskt och upplevelsebaserat medium. I detta sammanhang blev improvisation inte bara en del av den kreativa processen, utan även en dramaturgisk tillgång i slutresultatet. Genom att låta ljusets intensitet och nedtrappning variera, byggdes relationer upp mellan ljud, ljus, aktörer och rum. Detta skapade en flexibel och interaktiv plattform där ingen fastställd relation existerade i förväg, utan där varje ögonblick präglades av en omförhandling mellan tekniska val och kroppslig närvaro.

Ljuset och ljudet fungerade som två sammanvävda rörelser i föreställningen – ibland synkroniserade, ibland i motspel, men alltid i dialog. Ljusets skiftningar i temperatur och intensitet speglades ofta i ljudets dynamik, där subtila förändringar i ton och textur antingen förstärkte eller kontrasterade den visuella upplevelsen – som om de strävade efter en gemensam kroppslig puls. I andra stunder särades de, där ljudet fortsatte sin rytm medan ljuset stannade upp eller försvann, vilket skapade en känsla av svävande tid, en tillfällig frikoppling från det fysiska rummet.

Liksom ljuset definierade kropparnas konturer och det negativa rummet, agerade ljudet som en osynlig skulptur, ett lager av resonans som ibland smälte samman med ljusets texturer. Tillsammans skapade de en upplevelse där publiken inte bara betraktade, utan befann sig i det levande flödet av ljus och ljud, ständigt omslutna, alltid medskapande i rummet.

På det sättet framstår ljusdesignen i *döden döden* inte bara som ett instrument för att skapa visuella landskap, utan som en länk mellan de medverkande – en länk där den egna, kroppsliga närvaron och den improvisatoriska energin spelar en avgörande roll. Genom denna samverkan uppstår en levande, interaktiv atmosfär där både de konstnärliga aktörerna och publiken bidrar till att forma en dynamisk, känsloladdad upplevelse.



Bild 11. *döden döden* (2024). Ljusdesigner under föreställningen. Foto: Rumle Skafté.



Bild 12. *döden döden* (2024). Ljuddesigner under föreställningen Foto: Rumle Skafté.



Bild 13. *döden döden* (2024). Foto: Rumle Skafté.



Bild 14. *döden döden* (2024). Foto: Rumle Skafté.

3.5. Handling och transformation

Detta analysområde fokuserar på hur ljusdesign fungerar som ett dynamiskt och agerande element i föreställningen, och hur den förändras genom hela föreställningen för att påverka mening, atmosfär och perception. Ljusets förmåga att förändras över tid gör det särskilt lämpat för att signalera och iscensätta övergångar, förskjutningar eller tillstånd av transformation. Genom att förändra intensitet, färg, riktning och rytm kan ljuset bidra till att skapa temporala skiften, förvandla rummets upplevelse och påverka hur publiken uppfattar både sceniska kroppar och rumsliga relationer.

Ljusets handlingar utspelade sig ofta i subtila rörelser, glidningar och överlagringar – förändringar som kan ske gradvis eller abrupt, och som har kraft att initiera eller kommentera dramatiska förlopp. När ljuset skiftade, skedde inte bara en ändring i det som syns, utan också i det som kunde upplevas, förstås och kännas. Syftet var inte enbart att påverka var publikens blick riktas, utan också hur scenens innebörder förskjuts över tid. På detta sätt fungerade ljuset som ett slags temporalt språk – en form av dramaturgisk handling som inte artikulerar betydelser i ord, men som ändå talar, insisterar och omförhandlar det som pågår på scen.

Att analysera ljusdesign ur detta perspektiv innebär att betrakta det som ett aktivt bidrag till den sceniska världens rörelser, rytmer och förändringar. Ljus betraktas inte som en yttre förstärkning av något annat, utan som en deltagare i att skapa det dramaturgiska skeendet självt. I de följande exemplen kommer denna dynamiska och transformerande funktion att studeras närmare, med särskilt fokus på hur ljuset fungerar som ett bärande element i förändringen av scenens atmosfär, riktning och mening.

3.5.1. Ljuset som performativ kraft

Ljusets performativa kraft hänvisar till dess förmåga att agera som en dynamisk och aktiv komponent i det sceniska rummet, som formar publikens upplevelse och bidrar till verkets övergripande mening (Graham et al. 2023). Ljusdesign är aldrig enbart ett medel för att synliggöra; det bär en egen dramaturgi, en egen rytm och en inneboende rörelse som påverkar hur vi uppfattar tid och rum. Ljusets performativa kapacitet ligger

i dess förmåga att skulptera utseenden, framkalla känslor och till och med undergräva förväntningar, vilket gör det till ett centralt kreativt element i föreställningen.

I denna produktion fungerar ljuset som en förhandlande aktör mellan synlighet och upplösning, mellan materialitet och immaterialitet. För att gestalta dödens och transformationens tematik kunde ljuset inte förhålla sig statiskt – det måste själv delta i denna process. Genom förändringar i riktning, färg och intensitet formade ljuset skiftningar mellan liv, död och det liminala däremellan.

Ett återkommande gestaltungsgrepp var kontrasten mellan skarpt, obarmhärtigt ljus och dess upplösning i skuggor och dunkel. Vid vissa tillfällen blottade ljuset scenrummet och kropparna med ett kirurgiskt skär, för att sedan dra sig undan och låta formerna lösas upp i en diffus, svävande närvaro. Denna växling mellan synlighet och upplösningen skapade en dramaturgisk puls där ljuset fungerade som ett aktivt skulpturalt material.

Ljusets interaktion med andra sceniska element förstärkte denna flyktighet. Röken och de reflekterande ytorna fungerade som medier där ljuset splittrades, absorberades och kastades tillbaka i rummet. Det skapade till tider en visuell osäkerhet – en förnimmelse av att det som syntes hela tiden kunde förändras. I andra ögonblick förhöll sig ljuset som ett skulpterande material, som framhävde kropparnas textur och rörelse och höll dem fixerade i tid och rum. En kraft som bokstavligen höll kropparna på plats, isolerade handlingen till den lilla scenen.

Röken, som långsamt skingras eller samlas i rummet, fungerar som en förlängning av ljuset – ett medium som fångar och förvandlar dess närvaro. I dessa ögonblick tycks ljuset själv materialiseras, bli kroppsligt, som om det ges substans genom den partikelfyllda luften. Detta skapar en förnimmelse av det efemära, av något som både finns och inte finns – en värld i ständig upplösning.

Under repetitionerna blev det också tydligt att ljusets responsivitet spelade en avgörande roll. Genom att låta ljusdesignen förhålla sig lyhört till skådespelarnas rörelser och den inre rytmen, snarare än att följa en rigid struktur, förstärktes dess

performativa kvalitet. Det följde inte en förutbestämd bana utan tillät sig påverkas av kropparna i rummet. Skådespelarna var aldrig passiva mottagare av ljuset, utan snarare medskapare i dess rörelse. I vissa moment tycktes ljuset dras mot kropparna, svepa in dem i en skulptural närvaro, medan det i andra ögonblick vek undan, lämnande dem i ett mellanläge där de fick existera i skiftningen mellan synlighet och upplösning.

Ljuset definierar inte bara de fysiska konturerna utan skapar ett skift av verklighet och perception – en levande struktur som omförhandlas i realtid. Det är en central del av föreställningens existentiella undersökning: Vad händer i övergången mellan liv och död? Hur manifesterar sig det förgångna i det nuvarande? Hur kan ljuset spegla en rörelse mellan tillblivelse och försvinnande?

I denna kontext blir ljuset performativt: det gör något i rummet, inför och tillsammans med de andra aktörerna och publiken. Det handlar inte bara om ljusets estetiska kvaliteter, utan om dess agens – dess förmåga att påverka, framkalla och förstärka transformationer. Denna performativitet blev särskilt påtaglig när det improviserades i realtid. Då förskjuts ljusdesignerns roll mot något mer performativt i sig: ett samspel som uppstår mellan kropp, teknik, teknologi och situation, där ljusdesignern blir en närvarande medspelare i det sceniska nuet.

Ljusdesignens och ljusdesignerns performativitet låg således i dess förmåga att agera, reagera och omforma den dramaturgiska strukturen, i samspel med de andra aktörerna. Det blev ett medspelande element som kunde ta plats dra sig undan, förvränga och omgestalta upplevelsen av både tid och rum. Genom dessa dynamiska skiften blev ljuset en aktiv aktör i föreställningens undersökning av döden - inte som slutpunkt, utan som en pågående, vibrerande process av transformation. Ljusdesignen var inte en yttre representation av tematiken, utan en del av den performativa händelsen i sig.

Ljuset fungerade som en förmedlare av transformation, en länk mellan föreställningens olika tillstånd där de markerade övergångar både rumsligt och i atmosfär. En subtil förändring i ton kunde förskjuta uppmärksamheten, medan en abrupt ljusväxling kunde bryta den sceniska logiken och skapa en känsla av förskjutning, av något som rör sig bortom det redan etablerade rummet. Genom att inledningsvis etablera en visuell

ordning – ett akvarieliknande rum där kalla, symmetriskt fördelade ljuskällor exponerade kropparna från alla håll – förstärktes varje förändrings betydelse. De kliniskt exakta ljusbilderna förde med sig en känsla av distans, av obönhörlig tid, medan tillfällig värme blev sköra löften om närhet.

När det kalla akvarieljuset dominerade, exponerades kropparna, skört men obarmhärtigt. Hud blev en yta att avläsa snarare än en närvaro att erfara. Men i kontrast till detta kunde sedan en skiftning mot det varmare plötsligt framkalla en illusion av närhet, av levande kroppslighet. Ljuset avgjorde därmed inte bara vad som syntes, utan hur det syntes.

Skiften markerades inte bara av förändringar i ljusets värme, utan ett av de mest markanta skiftena inträffade tidigt i föreställningen. För att ladda rummet med en annan energi, att etablera en aktiv spänning mellan skådespelare och åskådarna, bröts akvariebilden av stroboskopljus som slog i takt med growlandet av texten ”*All shall be well*”. Ljusbilden pendlade mellan detta intensiva flimmer och en mjukare, öppen exponering där även publiken var synlig. Den stroboskopiska ljuskällan, placerad rakt ovanför den lilla scenen mitt ibland de hängande grisblåsorna, var riktad ner mot spegelfoliet och isolerade påståendet om att *allt kommer att vara väl* till en källa av bländande reflektioner. Skuggor och konturer tycktes expandera längs rummets väggar, ljuset fick en egen impuls, en egen kroppslighet. Stroboskopets obevekliga puls upplöste rörelserna i en serie frusna ögonblick, där kropparna både existerade och försvann i samma sekund. Ljuset tog över föreställningens rytm, satte sin egen temporalitet i spel. Detta var inte ljus som bakgrund eller en atmosfär – det var en attack, en påminnelse om att perceptionen inte är stabil, att det sceniska rummet kan skifta från en konkret plats till en flimrande osäkerhet där tiden själv hackas upp i splittrade bilder. Detta skifte bröt inte enbart den etablerade ljuslogiken utan även upplevelsen av rumslig stabilitet. Genom att låta ljuset agera med samma föränderlighet som de kroppar det exponerade, uppstod en känsla av att inget ögonblick var givet, ingen bild beständig. Det var en iscensättning av ljusets egen förmåga att existera och omförhandla sig självt i realtid, att vara en del av föreställningens dramaturgiska flöde snarare än en fixerad komponent.

Skiften i ljuset var tätt sammanvävda med ljudbildens förändringar, där ljus och ljud tillsammans formade både tid och rum. Genom subtila eller plötsliga förändringar reagerade ljuset inte bara på de sceniska handlingarna utan också på ljudets textur och dynamik. I vissa ögonblick skedde en glidning där ljudet verkade förgå ljuset, som om det rörde sig genom rummet innan ljuset hann i kapp, medan ljuset vid andra tillfällen snarare förankrade ljudets rörelse i det sceniska rummet.

Det mest påtagliga var kanske hur ljus och ljud tillsammans kunde förändra materialens egenskaper. En metallisk klang kunde få ljuset att framstå som kallare, nästan skarpare, medan en djup bas kunde göra att ljuset kändes tyngre och mer fysiskt närvarande. Skiftet mellan olika ljudtexturer återspeglades i ljusets förändringar, där reflektioner, transparens och skuggor spelade en aktiv roll i att forma föreställningens rumsliga dynamik.

Mot slutet av föreställningen skedde den successiva utslockningen, som mynnade ut i användningen av ficklampan, en långsam nedtoning av rummets och ljusets yttre agens som efterliknade en utandning. Med ficklampan som enda ljuskälla drogs rummet samman till en punkt, en sista rest av synlighet i en annars förlorad värld. Ljuset, som tidigare format rummet i sin helhet, reduceras nu till en isolerad källa. Detta skifte, från det allomfattande till det enskilda, från det maktlösa exponerande till det fokuserade sökandet, gav en sista, subtil dramaturgisk puls åt föreställningen: vad som fanns kvar var inte längre scenen, utan själva handlingen av att se – eller att försöka se – i mörkret. I detta ögonblick stod ljuset inte bara för en teknisk lösning för att markera slutet, utan en aktiv aktör i föreställningens tematik kring förgänglighet och gränsländ. I det gradvisa avtagandet dröjde en efterbild kvar, som om rummet själv fortsatte att hålla andan en stund till.



Bild 15. *döden döden* (2024). Foto: Rumle Skafte.



Bild 16. *döden döden* (2024). Foto: Rumle Skafte.

3.5.2. Improvisation och det okända

En central aspekt av föreställningens dramaturgi var dess förhållande till det oförutsägbara och det okända. Ljusdesignen var inte en fast, oföränderlig struktur, utan en levande del av den sceniska händelsen. I samspel med skådespelarnas rörelser och ljudets rytmiska puls reagerade ljuset organiskt – ibland genom subtila förändringar, ibland genom oväntade skiften i intensitet eller färg. Ljuset följde en dramaturgisk intuition snarare än en strikt förutbestämd plan, vilket möjliggör en känsla av närvaro och omedelbarhet. På så vis blev ljuset inte enbart en del av den iscensatta världen, utan också en länk till det som skedde i rummet i realtid – en pulserande respons på kroppar, material och ljud.

En improvisatorisk tillgång till både process och avveckling av en föreställning förutsätter ett grundligt gemensamt förarbete. För att jag ska kunna låta föreställningens inre rörelse och aktörerna leda mig i dialogen, krävs en djup förståelse för såväl de tematiska som de dramaturgiska ramarna. Trots att den gemensamma tiden i rummet var begränsad – fyra dagar exakt – hade de tidigare mötena i processen lyckats etablera en solid grund, en gemensam förståelse som gjorde det möjligt för oss att arbeta vidare inom våra respektive områden. Denna förankring var avgörande, inte för att styra processen mot en fixerad form, utan för att skapa ett fält av möjligheter där ljuset och ljudet kunde förbli lyhörda och levande i relation till det som skedde i stunden.

Men i detta fält av möjligheter har jag ibland upplevt att ljusets roll i improvisation blir mer reaktiv än ledande – att jag ofta befinner mig i en position där jag svarar på det som händer i rummet snarare än initierar skeendet som i sin tur påverkar ljudet eller de sceniska händelserna. Ljudet har en mer omedelbar materialitet, det skapar och förändrar atmosfären i realtid på ett sätt som direkt griper tag i både aktörer och publik. Ljuset, å andra sidan, har en annan typ av fördröjning; det förändrar inte bara rummet utan också hur kroppen och materialitet i det rummet uppfattas, vilket kan göra dess impuls mer svårfångad i improvisatoriska situationer.

Jag frågar mig om detta handlar om ljusets inneboende egenskaper – att det är mer naturligt för ljudet eller de sceniska händelserna att leda, medan ljuset förblir ett svarande element? Eller om det snarare handlar om mina egna arbetsprocesser, om en

vana vid att läsa rummet och förhålla sig lyhört och reaktivt? Samtidigt tror jag det handlar om att läsa rummet i förhållande till att ge, men ej att förglömma, ta plats.

Att släppa taget är också en möjlighet. Att uppleva ljuset i en mer rå, omedelbar form. Att låta sig medtas av de inre skiftningarna och bli en aktiv del av den pågående dialogen. Denna frihet var särskilt möjlig i och med att föreställningen endast skulle framföras vid ett enda tillfälle för publik – det fanns inget behov för att kunna reproducera händelsen. Kanske ligger en del av svaret i just det: att ljuset, precis som ljudet, kan ges en impulsiv och levande närvaro när det inte binds till upprepning, när det tillåts vara lika oberäkneligt som det okända vi utforskar.

För min del innebar detta att en visuell och teknisk grund byggdes upp under repetitionerna, men att en marginal lämnades öppen för att aktivt kunna reagera i stunden. Det handlade om att våga låta föreställningen dels leda, att lyssna in dess inre logik, att inte på förhand bestämma vilken våg som skulle föra en vidare. Särskilt som vi, fram till visningen, endast hade haft ett fåtal åskådare i rummet. Vi visste ännu inte hur den närvaron – publikens kollektiva kropp – skulle påverka rummet.

Vissa ljusval hade jag ändå låst fast tidigare i processen. Den visuella struktureringen, eller snarare de hållpunkter som etablerades, fungerade som referenspunkter – inte för att styra upplevelsen i en viss riktning precis, utan för att skapa en slags visuell andning i rummet. Dessa val uppstod i nära samklang med föreställningens tematik, men också i dialog med materialets motstånd: rummets förutsättningar, teknikens möjligheter och aktörernas rörelser.

Att definiera stora delar av ljuset i förväg gav i sig en frihet. Genom att veta vilka delar som bar en återkommande funktion, kunde andra delar lämnas öppna för impulser i stunden. Det skapade en balans mellan struktur och flyt, mellan intention och intuition. I detta pendlande arbete – mellan att kontrollera och att släppa taget – blev ljuset något mer än ett svar på det som redan skedde: det blev en medaktör i en ömsesidig dramaturgisk väv, där alla element – kropp, ljud, rum, ljus, publik – tillsammans formade det som ännu inte var givet.

Detta sätt att arbeta har för mig tydliggjort vikten av tillit: till processen, till de andra konstnärerna, och till ljuset som ett material med egen handlingskraft. Det har också påmint mig om att ljusets roll i en föreställning inte behöver definieras i termer av kontroll eller exakthet, utan kan ta sin styrka i det sensitiva, det intuitiva och det transformativa – särskilt när det får befinna sig i ständig dialog med det okända.



Bild 17. *döden döden* (2024). Foto: Rumle Skafté.



Bild 18. *döden döden* (2024). Foto: Rumle Skaftø.



Bild 19. *döden döden* (2024). Foto: Rumle Skaftø.

3.6. Publiken och mottagandet

I de föregående avsnitten har ljusdesignens dramaturgiska funktion i *döden döden* analyserats utifrån dess roll i att skapa rumsliga tillvaron, samspela med kroppens närvaro och frånvaro samt forma föreställningens temporala struktur. I samma mängd som ljusdesignens dramaturgi existerar inom föreställningens inre logik, realiseras den genom publikens perception och mottagande. Publiken är inte en passiv mottagare av en färdig iscensättning, utan en aktiv medskapare av mening. Ljusets förändringar styr vad som syns, hur det syns, i vilken rytm och med vilken känslomässig laddning.

Ljusets roll i föreställningen är inte statisk – det formas och fullbordas genom publikens perception, tolkning och emotionella respons. I arbetet med *döden döden* var en central fråga för mig som ljusdesigner hur ljuset kunde påverka åskådarnas upplevelse av tid, rum och förhållning till andra kroppar i rummet. Vilka perceptuella skiftningar sker genom ljusdesignens dramaturgi? Hur formas publikens förhållande till scenrummet genom ljusets förändring?

För att närma mig dessa frågor delas detta avsnitt i två delar. Först analyseras ljusdesignens dramaturgiska funktion i relation till publiken utifrån mitt perspektiv som ljusdesigner och en del av produktionens konstnärliga arbetsgrupp. Därefter presenteras publikens egna vittnesmål genom intervjumaterial, vilket ger en inblick i hur ljuset och helheten mottogs och tolkades.

3.6.1. Publiken som en del av scenbilden

Att befinna sig i ljus innebär en viss grad av exponering – en medvetenhet om att vara synlig, att vara en del av rummet, kanske till och med en del av föreställningen. Traditionellt sett har publiken varit placerad i mörker, separerad från scenens ljus, vilket förstärkt illusionen av att de är osedda observatörer. I *döden döden* utgick föreställningens rumsliga och perceptuella organisering från en postdramatisk logik där publik och scen existerade inom samma kontinuerliga rumslighet, snarare än som separata sfärer.

Ljusdesignen reflekterade denna öppenhet genom att låta publiken vara svagt belyst under delar av föreställningen och genom att arrangera rummet på ett sätt som gjorde att åskådarna såg varandra. Detta skapar en dynamik där publiken inte bara betraktar skådespelarna utan också är tvungna att förhålla sig till sin synlighet. Att se någon annan se innebär en ökad medvetenhet om den egna rollen i rummet – en skärpt känsla av närvaro. När man inte kan försvinna in i anonymiteten av mörker, utan ser och blir sedd, uppstår en tyst förhandling om hur man bör agera. Här kan man dra en parallell till Rancières (2009) emanciperade åskådare, där han utmanas idén om en passiv publik och föreslår att åskådaren alltid är aktivt medskapande i sin upplevelse. I *döden döden* var denna medskapande roll inte en effekt av en enskild scenisk händelse, utan en konstant dramaturgisk princip som genomsyrade hela föreställningens struktur.

Ljusets dramaturgiska funktion i *döden döden* handlade därför inte bara om att forma scenrummet eller etablera atmosfär – det var ett verktyg för att styra publikens perception och deltagande. Genom ljusets förändringar var målet att subtilt markera skiften i fokus, skapa kontraster mellan närvaro och frånvaro och påverka publikens affektiva upplevelse av föreställningen.

Ett exempel på detta var den avslutande scenen där liljorna kastades på scenen. Under repetitionerna hade vi en tydlig bild av hur denna handling skulle gestalta sig – en kaskad av blommor som föll över scenen, en visuell och symbolisk kulmination. Men en avgörande osäkerhet fanns kvar: Skulle publiken faktiskt delta? Lösningen låg i en blandning av handling och perception. I ljusdesignen valde jag att låta ljuset gradvis öppna rummet, belysa publiken svagt, men ändå tillräckligt för att de skulle känna sin närvaro i relation till scenen. Genom att inte hålla dem i total dunkel, utan snarare låta dem existera i en mjuk övergång mellan scenen och dem, föddes en osynlig beredskap för deltagande. Snarare än att ljuset dikterade en viss handling, etablerade det en perceptuell förväntan – en subtil öppning av möjlighetsrum. En lättläslig kodning för att rummet för den aktiva händelsen inkluderar publiken. När regissören och scenograferna kastade sina blommor först, blev det en impuls som publiken omedelbart svarade på. En gemensam handling uppstod – ett kollektivt ögonblick som var både spontant och samtidigt i linje med våra förväntningar.

Det är just i sådana skeden som ljusets dramaturgiska potential blir tydlig: det kan inte tvinga fram en reaktion, men det kan skapa de förutsättningar som möjliggör den. Här blev ljuset inte en bakgrund till handlingen, utan en del av den dramaturgiska mekaniken som möjliggjorde ett deltagande ögonblick.

En överraskning för oss i publikens beteende var hur de placerade sig i rummet. Vi hade antagit att de skulle stå runt den lilla scenen då det bara fanns ett litet antal stolar placerade för dem som inte har möjlighet för att bli stående. Vi hade löst hur vi skulle ge cues till varandra ifall jag eller ljuddesignern inte såg ordentligt till scenen, framför ljuddesignern hade scenograferna dessutom placerat sig och kärran med de uppblåsta grisblåsorna för att optimera synligheten. Det var rent ut sagt en överraskning då publiken väldigt målmedvetet satte sig ner på golvet, några enstaka stod kvar lutade mot väggarna. Vi hade alltså utarbetat lösningar för ett problem som aldrig uppstod.

Detta väckte en intressant dramaturgisk fråga: i vilken utsträckning kan och bör en föreställning förutsäga publikens beteende? I en mer traditionell teaterstruktur är publikens position och respons mer förutsägbar – de sitter i mörkret och riktar sin uppmärksamhet mot scenen. I postdramatiska sammanhang, där dessa gränser är upplösta, är publikens respons mer oförutsägbar och därmed en faktor som aktivt påverkar föreställningens utfall. Hur mycket av en ljusdesigns funktion är att skapa strukturer för det oväntade snarare än att styra det förväntade?

Däremot uppstod det, som följd av publikens oväntade val, annorlunda problem för mig. Användning av rök är som utgångspunkt oförutsägbart i hur det rök och sätter sig i rummet. I detta fall var det dock i relation till publiken som den blev komplicerad. En åskådare hade valt att sätta sig rakt framför rökmaskinen, vilket ledde till att personen genomgående fick rök i nacken. Denna incident belyser en av ljusdesignens ofta förbisedda dimensioner: dess interaktion med publikens kroppslighet. I en föreställning där publikens rörelsefrihet är större, blir ljus och effekter inte bara estetiska utan också fysiska upplevelser som påverkar åskådarnas komfort och perception.

I *döden döden* blev dessa frågor centrala. Publikens närvaro och synlighet formades av ljuset, med de formade också i sin tur ljusdesignens dramaturgi genom sina rörelser,

placeringar och respons. Ljus blev här inte bara en visuell aktör utan en perceptuell länk mellan scen, publik och handling. Genom att befinna sig i ljus trädde publiken in i ett annat förhållande till sig själva och föreställningen – ett tillstånd där att se och bli sedd blev en del av den dramaturgiska logiken.

3.6.2. Publikens egna upplevelser

När jag tagit del av de två åskådarnas reflektioner bekräftades flera av mina egna observationer, men vissa aspekter överraskade mig. Båda vittnade om en stark visuell upplevelse där ljuset och scenografin tillsammans skapade förskjutningar i materialitet och perception. Ena åskådaren beskrev föreställningen som ”fragmenterad, kastade skuggor, sprutande vätskor, betraktad av betraktare”, en formulering som fångar både den estetiska strukturen och de kroppsliga och performativa elementen i verket.

En återkommande kommentar rörde ballongerna som svävade över scenen. Först uppfattades de som en lekfull, nästan festlig installation – en ljuskrona av transparenta sfärer – men i en senare scen, när de genomlystes, avslöjades deras faktiska material: grisblåsor. Denna förvandling var en av de starkaste visuella upplevelserna. Ena åskådaren beskrev det som en transformation från vacker till fränstötande, en övergång som också kan ses som en kärnpunkt i föreställningens dramaturgi – en estetik som rör sig mellan det kroppsligt fränstötande och det poetiska.

Även ljusets relation till de sceniska objekten och skådespelarnas kroppar återkom i publikens beskrivningar. En scen som särskilt fastnade var när ficklampan placerades i ena skådespelarens slida, vilket för ena åskådaren omedelbart väckte associationer till Courbets målning *L'Origine du Monde*. Då blev det tydligt att ljuset här inte enbart var ett atmosfäriskt element utan också en aktiv agent i föreställningens narrativa struktur: ”Ljuset var inte bara berättande, utan producerande.” Denna observation speglar hur ljuset och kroppen inte stod i ett traditionellt subjekt-objekt-förhållande, utan snarare sammanflätades till en enhetlig berättelse.

Föreställningen väckte också motstånd. Ena åskådaren beskrev hur hen upplevde distans och ifrågasättande när skådespelarna urinerade på scenen, ”Jag blev provocerad av detta grepp och kände ett behov att ifrågasätta om det ens var konst”, samtidigt var

det just dessa kroppsliga inslag – urin, grisblåsor, kroppar i kollaps och uppresning – som uppfattades som en central del av föreställningens tematik kring liv och död, födelse och avsked.

Det var inte vår intention att chockera för chockens skull. Snarare låg där en önskan om att kroppens utsatthet, dess flöden och gränser, skulle få vara en konkret och närvarande del av den sceniska verkligheten. Urineringen var inte planerad som ett särskilt laddat ögonblick – den kom till i processen som en konsekvens av att inte censurera kroppen eller döden, utan låta dess behov, dess läckage och dess ritualer bli en del av det vi visade. På så sätt blev det också ett slags motstånd mot en teaterestetik där kroppen ofta kodas som kontrollerad, symbolisk eller disciplinerad.

Att publiken kan ha reagerat starkt, både i avståndstagande och i igenkänning, är kanske ett tecken på att handlingen öppnade upp en erfarenhetsyta – även om den inte var behaglig. För oss låg det ett värde i att dessa kroppsliga gränsöverskridanden inte enbart lästes som provokation, utan också som försök att gestalta det svårgripbara och fysiskt laddade i att leva och dö.

Dramaturgiskt upplevdes föreställningen fragmentariskt, en serie separata tablåer snarare än en linjär. Ett av svaren beskrev strukturen som en *stationsdramaturgi* där bilder och skeenden staplades på varandra utan sekventiell ordning. Denna struktur gjorde att publiken kastades mellan olika emotionella tillstånd – från humor till vemod, från poesi till avsmak.

Det var också tydligt att publikens engagemang varierade genom föreställningen. Som särskilt inkluderande nämndes moment som blomsterkastet, där de blev en aktiv del av den sceniska händelsen, medan stunder av osäkerhet upplevdes som distanserade – som under pre-performansen i foajén, där gränsen mellan publik och verk ännu inte var tydligt definierade. I blackboxen upplevdes situationen mer definierad, tryggheten tog form då det inte mer fanns osäkerhet till den egna positionen.

Den cykliska döds scenen, som öppnar händelserna i blackboxen, där skådespelarna dog och reste sig gång på gång, var en sekvens som både roade och väckte eftertanke. Ena

åskådaren kopplade den till 4FoW:s sätt att använda humor för att närma sig svåra ämnen: ”Det var komiskt i sin bild, men visade också en cynism gentemot döden, hur den inträffar ständigt, utan att vi kan leva oss in i den.” Här kan man se en koppling till hur död och förruttnelse i föreställningen ibland skildrades poetiskt men med en kritisk förhållning. Ett fenomen som en åskådare sammanfattade som: ”Jag kände mig lite som när någon tänder ljuset på ett dansgolv. Först poetisk, sedan äckligt.” Just denna dubbelhet – det absurda och det existentiella, det skrattretande och det äckelframkallande – var något vi medvetet ville öppna för. Att låta samma gest både kunna leda till ett skratt och till en känsla av olust var ett sätt att nära oss döden som ett kroppsligt och kulturellt fenomen, snarare än som en avlägsen metafysisk idé. Sekvensens upprepning fungerade nåde som ett formmässigt grepp och som en sorts nednötning, en bild av hur döden, i sin banalitet och sin tyngd, är något som ständigt måste iscensättas på nytt för att kunna kännas.

Att publiken rörde sig mellan skratt och obehag kan ses som ett tecken på att denna gräns mellan det levande och det döda, det möjliga och det verkliga, aldrig är helt stabil – och att det är jus i dessa glidningar som föreställningen fann sitt uttryck. Samtidigt var det också tydligt att vissa moment mottogs med en starkare distansering än förväntat. Till exempel väckte urineringen en reaktion som i vissa fall snarare ledde till ifrågasättande än till inlevelse. Här kan det vara intressant att reflektera över gränsen mellan att utmana och att alienera sin publik – eller kanske närmre hur långt en föreställning kan gå i att konfrontera sin publik innan de kliver ur upplevelsen och börjar betrakta den utifrån i stället?

Samspelet mellan de olika aktörerna i rummet – skådespelarna, ljuset, ljudet, scenografin och publiken – beskrevs på flera sätt. Det beskrevs som att alla aktörer i rummet ingick i en gemensam process, liknande ”begravningsentreprenörer” där vi alla var en del av fiktionen. Genom att alla i rummet befann sig så nära skeendet, ibland nästan i direkt kroppslig relation till det som utspelade sig, uppstod en känsla av delaktighet som gick bortom det symboliska. Vi befann oss tillsammans i en ceremoni, där var och en bidrog till att hålla uppe den fiktiva världen och dess rytm.

Slutligen fanns reflektioner kring vilket rum de trädde in i och vilket rum de lämnade. Det kunde innebära att föreställningen upplevdes som en konstant växling mellan att vara i och utanför upplevelsen. En åskådare beskrev känslan av att kastas mellan skratt och vemod, mellan omedelbar reaktion och reflektion över döden och dess materialitet. Den andra jämförde upplevelsen med att bevittna förruttnelse bli estetiskt tilltalande genom rätt ljussättning, en paradoxal transformation där det som först tycktes vackert kunde vändas till fränstötande, och tvärtom.

Sammantaget vittnar publikens reflektioner om en upplevelse som var lika fragmentarisk som den var immersiv, där ljuset spelade en central roll i att förändra perceptionen av kroppar, objekt och rum. Om föreställningen var en ritual, var det en som inte bara iscensatte övergångar mellan liv och död, utan också mellan estetik och obehag, mellan trygghet och osäkerhet, mellan betraktande och att bli betraktad.

Om jag jämför dessa publikupplevelser med föreställningens intentioner kan jag se både överlappningar och oväntade avvikelser. En central ambition i ljusdesignen var att arbeta med förskjutningar – att låta ljuset avslöja och dölja, att röra sig mellan det vackra och det fränstötande. Åskådarnas svar beskriver en liknande upplevelse, särskilt i hur ljuset förändrade deras perception av scenografi och kroppar. Här fanns en direkt samklang mellan intention och upplevelse. Detta leder också tillbaka till frågan om ljusets roll i publikens mottagande. Flera av kommentarerna antyder att ljuset spelade en aktiv roll i att dirigera uppmärksamheten och skapa förskjutningar i perceptionen. Men jag funderar också på om det finns situationer där ljuset i ännu högre grad hade kunnat leda publikens upplevelse snarare än att enbart förstärka den.

Det som kanske fascinerar mig mest i publikens svar är deras beskrivningar av föreställningens övergångar – mellan kropp och objekt, mellan det estetiska och det groteska, mellan distans och inlevelse. Dessa övergångar var en central del av föreställningens dramaturgi, och publikens upplevelser bekräftar att dessa gränser uppfattades, men på olika sätt. Föreställningens styrka låg kanske just där, att den inte serverade en enda, sammanhållen berättelse, utan att den i stället skapade ett rum där publiken själv fick röra sig mellan ljus och mörker, humor och allvar, närhet och avstånd.

4. DISKUSSION

I denna avhandling har jag undersökt hur ljusdesign kan förstås som en dramaturgisk praktik genom en fallstudie av *döden döden*. Genom att analysera ljusdesignens roll i relation till rum, tid, handling, relationer och publikens perception har det blivit möjligt att närma sig ljusdesign som en aktiv och agerande kraft i performativa sammanhang.

En central distinktion som vuxit fram under avhandlingen som process är den mellan ljusdesignens dramaturgiska agens och ljusdesign som dramaturgisk praktik. Med agens avses ljusets förmåga att påverka den dramaturgiska helheten på ett sätt som inte alltid är beroende av andra sceniska element. Detta blev särskilt tydligt i analysavsnitten *Rummet och tiden* samt *Handling och transformation*, där ljuset inte bara reagerade på kroppars rörelse utan ibland föregrep dem eller etablerade kontrapunktiska spänningar gentemot scenens fysiska handling. Ljusdesignen kunde därigenom transformera spatiala relationer och atmosfäriska tillstånd på ett sätt som initierade betydelseförskjutningar i realtid. Denna förmåga kan också förstås i relation till perception. Som Bleeker (2003) betonar att scenkonst inte enbart är en visuell upplevelse, utan en process av tolkning och kognition. Ur det perspektivet kan ljusets betraktas som en slags koreograf för blicken – en aktör som påverkar vad som synliggörs, i vilken ordning, och med vilken intensitet, och därmed påverkar hur det sceniska förstås och förnimms.

Praktiken, å andra sidan, är det som möjliggör denna agens; ljusdesigners tekniska, estetiska och situationsbundna val. Det handlar om den konstnärliga förmågan att läsa och forma rummet, att kalibrera rytm, färg, riktning och kontrast – och samtidigt lyssna in processens behov. Agens och praktik korsar ständigt varandra i den konstnärliga processen, men de är inte utbytbara: agens beskriver ljusets verkan i verket, praktik pekar mot designers medvetna handlingar och intuitioner som banar väg för denna verkan.

I arbetet med att analysera ljusdesignens dramaturgiska roll i *döden döden* har jag utgått från det begreppsapparat som delar upp ljusets verkan i de två sfärerna: dramaturgisk kraft och dramaturgisk funktion. Under analysens gång har jag kunnat se vissa

dramaturgiska kvaliteter i ljusdesignen stiga fram: exempelvis hur materialitet, affekt och sensorisk upplevelse framträdde i övergångar mellan mjuka rum och hårdare kliniska situationer, där ljuset inte bara visade utan aktiverade en kroppslig respons. Röken gjorde ljuset synligt som materia, nästan som om scenrummet fylldes med en substans snarare än en projektion. Det blå ljuset framkallade en kylig, nästan hudlös stämning, och påverkade åskådarens kroppsliga reaktion – inte som symbol, utan som sensorisk realitet.

Samtidigt verkade ljusets dramaturgiska funktion genom hur det skapade närvaro: i takt med att kroppen suddades ut förstärktes dess existens i rummet, som om ljuset bar fram en sort motsägelsefull synlighet. När kroppen delvis försvann, blev det som återstod mer laddat. Ljusets performativa funktion driver denna förändring, där perception förskjuts genom en nästan omärklig med obeveklig förskjutning. I detta möte mellan kraft och funktion framträder atmosfären inte som en bakgrund eller stämning i traditionell bemärkelse, utan som ett sceniskt tillstånd i sig, ett tillfälligt ekosystem där rytm och perception organiseras genom ljusdesignens egen logik.

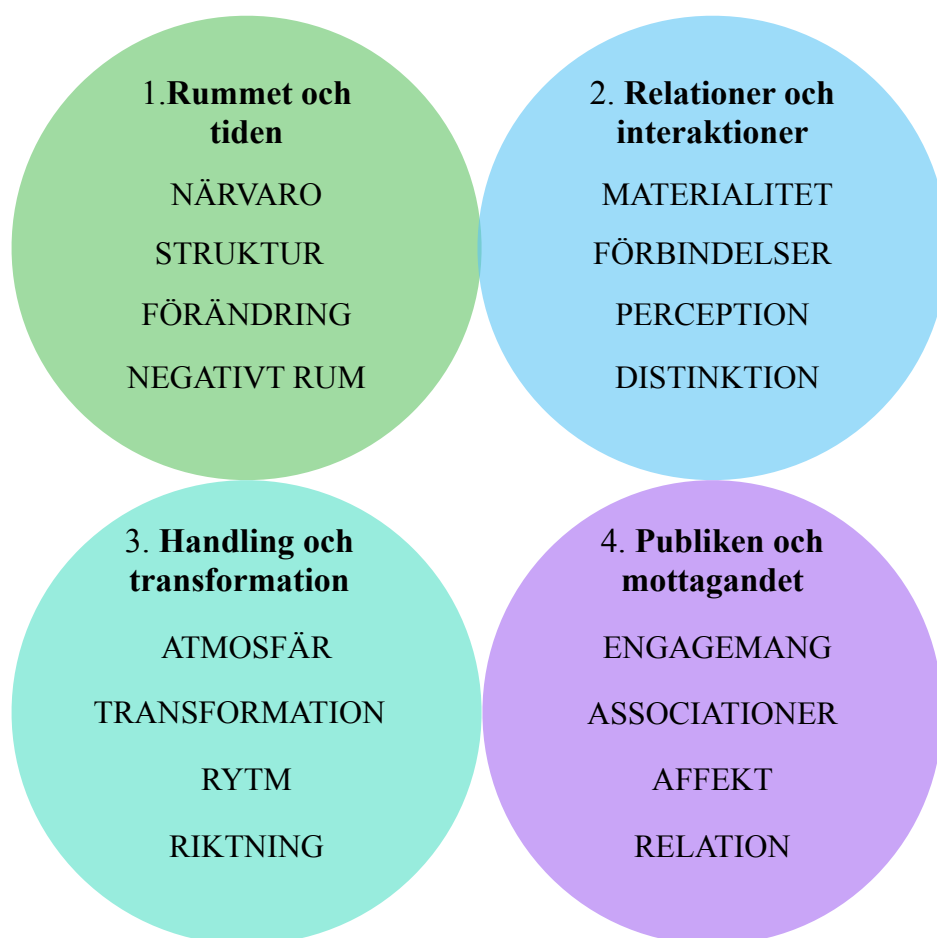
Utifrån analysen av *döden döden* framträder ljusdesignens dramaturgiska praktik som en mångdimensionell funktion, där flera lager av påverkan samverkar. Denna praktik kan karaktäriseras som en syntes av:

- 1. Rummet och tiden:** Ljusdesignens dramaturgiska funktion framträder som en formgivare av rum och tid. Ljusets rytmiska och pulserande närvaro strukturerar tiden på ett sätt som inte bara speglar handlingen utan även fördjupar den. Genom ljuset omdefinieras rummet som ett levande, föränderligt element där tidens flöde inte är en linjär process, utan en rytmisk närvaro som styr både aktörernas rörelser och publikens uppmärksamhet.
- 2. Relationer och interaktioner:** Ljusdesignen fungerar som en aktiv mellanhand i relationerna mellan aktörer, rum och publik, där dess närvaro inte bara är visuell utan även sensorisk. Det skapar både förbindelser och distinktioner mellan dessa element, och genom ljuset får aktörerna en fysisk och emotionell relation till rummet och varandra. Samtidigt strukturerar ljuset hur publiken uppfattar och tolkar dessa relationer.

3. Handling och transformation: Ljus är inte bara en följd av handlingen, utan ett verktyg för att initiera och följa med i transformationer. Det skapade skiften i atmosfär och betydelse, och visade sig vara avgörande för att förstärka dramaturgiska förskjutningar i föreställningen, där ljusets förändring speglade och förstärkte de tematiska och känslomässiga förlopp som utspelades.

4. Publiken och mottagandet: Ljusdesignen var inte passiv utan aktivt involverad i att forma publikens upplevelse. Det strukturerade och upplöste rummet, vilket skapade en form av aktivt mottagande där publiken inte bara var en åskådare, utan en deltagare i upplevelsen. Ljusets förmåga att påverka det sensoriska, affektiva och immersiva upplevelsen hos publiken blev central för hur föreställningen togs emot och tolkades.

Begrepp från den teoretiska ansatsen (figur 2) placeras baserat på analysen inom de fyra analysområden (figur 3).



Figur 3. Katinka Ebbe 2025.

Tillsammans formar dessa aspekter en praktik där ljuset inte endast förstärker redan existerande dramaturgiska idéer, utan i många fall genererar dem, med ljus skapas förutsättningar för rytm, affekt, rörelse och relation. Att förstå ljusdesign som en dramaturgisk praktik innebär att erkänna dess självständiga och integrerade bidrag till den samtida föreställningens väv – att se dess förmåga att forma upplevelser, skapa mening och verka som en dynamisk kraft inom det scenografiska helhetsuttrycket.

Analysen av publikens utsagor visar att ljusets roll var påtaglig i upplevelsen av verket. Det tyder på att ljuset inte upplevdes som en visuell kuliss, utan som en fördröjd eller föranande berättare, en form av dramaturgisk närvaro som påverkar tolkningen redan innan den fysiska handlingen manifesterades. Detta aktiva agerande kan förstås som en form av agens, vilket Bleeker (2023) beskrivit som ett sätt för materiella element att ingripa i dramaturgin snarare än att illustrera den. I synnerhet användningen av ficklampan i *döden döden* blev en koncentration av detta: ett objekt där ljuset inte bara var ett medium utan en kropp, en kraft med riktning och avsikt. Dessa utsagor bekräftar ljusets förmåga att skapa subtila förskjutningar i perception och betydelse.

Ljusdesignens dramaturgiska agens tar här plats i det subjektiva upplevandet – inte genom stora visuella effekter, utan genom förändringar i intensitet, riktning och tempo som skapar små rörelser i rummet och betraktaren. Denna sensoriska påverkan visar hur ljuset inte enbart är ett visuellt medium utan ett rumsligt och kroppsligt – något som Merleau-Ponty (1962) beskrev som perceptionens köttslighet: det vi ser, känner vi. I *döden döden* bidrog ljuset till att förskjuta publikens uppfattning om vad som var inuti och utanför scenens rum, särskilt när ljuset fick objekt som grisblåsorna att framträda i ny form – en transformation inte bara av objektet, utan av publikens förhållande till det.

I *döden döden* var jag som ljusdesigner aktivt involverad från ett tidigt skede av arbetet. Detta möjliggjorde en form av kollektivt *thinking*, i linje med Bleeker (2023). Här är det inte en färdig text som antydde ljusets funktion, utan ljuset som i samspel med kropp, rum och ljud genererade förutsättningar för rummets koreografi, tempo och scenisk orientering. Den gemensamma vokabulär som växte fram i processen – begrepp som dött ljus, kakofoni, liminalt utrymme – skapade möjligheter att tänka sceniskt med och

genom ljuset. Det innebar också att ljuset kunde vara pådrivande snarare än eftergivande, ett redskap för att öppna snarare än förklara. Breiner (2023) och Graham et al. (2023) argumenterar för att ljusdesignens dramaturgiska potential ofta begränsas av dess sena inträde i den konstnärliga processen. I *döden döden* visar processen hur en tidig och likställd samverkan kan leda till en form av kollektiv dramaturgisk tanke, där ljusets närvaro formar förutsättningarna snarare än fyller i konturerna.

Under arbetet blev det tydligt att mycket av ljusdesigners arbete grundar sig i en form av tyst kunskap, en kroppslig och intuitiv förståelse som ofta är svår att artikulera i ord men tydlig i handling. Det handlade om att uppfatta subtila skiftningar i rummets respons, att justera nyanser av färg eller riktning utifrån det som ”inte riktigt fungerade”, trots att jag inte kunde säga exakt varför. Denna tysta kunskap blev synlig i situationer då det efter en repetition kunde konstateras att det fungerade, utan att behöva eller nödvändigtvis kunna specificera vad som förändrats. En sådan kollegial sensibilitet tyder på att den tysta kunskapen inte är individuell, utan kollektiv – något som delas, förhandlas och erkänns genom samarbete. Att denna form av kunskap får ta plats och värderas är avgörande för att ljusdesign ska kunna verka som dramaturgisk kraft.

Att förstå ljusdesign som en dramaturgisk praktik får implikationer inte bara för ljusdesign som fält, utan för scenografiska och performanceteoretiska studier i stort. Det innebär likaväl att scenografi betraktas som en relationell och materiell agent i det performativa rummet. I detta sammanhang blir ljuset en form av materiell dramaturgi, där betydelse inte uppstår genom symbolik eller representation utan genom förändring, förskjutning och affektiva rörelser. Ljus verkar inte bara som tecken – det verkar som rytm, som resonans, som spänning.

Under min magisterutbildning har jag märkt hur mina tidigare redskap och förmågor har fördjupats. Det handlar inte bara om konstnärliga färdigheter, utan om ett förskjutet förhållningssätt: från att hantera ljus som ett verktyg till att se det som en aktiv del av den konstnärliga processen. Den interdisciplinära strukturen i utbildningen har varit avgörande. Att arbeta tätt tillsammans med scenografer, ljusdesigners, koreografer och andra konstnärer från ett tidigt skede har förändrat min uppfattning om vad ljus kan vara, och vad det kan göra. Det har också förstärkt min upplevelse av att

Ljusdesignens värde inte bör förstås i uteslutande visuella termer – utan i ljusdesignerns förmåga att bidra till helhetens mening.

Samma logik återfinns i arbetslivet. I produktioner där ljusdesignen får vara delaktig redan i det konceptuella arbetet, finns större möjlighet att låta ljuset inta en dramaturgisk roll snarare än att fungera som en illustrativ efterhandskonstruktion. Det finns alltså en tydlig koppling mellan utbildningsstruktur och arbetsmiljö: de samarbetsmetoder vi tränas i påverkar inte bara vår praktik, utan också vilken status ljusdesign ges inom scenkonsten.

Att uttryckligen tala om ljusdesign som en dramaturgisk praktik är kanske också ett försök till utåtriktning – ett sätt att dela, snarare än att enbart bebo, den konstnärliga förståelsen. För mig handlar det inte bara om att formulera vad jag gör, utan om att skapa en möjlighet till gensvar. I många produktioner upplever jag att designers ofta bär på en djupgående dramaturgisk förståelse, men att denna kunskap inte lika ofta erkänns eller tilldelas samma värde som till exempel regissörens vision eller dramatikers struktur. Det är som om ljuset får vara närvarande, men inte talande.

Jag tror att denna tystnad ibland påverkar hur vi samarbetar. När förståelsen för designers dramaturgiska input främst existerar inom oss själva, uppstår en risk för friktion – inte för att viljor krockar, utan för att språk saknas. I samarbetsprocesser där ljuset ses som något som kommer ”sen”, eller där dess betydelse tas för givet, blir det svårt att arbeta med ljusdesignens fulla potential. Det är därför jag tror att denna typ av formulering – ljusdesign som dramaturgisk praktik – också är en form av konstnärlig positionering. Den gör det möjligt att tala om relationen till ljuset, till rummet, till den kropp som ljuset rör vid, som något aktivt, förändrande och meningsbärande.

Samtidigt är denna positionering inte ny för mig. Min förståelse för ljus, och samspel mellan sceniska element, har alltid varit färgad av min bakgrund i dramaturgi. Det var genom studier i textens rörelser, scenens rytmer och karaktärens transformativa potential som jag först började intressera mig för ljusets möjligheter – inte bara tekniskt eller illustrativt, utan som tankeverktyg. När jag började arbeta med ljus kände jag inte att jag lämnade något bakom mig, utan jag förde med mig ett språk – ett dramaturgiskt

tänkande som nu fick ljuskällor, dimmerkurvor och rumslig materialitet att verka i. Min dramaturgiska blick är inte ett parallellt spår till rollen som ljusdesigner, utan själva grunden för den. Därför känns det naturligt att behandla ljus som en tidslig, rumslig och affektiv struktur som kan bära, driva eller omförhandla.

Att benämna ljusdesign som en dramaturgisk praktik innebär också ett ansvar: att vara lyhörd för processens övriga delar, att relatera till det som redan finns, men också att våga föreslå andra vägar. Det betyder att inte bara lyssna med ögonen, utan med hela kroppen – och att förstå att perceptionen hos publiken inte är en neutral mottagare av visuella impulser som felfritt kan kurateras, utan en aktiv medskapare av mening.

Det är också ett sätt att bättre förstå det jag gör, och därmed bli tydligare i mina konstnärliga samarbeten. I projekt med nya konstellationer går en del av tiden åt till att bygga ett gemensamt språk, hur man arbetar tillsammans, hur man förstår varandras uttryck, vad man menar när man säger ”energi”, ”scen” eller ”närvaro”. I sådana sammanhang märker jag ibland att jag har för bråttom – att jag blir otålig i relation till ljuset.

Men relationen till ljus är också något som måste vårdas, precis som relationerna till ens medskapare. I återkommande samarbeten, där den gemensamma kommunikationen redan är etablerad, upplever jag att det finns större utrymme att rikta uppmärksamheten mot relationen mellan mig själv och mitt medium. Jag märker då hur mitt sätt att arbeta med ljus präglas av både intuition och analys. Ljuset är då inte bara ett uttrycksmedel, utan något jag relaterar till och tänker genom. Det kräver tid, lyhördhet och ofta tålamod.

Att arbeta med ljus är för mig att befinna sig i en slags förhandling: mellan det synliga och det osynliga, det precisa och det poetiska. Det är också en plats där teoretiska begrepp – som agens, perception, dramaturgi – blir kroppsliga. De manifesterar sig i arbetet, i praktiken, i de val som görs och de effekter som uppstår. Ibland märks det i något så litet som hur en dimmerkurva reagerar, eller hur en ljusförändring påverkar scenens rytm. Kanske är det just i detta spänningsfält mellan teori och praktik som mitt

arbete vilar. I mellanrummet mellan att tänka och att göra, mellan analys och gestaltning, växer mitt förhållande till ljusdesign fram.

Den här avhandlingen har därför inte bara handlat om att undersöka vad ljus *gör*, utan också hur vi *talat om* det. Genom att sätta ord på ljusdesignens dramaturgiska agens öppnas möjligheten att förändra hur vi samarbetar och hur ljusdesign värderas inom det bredare scenkonstnärliga fältet. Det handlar inte om att göra ljusdesign till något annat än det är, utan att fördjupa förståelsen för vad det redan gör. Genom att uttryckligen formulera ljusdesign som en dramaturgisk praktik kan dess metodologiska betydelse synliggöras i samtida scenkonst. Att tala om ljusdesign i dramaturgiska termer innebär att erkänna dess konstnärliga kraft. När vi lyfter fram både ljusdesignens agens och ljusdesignerns praktik, omförhandlar vi dess position i scenkonsten – och stärker dess status som självständig, betydelsebärande praktik.

Att formulera denna avhandling har i sig varit en form av scenisk praktik. Genom att försöka sätta ord på den tysta kunskap som ljusdesign ofta bär på – den som manifesteras i intensitet, förskjutningar, övergångar och atmosfärer – har jag också blivit mer medveten om hur mitt arbete faktiskt verkar dramaturgiskt. Att skriva har blivit ett sätt att återvända till processen, men också att omförhandla min roll i den.

I arbetet med *döden döden* var många av valen intuitiva, kroppsliga, inbäddade i situationer snarare än i språk. I efterhand ser jag att dessa val ofta handlade om agens – om att låta ljuset föreslå snarare än bekräfta, om att placera det i dialog snarare än i funktion. Jag ser också hur min förståelse för ljusets roll har formats av de sammanhang jag verkat i, av de strukturer jag utbildats inom, och av de konstnärliga samtal jag fått vara en del av. För mig är det just där, i den pågående växlingen mellan tanke och handling, mellan ord och upplevelse, som ljusdesign som dramaturgisk praktik blir som mest levande.

5. AVSLUTNING

Genom denna avhandling har jag velat belysa ljusdesignens dramaturgiska potential som en aktiv och meningsskapande del av samtida scenkonst. Genom att analysera *döden döden* ur både ett semiotiskt och fenomenologiskt perspektiv har det blivit tydligt hur ljusdesignen strukturerade tid, formade rum, förflyttade perception, och etablerade relationer – inte bara mellan sceniska element, utan även mellan scen och publik.

Ljusdesign framstår därmed inte som ett stödjande eller sekundärt element i en redan formulerad berättelse, utan som en dramaturgisk praktik som genererar sina egna förlopp och transformationer. Det handlar inte enbart om vad ljusdesignen synliggör, utan om hur den tänker, hur den rör sig, hur den påverkar kroppens närvaro och publikens varseblivning. Ljusdesign placeras därmed centralt i den dramaturgiska diskursen som en aktiv skapare av betydelse i scenkonstnärliga processer, där dess dynamik och inverkan på helheten inte kan reduceras till en isolerad funktion.

Genom att reflektera över min konstnärliga praktik och pröva tankar mot teoretiska perspektiv har jag velat bidra till ett mer artikulerat språk för ljusdesignens dramaturgi – ett språk som tillåter komplexitet, ambivalens och det sinnliga. Den teoretiska delen av avhandlingen har varit avgörande för att förstå ljusdesignens dramaturgiska funktioner, och har gett verktyg att analysera hur ljus strukturerar tid, rum och relationer. I samspelet mellan teori och praktik har ett språk vuxit fram som kan bära det flyktiga utan att fixera det, och som kan beskriva hur ljusdesign arbetar i det tysta: med kroppen, med känslan, med blicken.

Samtidigt är det viktigt att erkänna analysens begränsningar. Avhandlingens omfattning har medfört att vissa aspekter endast kunnat beröras översiktligt – exempelvis det publika perspektivet, eller samspelet med andra sceniska element som ljuddesign, kostymdesign och scenografi, vilket här behandlats i den mån de påverkat ljusdesignens dramaturgiska roll. Dessutom bygger många av resonemangen på en enskild konstnärlig process, vilket innebär att slutsatserna bör förstås som situerade och kontextbundna, snarare än generaliserbara. Den teoretiska referensramen som använts är i stor utsträckning rotad i en västerländsk, och mer specifikt eurocentrisk, tradition inom

dramaturgi, filosofi och scenkonstteori. Detta präglar både perspektiven och analysens räckvidd. Detta öppnar dock för vidare fördjupning och komparativa studier.

Detta arbete har börjat skrapa på ytan av ett större fält. Framtida forskning och konstnärlig praktik kan och bör fortsättningsvis utforska hur ljusdesign samspelar med andra icke-verbala dramaturgiska verktyg, såsom ljud, kropp, objekt och spatialitet. En möjlig fortsättning på avhandlingen vore att fördjupa den etiska dimensionen av ljusdesign, särskilt i relation till representation, arbetsmetoder och publikens kroppsliga upplevelse. En fortsättning kunde utveckla metodologier för samarbete mellan designers och dramaturger, som en form av gemensamt tänkande och handling – en taktil och tidslig praktik, vars material är både fysiskt och perceptuellt. Denna avhandling är inte ett slutgiltigt svar, utan ett av många möjliga sätt att förstå ljusdesigns dramaturgiska potential – som praktik, som tanke, och som närvaro.

KÄLLOR

Abulafia, Yaron. 2016. *The art of light on stage: Lighting in contemporary theatre*. Abingdon: Routledge.

Ahmed, Sara. 2014. *The Cultural Politics of Emotions*. Second edition. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Aristoteles och Niels Henningsen. 2004. *Poetikken*. Frederiksberg: Det lille Forlag.

Aronson, Arnold. 2018. *The Routledge Companion to Scenography*. Abingdon, Oxon: Routledge.

Bachelard, Gaston. 1994. *The Poetics of Space*. Övers. Maria Jolas. Boston: Beacon Press.

Batchelor, David. 2000. *Chromophobia*. London: Reaktion Books.

Barad, Karen. 2007. *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Duke University Press.

Behrnt, Synne K. 2024. "Dramaturgy and artistic research: Methods and frictions". *Nivel – Artistic Research in the Performing Arts*. Helsinki University of the Arts. Hämtad 13.03.2025. <https://nivel.teak.fi/carpa8/dramaturgy-and-artistic-research-methods-and-frictions/>

Bleeker, Maaïke. 2023. *Doing Dramaturgy: Thinking Through Practice*. Cham: Palgrave Macmillan.

Bleeker, Maaïke och Kelleher, Joe. 2006. "Dramaturgy as Orientation." *Contemporary Theatres in Europe: A Critical Companion*. Red. Joe Kelleher & Nicholas Peter Ridout. New York: Routledge.

Bleeker, Maaïke. 2003. "Dramaturgy as a mode of looking" *Women & Performance: A Journal of Feminist Theory*, Issue 26, 13(2), 163–172. Hämtad 12.02.2025.

<https://theaterdramaturgiebank2.sites.uu.nl/wp-content/uploads/sites/366/2017/04/bleeker.pdf>

Breiner, Michael. 2023. "Northern Lights: Using natural light phenomena as stage lighting concept." *Contemporary Performance Lighting: experience, creativity and meaning*. Red. Katherine Graham, Scott Palmer & Kelli Zezulka. London: Methuen Drama. 119–129.

Böhme, Gernot. 2017. *The Aesthetics of Atmospheres*. Red. Jean-Paul Thibaud. London ; New York: Routledge.

Carter, Lucy. 2023. "Narratives, choreographies and felt experiences of light". *Contemporary Performance Lighting: experience, creativity and meaning*. Red. Katherine Graham, Scott Palmer & Kelli Zezulka. London: Methuen Drama. 72–81.

Constable, Paule. 2023. "Storytelling with light." *Contemporary Performance Lighting: experience, creativity and meaning*. Red. Katherine Graham, Scott Palmer & Kelli Zezulka. London: Methuen Drama. 182–189.

döden döden. 4 Floors of Whores & MOTHER. Performers: Astrid Stenberg, Emilia Jansson. Regi: Lara Tacke. Scenografi och kostymdesign: MOTHER. Ljuddesign: In Atlas. Ljusdesign: Katinka Ebbe. Visning 05.12.2024, Sort/Hvid, Köpenhamn.

Eco, Umberto. 1979. *A Theory of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.

Edvardsson, Bo. 2003. "Perception – ett utbildningsPM." Örebro universitet. Hämtad 20.02.2025 <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:235040/FULLTEXT01.pdf>

Elam, Keir. 1980/2002. *The Semiotics of Theatre and Drama*. Second edition. London: New York: Routledge.

Etchells, Tim. 1999. *Certain Fragments: Contemporary Performance and Forced Entertainment*. London; New York: Routledge. Hämtad 15.10.2024.

<https://doi.org/10.4324/9780203449639>.

Etchells, Tim. 2009. "Doing Time". *Performance Research*, 14(3), 71–80. Hämtad

9.10.2024. <https://doi.org/10.1080/13528160903519534>.

Fischer-Lichte, Erika. 2008. *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetic*. Övers. Saskya Iris Jain. London: Routledge.

Georgelou, Konstantina, Efrosini Protopapa & Danae Theodoridou. 2017. *The Practice of Dramaturgy: Working on Actions in Performance*. Valiz.

Graham, Katherine. 2022. "The play of light: Rethinking mood lighting in performance." *Studies in theatre and performance*, 42(2), 139–155. Hämtad

10.08.2024. <https://doi.org/10.1080/14682761.2020.1785194>.

Graham, Katherine, Scott Palmer & Kelli Zezulka. 2023. "Introduction: Thinking light." *Contemporary Performance Lighting: experience, creativity and meaning*. Red. Katherine Graham, Scott Palmer & Kelli Zezulka. London: Methuen Drama. 1–26.

Graham, Katherine. 2023. "Aesthetics, materiality and meaning-making in scenographic light." *Contemporary Performance Lighting: experience, creativity and meaning*. Red.

Katherine Graham, Scott Palmer & Kelli Zezulka. London: Methuen Drama. 165–181.

Heathfield, Adrian. 2016. "Dramaturgy without a dramaturg." *The Theatre Times*.

Hämtad 26.04.2025. <https://thetheatretimes.com/dramaturgy-without-a-dramaturg/>.

Heidegger, Martin. 1993. *Varat och tiden: Del 1*. Övers. Richard Matz. Göteborg: Daidalos.

Hobart, Angela & Bruce Kapferer (red.). 2005. *Aesthetics in Performance: Formations of Symbolic Construction and Experiences*. Berghahn Books. Hämtad 13.10.2024.

<https://doi.org/10.2307/j.ctv287shgn>.

- Holmberg, Arthur. 1997. *The Theatre of Robert Wilson*. Repr. 2002. Cambridge: Cambridge University Press.
- Humalisto, Tomi, Kimmo Karjunen & Raisa Kilpeläinen (toim.). 2017. *Avauskulmia: kirjoituksia valosuunnittelusta*. Helsinki: Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu.
- Ingold, Tim. 2015. *The Life of Lines*. Abingdon ; New York: Routledge.
- Koivunen, Hannele. 1997. *Hiljainen tieto*. Helsinki: Otava.
- Kunst, Bojana. 2015. *Artist at Work: Proximity of Art and Capitalism*. Winchester: Zero.
- Lehmann, Hans-Thies. 1999/2006. *Postdramatic Theatre*. Övers. Karen Jürs-Munby. Abingdon: Routledge.
- Lessing, Gotthold Ephraim. 1890/1962. *Hamburg Dramaturgy*. Övers. Helen Zimmern. New York: Dover.
- McKinney, Joslin & Scott Palmer. 2016. *Scenography Expanded: An Introduction to Contemporary Performance Design*. London: Bloomsbury. Hämtad 12.06.2024. <http://dx.doi.org/10.5040/9781474244428>.
- Merleau-Ponty, Maurice. 1994. *Phenomenology of Perception*. Övers. Colin Smith. Repr. London: Routledge.
- Moran, Nick. 2019. *Performance Lighting Design: How to Light for the Stage, Concerts and Live Events*. Second edition. London: Methuen Drama.
- Nibbelink, Liesbeth Groot. 2019. "How Does Scenography Think?." *Thinking Through Theatre and Performance*. Ed. Maaïke Bleeker et al. London: Methuen Drama. 100–114. Hämtad 26.09.2024. <http://dx.doi.org/10.5040/9781474244428>.

Numminen, Katariina, Maria Kilpi & Mari Hyrkkänen (toim.). 2018. *Dramaturgiakirja – Kaikki järjestyy aina*. Helsinki: Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu.

Palmer, Richard H. 1985. *The Lighting Art: The Aesthetics of Stage Lighting Design*. Englewood Cliffs (NJ): Prentice Hall.

Palmer, Scott. 2023. "Theatrical atmospheres and the experience of light". *Contemporary Performance Lighting: experience, creativity and meaning*. Red. Katherine Graham, Scott Palmer & Kelli Zezulka. London: Methuen Drama. 27–45.

Palmer, Scott. 2013. *Light*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Prendergast, Frank. 2022. "The Meaning of Dark, Light and Shadows: Inferences in Art, Materiality and Cultural Practices", *Culture and Cosmos*, Vol. 26, no. 1, 3–32. Hämtad 03.11.2024. <https://doi.org/10.46472/CC.0126.0201>.

Rancière, Jacques. 2009. *The Emancipated Spectator*. Övers. Gregory Elliot. London: Verso.

Shearing, David. 2023. "Felt dramaturgies of light." *Contemporary Performance Lighting: experience, creativity and meaning*. Red. Katherine Graham, Scott Palmer & Kelli Zezulka. London: Methuen Drama. 46–63.

Sort/Hvid. 2024. "Klub Kreatur". Hämtad 26.04.2025. <https://www.sort-hvid.dk/projekt/klub-kreatur/>.

Trencsényi, Katalin. 2015. "Institutional Dramaturgy: The Beginning." *Dramaturgy in the Making A User's Guide for Theatre Practitioners*. London: Bloomsbury Methuen Drama.

Trencsényi, Katalin & Bernadette Cochrane. 2014. "New dramaturgy: A post mimetic, intercultural, process-conscious paradigm." *New Dramaturgy: International Perspectives on Theory and Practice*. Red. Katalin Trencsényi & Bernadette Cochrane. London: Bloomsbury Methuen Drama.

Turner, Cathy & Synne K. Behrndt. 2008. *Dramaturgy and Performance*. New York: Palgrave Macmillan.

Van Kerkhoven, Marianne. 2009. "European Dramaturgy in the 21st Century",

Performance Research, 14:3, 7–11. Hämtad 17.07.2024.

<https://doi.org/10.1080/13528160903519476>

Woynarski, Lisa. 2020. *Ecodramaturgies: Theatre, Performance and Climate Change*. Cham: Palgrave Macmillan.

Zezulka, Kelli. 2023. "Language, creativity, and collaboration". *Contemporary Performance Lighting: experience, creativity and meaning*. Red. Katherine Graham, Scott Palmer & Kelli Zezulka. London: Methuen Drama. 103–118.

4 Floors of Whores. 2025. "About us". Hämtad 17.02.2025.

<https://4floorsofwhores.wordpress.com/about-us/>.

APPENDIX

Intervju kring publikupplevelse av *döden döden*, den 5.12.2024, Sort/Hvid, Köpenhamn. Intervjuare Katinka Ebbe, frågorna skickade och besvarade per email i mars 2025. Följande frågor och svar har översatts från danska till svenska av Katinka Ebbe.

1. Om du skulle beskriva föreställningen för någon som inte har sett den, vilka ord, bilder eller sinnesintryck skulle du använda?

A: Fragmenterad, kastade skuggor, sprutande vätskor, betraktad av betraktare.

B: Kroppsligt, vätskor, död/liv, övergång, födelse, avsked, ritual.

2. Hur skulle du beskriva föreställningens visuella uttryck? Fanns det något särskilt som fångade din uppmärksamhet eller förändrades under föreställningen?

A: Ljuset skapade, bland många andra effekter, en utveckling av scenografins materialitet. Ballongerna som hängde över scenen blev plötsligt genomlysta och avslöjade sitt material – svinblåsor.

B: Ljuskronan med blåsorna – från vacker till frånstötande. Sci-fi – liminal.

3. Fanns det ögonblick där du kände dig särskilt engagerad eller distanserad som publik?

A: Jag kände mig särskilt distanserad när de två skådespelarna urinerade på scenen. Jag blev provocerad av detta grepp och kände ett behov av att ifrågasätta om det ens var konst. Jag blev särskilt engagerad i scenen nedan – kanske just för att ljuskällan på

scenen också styrde min blick, pekade ut var jag skulle titta. Ljuset riktades inte bara in på scenen, utan tvärs över den.

B: Särskilt engagerad vid blomsterkast och entré – en del av gemenskapen. Mest distanserad i början i foajén – osäker på min position under ”pre-performance”. Det tog tid att förstå vad/vem jag var, vad jag skulle/kunde vara medan vi drack öl.

4. Hur upplevde du samspelet mellan de olika aktörerna i rummet?

Aktörerna kan vara skådespelarna, ljuset, ljudet, scenografin, publiken – eller något annat du lade märke till.

A: När en ljuskälla, kanske en ficklampa, placerades i en av skådespelarnas slida, väckte det tydliga associationer till *L'Origine du Monde* av Gustave Courbet. Här blev det tydligt att ljuset inte bara var berättande (ett varmt medium) utan också producerande, och att skådespelarnas och ljusets berättelse blev en enhet.

B: En enhet – som begravningsentreprenörer, *the girls behind*. Som någon som styrde skådespelarna – bakom processen, men samtidigt en del av berättelsen. Jag såg er alla som roller i ”fiktionen”.

5. Om du skulle beskriva föreställningens rytm, hur skulle du göra det?

Upplevde du att den förändrades under föreställningen?

A: Föreställningen, som jag upplevde den, präglades av en stationsdramaturgi – ingen tidsmässig eller sekventiell sammanhållning, utan snarare en mosaik av olika motiv. Dessa knöts samman genom samspelet mellan ljus, ljudbild och hur dessa badade skådespelarna.

B: Från pre- till primär performance – foajé till salen. Här blev min trygghet tydligare, eftersom jag inte längre var osäker på min position i salen jämfört med foajén.

6. Vilket rum trädde du in i, och vilket rum lämnade du? Det kan vara både fysiskt, känslomässigt eller stämningsmässigt.

A: Jag har sett en föreställning av samma grupp tidigare, och 4 Floors of Whores använder humor som en genomgående berättarteknik för att behandla seriösa och allvarliga ämnen – som här, dödens inträde och dess materialitet(er) (exempelvis urin). Som publik kastades jag mellan humorns omedelbara reaktion – skratt (en chockreaktion, precis som gråt) – och reflektioner över de teman som humorn kommunicerade, vilket drog mig bort från inlevelse och in i vemod och eftertanke. Ett exempel var den upprepade dödsscenen, där skådespelarna dog, reste sig och dog igen. Det var komiskt i sin bild, men visade också en cynism gentemot döden, hur den inträffar ständigt, utan att vi kan leva oss in i den.

B: Jag kände mig lite som när någon tänder ljuset på ett dansgolv. Först poetiskt, sedan äckligt. Intressant hur ”förruttnelse” kan bli poetiskt i rätt ljussättning.