

# Scenografi till Batboy – the musical

Karin Linderöth  
Högskolan för Design och Konsthantverk  
Göteborgs universitet

Göteborg vårterminen 2009  
Examensprojekt 15 hp  
Konstnärligt kandidatprogram i design 180 hp

## ABSTRACT

This is the project of making a stage design for *Batboy – the musical*, a cooperation with a network of musical artists. The aim of the project was to create a space on stage that strengthens and expands the experience of the story told, and find design solutions that give an extra dimension to the story. The prerequisites for my work were partly defined from the production, as were my limitations. In the cast of ten artists some were to play more than one role, often one of the opposite sex. This required a flexible costume, and affected the concept of how to present the story. Together with the group I decided to work with a simple, androgynous base allowing me to add details. This could work both in the costume and in how the artists and the stage interacted. Working conceptually with materials and moods I searched for simple solutions that fitted the whole concept.

As the different scenes were described in the manuscript, I needed to work with a slaughter house, a living room, a city hall, a hospital room, a tent, a forest and a mine or a cave. The solution was to divide the stage into two, making the left side the industrial, cold, un-human part (cave, slaughter house, hospital) and the right side the civilized cosy home. I worked with a simple module of steel gratings that could work as seatings, mine floor or hospital beds on the left side, and a simple black furniture surrounded by plastic flowers on the surrealisticly cosy right side. In the second act the whole stage turned into a forest using a big analogue projector and a picture of a forest.

## KEY WORDS

batboy  
stage design  
musical  
theatre

## TACK

Först vill jag rikta ett stort tack till Linda Wallgren, min löjligt kompetenta externa handledare och mentor i detta projekt. Tack också Göran Linderöth, min far och tekniske coach, tack Roy Svensson för svetsupport, Kalle Martinsson för inspirationsbilder, Anna Persson för handledning, Fia Djerf och Mattias Larsson för assistans, samt Lars-Åke Carlsson och HSM, Angereds slakthus och Göteborgsoperan för att jag fått låna rekvisita.

Sist men kanske störst: Tack Linda Holmgren, Pierre Hagman, Daniel Isaksson, Renate Stridh och alla andra bedårande medarbetare i Batboy, för att jag fått chansen att vara med i detta projekt. Ni har inte bara tvingat mig att älska en musikal, ni har dessutom fått mig att förstå tjusningen med Gamlestan.

# INNEHÅLL

## INLEDNING

- 5 Batboy, en kort introduktion
- 5 Mål och syfte
- 6 Bakgrund och referenser
- 6 Frågeställningar
- 7 Avgränsningar

## GENOMFÖRANDE

- 8 Metod
- 8 Informationsinsamling
- 8 Analys av uppdraget - vad hade jag att arbeta med?
- 11 Grundförutsättningar och scenbeskrivningar i manuset
- 12 Idé- och skissarbete
- 13 *Skissprocess i modell*

## RESULTAT OCH SLUTSATSER

- 19 Resultatet: scenen som helhet
- 20 *Ljusstudier*
- 25 *Resultatets detaljer och designlösningar*
- 26 Reflektion över arbetsprocessen
- 27 Samarbetet
- 27 Arbetet i ett samhälleligt sammanhang
- 28 Analys av resultatet med avseende på mål och frågeställningar
- 29 Exempel på hur scenerierna kan komma att se ut
- 31 Projektionsidéer

## 32 KÄLLOR

## BILAGOR

- Bilaga 2: Bildbank - inspiration
- Bilaga 3: Synopsisillustrationer
- Bilaga 4: Scenschema
- Bilaga 5: Bilder från föreställningen

# INLEDNING

## Batboy – en kort introduktion

Den 17 april är det urpremiär för den till svenska nyöversatta musikalen *Batboy*. Det är den fria musikalteatergruppen Teater Satyr som sätter upp produktionen och det är jag som ska ansvara för scenografin. Från idé till färdigbyggt scenrum har jag fullt ansvar och full frihet att i samråd med regissör, skådespelare, ljussättare och tekniker utforma rummet i vilket pjäsen skall spelas. Musikalen *Batboy* är en ungdomlig och komisk tragedi i Edward Scissorhands-stil. Den tar plats i en liten stad i West Virginia, USA, i något slags nutid, och berättar den invecklade historien om hur den som inte riktigt passar in lätt får skulden när den vanlige medborgaren gör bort sig. Cast-truppen består av tio artister, av vilka de flesta spelar mer än en roll. På scenen skall också en orkester bestående av fem musiker finnas med.

Historien handlar om hur några ungdomar i en småstad präglad av den nedlagda gruvindustrin hittar en varelse i de tomma gruvgångarna. Det visar sig att han är hälften fladdermus och hälften människa och de tar honom med sig in till samhället, där han genast hamnar i centrum för diverse intriger. Staden har problem sedan gruvorna stängt och invånarna måste försörja sig som bönder, något de inte är särskilt bra på, och den nyanlända varelsen får snart skulden för allt som går snett. Stadens veterinär, mr Parker, och hans fru som tar hand om fladdermuspojken hamnar i fler och fler svåra situationer och pojken lurar dessutom fram historier ur det förgångna som man tidigare gjort allt för att lägga locket på. Genom en bitvis burlesk och galen berättelse förmedlas den klassiska historien om kärlek, intolerans, våld och frihet. Storslaget ibland, ibland vardagligt komiskt, men alltid hjärtligt och med en besynnerlig twist.

## Mål och syfte

Målet med mitt arbete har varit att skapa ett scenrum som på bästa sätt stöder och speglar berättelsen som skall framföras på scenen, och dessutom tillför musikalen en extrarumslig dimension. Ambitionen är att skapa en nyskapande och intressant scenografi som utökar musikals vanliga uttryck och bidrar i intressant scenkonstnärlig hybrid av musik, skådespeleri och rum.

Syftet med arbetet har för mig legat i att söka rumsliga uttryck för den givna berättelsen i alla dess nivåer av berättande. Det handlar om att foga samman den mängd av behov som scenens olika uttrycksmedel ställer och skapa en intressant helhet. Dessutom vill jag själv konstnärligt utforska det rumsliga berättandet som uttrycksmedel. Det är en möjlighet för mig att arbeta med en skarp produktion och en utmaning att bygga något för en professionell ensemble och en betalande publik.

## Bakgrund och referenser

Batboy är något av en kultklassiker »off broadway«. Med andra ord har fler än jag tidigare brottats med hisoriens scenrum. Jag ville dock från början inte titta på andra versioner av samma musikal. För att kunna förhålla mig mer fritt till mitt arbete valde jag istället att jobba med inspiration och referenser utanför musikalscenen; jag samlade eget inspirations- och bildmaterial som förhöll sig till ett slags amerikansk berättelse och arbetade mer abstrakt med den känsla av våld, kärlek och inskränkthet som är viktiga komponenter i berättelsen.

Arbetet började med att samla inspirerande material att översätta till scenen, att bygga vidare på en bildbank om man så vill. Med erfarenheterna från ett tidigare projekt jag gjort jobbade jag vidare med att utforska platsen som historiebärare och att se olika möjligheter till berättande via dessa.

Teater Satyr är en nystartad grupp med ambitioner att skapa ny intressant musikalteater utifrån en kollektiv skapandeprocess där alla delar är lika viktiga och allas kompetenser, vad det gäller musik, rum och text, ska få stor plats. Det är ett mycket givande sätt att arbeta på och i denna process finns fantastiska möjligheter att skapa en helhetsupplevelse som ligger bortom summan av delarna. Här kan min kompetens som designer växa till en komponent i något större. Med min ambition om att kunna arbeta med scenografi efter avslutad utbildning är detta arbete mycket viktigt och inspirerande och en stor möjlighet för mig att pröva vingarna.

## Frågeställningar

Den centrala frågan för mitt arbete handlade om *hur jag med rummet som verktyg skall kunna stödja, utvidga och ge berättelsen en extra dimension*. Härifrån dök en mängd problemställningar upp som måste lösas. Till exempel:

1. Vad är det jag vill förmedla med rummet?
2. Vilka rumsligheter i berättelsen är viktiga att gestalta och hur gör jag detta utifrån de givna förutsättningarna?
3. Hur behandlar jag de centrala budskapen och intressanta brytpunkterna i berättelsen, kan jag arbeta med musikalens inbyggda kontraster i scenografin och tillföra något?
6. Hur skall jag förhålla mig till scenens givna rumsliga begränsningar?
7. Hur vill jag förhålla mig rumsligt till musik, dans och skådespel?

## Avgränsningar

Eftersom arbetet var ett uppdrag från en beställare fanns en rad önskemål jag skulle förhålla mig till. Inom ramen för dessa önskemål hade jag dock konstnärlig frihet att, i den delvis kollektiva skapandeprocessen, utforma mitt eget arbete. Jag hade en total budget på 10 000 kr, en avgränsning som definierade mitt utrymme när det gällde såväl material som arbetsinsats. Jag kunde inte heller obegränsat påverka scenerierna eller regin. Jag överlät ansvaret för handrekvisitan, det vill säga de föremål som används i skådespelet, såsom muggar, pistoler och väskor, till en annan ansvarig i ensemblen. Mitt främsta fokus kom att ligga på det övergripande rummets utformning och de större lösningarna.

En intressant avgränsning som blev oerhört viktig för arbetet var den relativt odefinierade uppdelningen av arbetsuppgifterna i gruppen. Mitt rumsliga gestaltande av berättelsen blev som alltid i en någorlunda konventionell scenproduktion starkt sammanhängande med ljussättarens. Ljuset är en av de främsta rumsskapande faktorerna på scenen och helt avgörande för publikens relation till berättelsen, skådespelarna och rummet. Förmågan att styra publikens uppmärksamhet var helt avhängigt ljussättningen. Mitt rumsgestaltande fick således i processens olika delar styra eller styras av ljussättningen. Under hela processen fram till det att vi hade tillgång till scenen fick detta samarbete skötas via mail och telefon, vilket var snårigt men lärorikt, och ställde höga krav på min förmåga att kommunicera idéer i såväl text som bild.

En konsekvens av de ekonomiska, tidsmässiga och scenmässiga begränsningarna var att resultatet måste bli en enkel scen med så lite omflyttning och bygge under berättelsens gång. Det måste bli ett flexibelt och öppet rum som tillät pjäsens alla sex scenerier att gestaltas utan att det blev trångt eller komplicerat att flytta runt. Det fanns mycket begränsade möjligheter att gömma undan rekvisita bakom eller vid sidan av scenen och dessutom kräver musikalformen en hel del scenyta att dansa på. Jag ville inte heller försöka skapa en alltför detaljerad realistisk scenografi, utan försöka förhöja berättelsen med mer abstraherade intressanta rumsligheter baserade på upplevelser mer än konventionella fysiska rum.

# GENOMFÖRANDE

## Metod

Min arbetsmetod för projektet var tämligen komplex. Dels hade jag det egna rumsliga utforskandet att arbeta med, dels skulle jag försöka sätta mig in i vad resten av gruppen ville uppnå. Det innebar att jag ägnade en del tid åt att sitta med på repetitioner, en del tid gick åt till möten och diskussioner med regissören och de konstnärliga ledarna. Jag fick under arbetets gång vara både konceptuell och abstrakt och väldigt pragmatisk och praktisk. Dessa processer löpte mestadels parallellt, med mer tyngd åt det praktiska ju längre tiden fortskred.

Jag arbetade generellt mycket med att fotografera miljöer som jag fann intressanta och använde detaljer från dessa situationer. Arbetsmetoden att fotografera en massa miljöer som jag tyckte var intressanta i min vardag lät mig både bejaka min kreativa process och gjorde arbetet lite lättare och mer konkret; att kunna välja att abstrahera en detalj ur verkligheten eller helt enkelt ta in det färdiga material jag hittar i vardagen in i arbetet.

## Informationsinsamling

Mitt arbete tog egentligen sin början när jag träffade produktionens konstnärliga ledare Linda Holmgren första gången över en fika och läste manus. Detta var i december och det var en naturlig grund och viktigt för vårt samarbete att jag satte mig in i såväl i själva musikalsens och berättelsens in-nersta som hur Teater Satyr som grupp ville arbeta med projektet. Man kan ta sig an ett scenprojekt på många olika sätt och jag hade ingen uppfattning om hur detta samarbete skulle arta sig, dessutom var musikalscenografin ett relativt utforskat område för mig. När jag träffat regissören och de andra i ensemblen blev jag tydligare informerad vad gällde gruppens generella önskemål, och fick mer av en känsla för hur det regisserade sceniska uttrycket skulle komma att bli. Jag deltog också under ett par dagar i vecka 3 i gruppens första koreograferade repetitioner, en viktig faktor som avgjorde en del förutsättningar för scenrummet. Samtidigt kunde jag diskutera med regissören och den konstnärliga ledaren och bolla lite idéer och spontana uppslag.

## Analys av uppdraget - vad hade jag att arbeta med?

Det är inte självklart att veta var man börjar med en rumslig analys av en berättelse. Vad är till exempel ett rum i detta sammanhang? Vad händer med rummet när det befolkas, när uppstår rummet? För mig var det essentiellt att analysera de rumsliga idéerna för pjäsen utifrån stämningen i berättelsens faser. Mot den glättiga och glammiga musikalsformen står flera förtätade tillfällen i texten som berättar om rädsla, intolerans, inskränkthet och snabba slutsatser som får förödande konsekvenser. Jag sökte detaljer i enkla rumsliga referenser för att kunna arbeta med dessa känslor på ett rumsligt sätt. Distans och otillgänglighet, lager av genomskinliga men ogenomträngliga hinner, hotfulla material som vassa stålkrokar som kräver en eftertanke när de tas ur sitt vanliga sammanhang och placeras i en inte självklar kontext. I varje rum finns något vi refererar till, och jag ville jobba med enkla referenser för att göra berättelsen mer direkt och samtidigt mer komplex. Ett rum måste inte avgränsas med väggar, och det kan (kanske) vara intressant att låta ett rum byta funktion med ett enkelt medel. Detta var en metod som regissören gärna ville jobba med när det gällde karak-



tärerna och kostymen. Eftersom några skådespelare skulle spela flera olika karaktärer valde vi att arbeta med en mycket enkel kostym och lägga till detaljer för att understryka karaktären, kanske en handväska eller en keps. Detta kändes intressant och kul som stilistiskt grepp, och jag ville referera till det även i scenografin.

En intressant sak med scenen som rum är dess förhållande till publiken. Det är inte säkert scenen skall kommunicera som ett tittskåp eller en bioduk. Inom scenkonst pratar man ofta om den fjärde väggen, vilket är publiken sett från scenen, och denna vill man ofta hitta vägar till att lösa upp. Här ville jag också skapa en kommunikation och en enkel och intressant förskjutning mellan scen och publik för att stärka relationen till den ibland ganska svårtillgängliga musikalformen. Detta ställde frågor kring fenomenet rum på sin spets, såsom var börjar och slutar det, och vem befolkar rummet?

Vad man väljer att berätta i scenografin är inte nödvändigtvis vad man finner i manuset, att berätta samma sak med alla till buds stående medier kan, för att citera min mentor Linda Wallgren, bli tråkigt och döda berättelsen. Detta hade jag i baktanke när jag jobbade vidare, och det gav mig frihet att själv välja ut detaljer att stärka berättelsen med.

Medan jag läste manuset och lyssnade till musiken började jag forska i miljön i vilken musikalen tar plats, West Virginia i den amerikanska södern. Tiden är ett slags nutid, men vi ville i gruppen komma så långt ifrån tidsmässiga referenser som möjligt. Det är generellt mycket svårt, och man hamnar alltför lätt i antingen en science fictionstil eller retrofärgad trendighet. Här hittade jag inspiration bland annat från staden Belingtons Church of the Nazarenes hemsida. Byggnaderna, färgskalan och uttrycket hos nygifa par blev scenografiska stilgrepp. Jag plockade med mig materialkänsla, och en stämning i situationen, element som är grundläggande för en scenisk berättelse och som blev grunden för mitt arbete med de mer abstraherade miljöerna. En idé i town hall-bildens upprepade stolar (se bilaga 2) tog jag så småningom med mig när jag gjorde stålbänkarna, och den mossigt romantiska stämningen levde vidare lite i mina projektioner.



*Exempel på en plats jag hittat och fotograferat för att plocka med mig material- och ljusinspiration såväl som en rumslig upplevelse. Här inspirerade den tomma ytans relation till fonden och bilarna som liksom betraktar scenen framför sig, men också platsens stillsamma fullhet.*



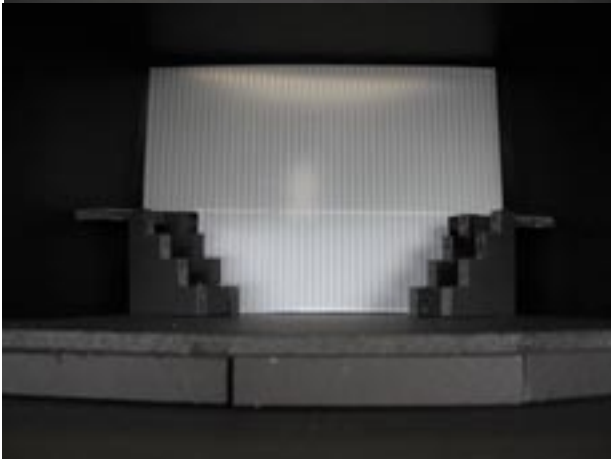
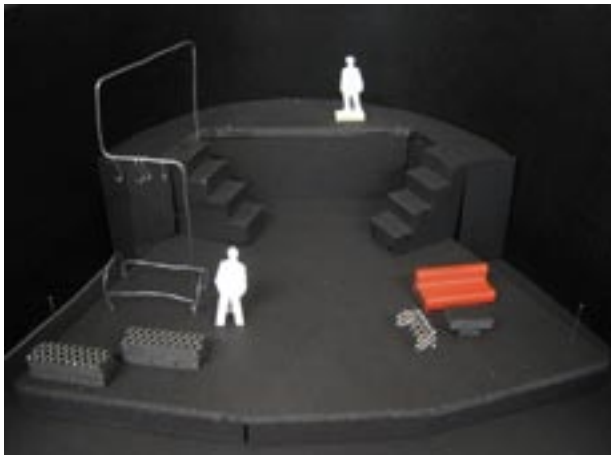
*Scenen jag hade att arbeta med såg ut så här. Mängden bråte som dolde själva scenytan gjorde det lite komplicerat att utvärdera detaljer, men man kunde ändå ana scenens karaktär, och dess speciella tillgångar. Den lilla bananformade balkongen längst bak lämpade sig utmärkt för orkestern, och att placera den där var ett av de första besluten jag fattade tillsammans med regissören. För att göra scenens djup lite mer intressant valde jag sedan att täcka orkestern med en fond som kunde vara både transparent och mer solid, för att kunna dölja eller visa musikerna samtidigt som en projektduk skapades.*

*En stark faktor i rummet var de två stora trapporna upp till balkongen. Dessa ville jag först ta bort och ersätta med något med stege-liknande, men regissören ville gärna behålla dem. Jag dividerade länge i mitt skissarbete hur jag skulle förhålla mig till dem, men valde till slut att låta dem stå kvar riktade diagonalt inåt scenens mitt, som här på bilden (se också bild nästa sida)*

## Grundförutsättningar och scenbeskrivningar i manuset

I manuset fanns, lite beroende på hur man räknar, 5 till 7 olika scenerier att jobba med. I akt 1 hade jag i tur och ordning »en grotta i mörker«, »familjen Parkers vardagsrum«, »Hope falls slakteri«, »familjen Parkers hem« (vardagsrum, sovrum), »ett rum på sjukhuset« och »Hope falls stadshus«. Det skiftar relativt snabbt mellan dessa under spelets gång och dessutom skildras vägen mellan scenerna i skådespelet, exempelvis en promenad längs gatan i staden. I akt 2 beskrivs scenerna som »väckelsetält«, »skogen«, »en skogsglänta«, »en annan del av skogen«, och »vid grottans mynning«. Berättelsen är här mer linjär och likartad mellan scenerna, vilket innebär att hela scenen mestadels kan representera skog, både trivsamt och skrämmande, och en allmän ociviliserad drömsk värld. I denna fas i berättelsen närmar vi oss obönhörligt ett tragiskt och våldsamt slut men här finns också scener med euforisk och äkta lycka.

Jag valde att arbeta med scenerna efter en uppdelning mellan höger och vänster sida av scenen, där jag lät höger (regi höger, alltså höger sida sett från publiken) representera vardagsrum och hemmet, det civiliserade och mysiga, och regi vänster bli plats för scenerna i slakteri, sjukhusrum, gruva och grottmynning. I akt 2 är scenen skog i nästan alla scener. Jag tänkte mig att helt enkelt ta bort vardagsrumssceno­grafen och detaljerna från slakteriet/sjukhuset och riktigt gå lös med en drömsk projek­tion av skog och ljus ju mer pjäsen led mot sitt tragiska slut. Här kunde man förstärka de dramatiska scenerna med skottlossning och död med ljusprojektioner av mer abstrakt art.



*Den delade scenen, tidig skissmodell. Högra sidan fick bli familjen Parkers vardagsrum och den vänstra slakteriet, sjukhusrummet och grottan, de mer uppenbart sterila obehagliga miljöerna. För att skapa en stark, lugn och funktionellt abstraherad fond till skådespelet valde jag att jobba med en semi-transparent fond framför hela orkester-balkongen och den bakre väggen. Denna skulle kunna fungera både som solid fond och genomskinlig hinna, för att kunna variera scenens djup och musikernas synlighet. Jag ville på detta sätt också arbeta med den känsla av osäkerhet, diffusa lager och halvt dolda känslor som finns i berättelsen.*

## Idé- och skissarbete

Inledningsvis i projektet arbetade jag med ett ganska abstraherat skissande, där jag ritade av och processade bilder för att hitta den känsla av brytpunkter och möten som jag ville fånga visuellt; jag blandade det tredimensionella och det platta och arbetade nästan enbart i gråskala/svartvitt. Platser och scenografiska bilder blandade jag med mer fria teckningar, ute och inne fick ofta plats i samma bild. (se synopsisbilderna, bilaga 3) Parallellt jobbade jag konkret med scenen som jag hade att förhålla mig till. Jag mätte inledningsvis upp scenen och gjorde en skalmmodell och enklare ritningar. I den första skissmodellen började jag med att experimentera med enkla rumsliga element som jag visste skulle behövas utifrån manusets scenerier; en soffa och ett soffbord, lite enkla sittmöbler och någonting som representerade ett slakteri, samt en fond framför musikernas balkong.

Materialet i fonden hade jag flera uppslag till. Jag experimenterade med idén om plastdraperier av den typ som används i frysrum och på lantbruk. Här ville jag ta upp känslan av sterilitet, distans och allmän omysighet som ligger över scenerna i slakteriet, på sjukhuset och i gruvan, och spela med den bisarra kontrast som bildas när scenerna pendlar mellan vardagsrumsidyll och blodig tragedi i slakthus. Ett annat alternativ skulle vara att använda lager av plast, typ byggplast, och projicera i flera lager. Jag hämtade en del inspiration från popgruppen the Knifes livekonsertturné från 2006. Här jobbar gruppen sceniskt med videoprojektioner i flera lager, mycket ljus och själva musikerna som diffusa figurer spelande mitt emellan lagren av ljus och video.

Jag inhandlade prover av olika material som jag tänkte skulle fungera på det sätt som jag beskrivit ovan, och som fungerade ekonomiskt. Bland de första experimenten jobbade jag med byggplast och fiberduk. På dessa provade jag sedan att med hjälp av en videoprojektor projicera bilder. Resultatet av det första experimentet blev över förväntan lyckat ur vissa aspekter. Bilden återgavs på plastfilmen tydligt men skirt, och släppte igenom en suddig kopia till väggen bakom. Det blev en dubbelhetseffekt som kändes intressant att jobba vidare med. Det skulle kunna bli intressant att halvt se musikerna bakom fondens våder, och den mjölkiga känslan gav den drömska romantik som jag letade efter. Blandningen och mötet mellan bilden och scenografin blev en länk bakåt till mina skisser och kändes nytt och spännande. Rummet skulle på så sätt kunna få en egen extra dimension. Jag landade så småningom i ett enkelt upprepande mönster som kunde videoprojiceras vid ett par tillfällen.

Vecka 9 kunde jag närvara när ensemblen repeterade i grupp. Här fick vi en möjlighet att titta på varandras arbete och diskutera olika lösningar.



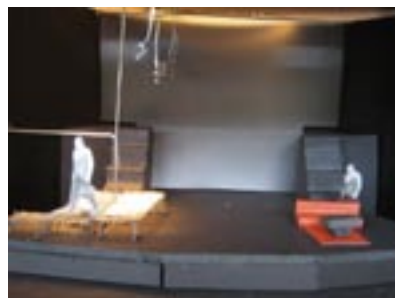
*Idéer kring projektioner. Lager på lager och med en mjölkig romantisk känsla som bryter mot det hårda ställkonceptet i resten av scenografin.*

## Skissprocess i modell



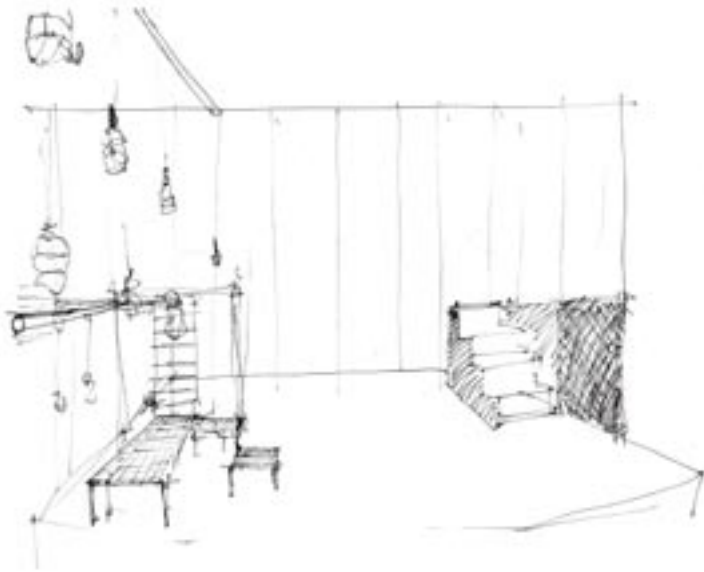
*Skissprocessen gick via idéer med draperier och ett stort stålskelett, realistiska möblemang och gallerväggar till ett mer stiliserade och flexibla system av sittmöbler i mängd.*



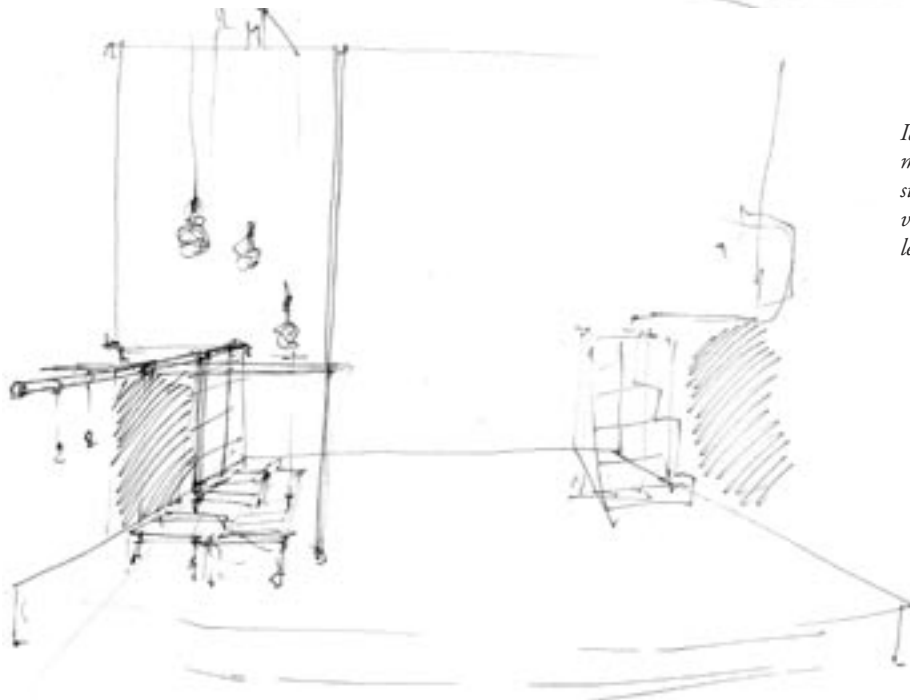


*Jag dividerade mycket under skissandets gång om hur jag ville placera de stora trapporna. Under en period ville jag ha en mer rätvinklig planering, men så småningom kom jag tillbaka till trappornas originalposition riktade snett inåt. Det fungerade bäst med scenens icke rätvinkliga utseende och slutlösningens flexibla gallerdurksmoduler gjorde det mer möjligt att jobba med olika riktningar i olika scenerier.*





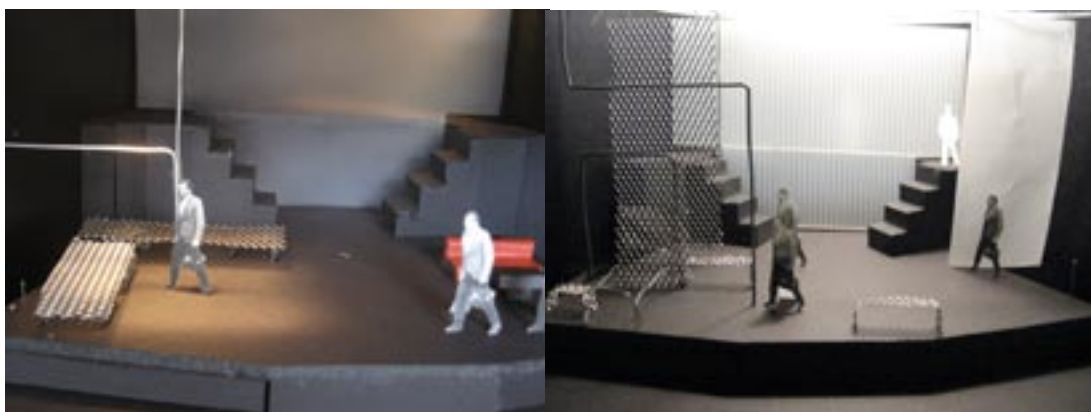
*Skisser som jag använde för att kommunicera med ensemblen. Det blev lättare att diskutera utifrån tämligen slarviga skisser, eftersom min modell ibland utstrålade lite för mycket färdig lösning för en grupp människor utanför designkontexten*



*Idén med bänkmoduler börjar växa fram men med vänstersidan fortfarande definierad av stälställningen. Ovan en idé om att ersätta den vänstra trappan med en stege och låta modulerna bilda en gång fram mot publiken.*

Vissa beslut måste nu fattas ganska direkt, exempelvis när det gällde sittmöblemang, hur många platser som behövdes och hur dessa skulle placeras i förhållande till scen och publik. Det visade sig också att idéerna med stora projektioner kanske inte skulle bli så lätta att realisera med tanke på det allmänna ljuset på scenen. Vi diskuterade hur kostym och scenografi skulle samspela, genom en gemensam androgyn och odefinierad bas på vilken en eller annan accentuerande realistisk accessoar lyfter fram det vardagliga och igenkännbara och gör detta ännu mer surrealistiskt. Detaljerna i den stilistiska helheten skulle konsekvent lämna detta avtryck, en känsla av det vanliga och hemvana som ännu mer obegripligt och bisarrt än batboys verklighet.

Eftersom jag hade att arbeta med flera scener med sittplatser i form av något slags bänksystem tänkte jag att jag skulle utnyttja detta och jobba mer eller mindre enbart med dessa som ett slags moduler som bildar ett tydligt rum i regi vänster. Sammansatta skulle dessa sittmoduler kunna bilda ett golv som liknar det som kan finnas i ett slakteri, ensam kunde en bänk fungera som sjukhussäng, på en rad bildade de en gång i en gruva... Enkelheten i att jobba med bara en catwalk och en rad gruv-lampor för att skapa ett tydligt rum på vänsterkanten tilltalade mig mycket mer än att jobba med väggar och traditionella uppdelningar av rummet. Dels gav det rummet en otydligare avgränsning, och gav utrymme till en större frihet att jobba med ljus. Upplevelsen blev också annorlunda än i skisserna med tydligare väggar, som stålbalkar eller skärmar. Det lite kittlande i ett rum som försvinner ut i oändligheten bortom scenens vänstra kant var ganska givet i gruvscenen men också ett skönt surrealistiskt inslag i sjukhusscenen. Hela idén med en ställning som dels definierade sjukhuset/slakteriet och dels var en del av gruvan och i vilken Batboy skulle kunna hänga och dingla, fick jag tyvärr av tekniska och ekonomiska skäl så småningom stryka. Kvar

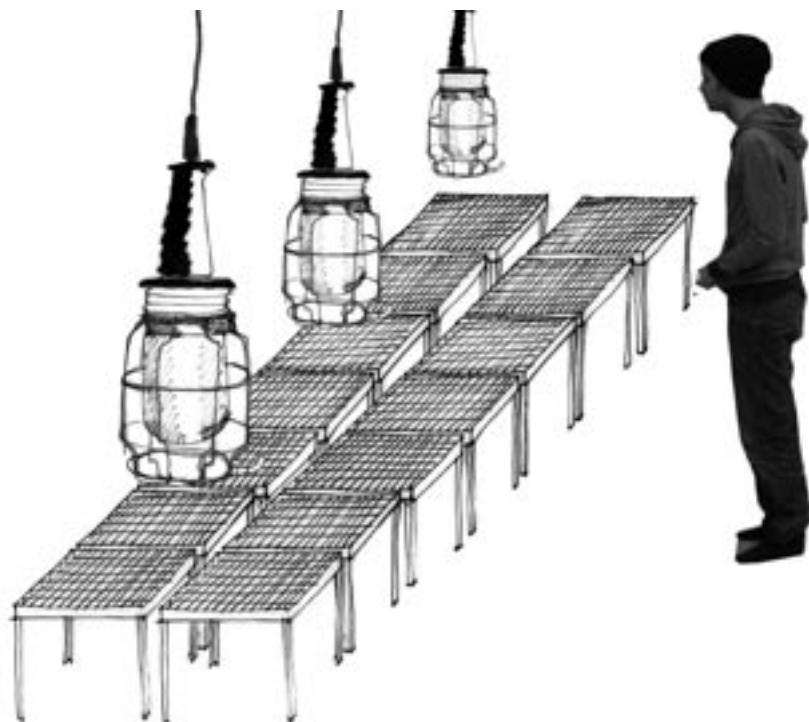




*Inspirerande konstgjord blomma.*

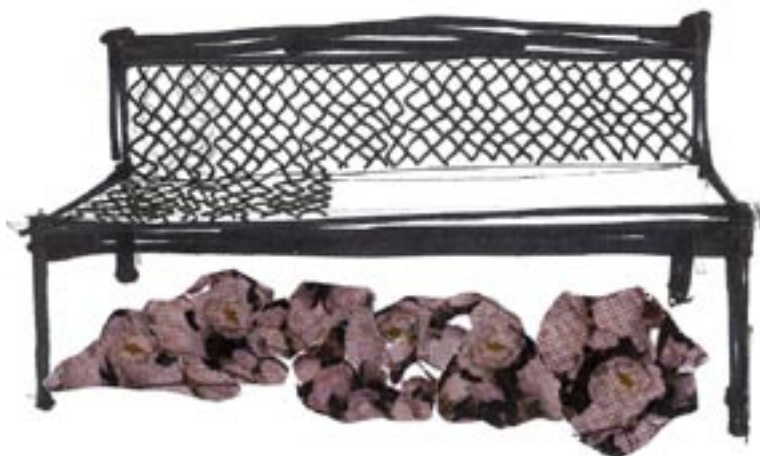


*Gallerdurken jag hittade på en begagnathandel för byggvaror gav mig förutsättningarna för att göra de fjorton podierna och väckte genast en massa idéer kring rumsliga lösningar.*



blev då sittmodulerna, köttkrokar hängande från taket och gruvlampraden.

Vidare valde jag att konceptualisera vardagsrumsscenen mer. Jag hade fokuserat mycket på den vänstra sidan av scenen, men inte riktigt fått med mig samma nivå av konstnärligt bearbetande i vardagsrumsscenen. För att undvika att den scenen skulle kännas för mycket som ett hopplock och istället som en bearbetad del av berättelsen valde jag att stilisera den och dra ut detaljer som jag upprepade för att söka en effekt. Ett material som inspirerade mig och gav mig idéer att jobba vidare med var det gäng tygblommor som jag fotograferat av för att använda till en projektionsbild. Jag valde att använda tygblommorna även rent fysiskt för att betona det perverterat hemtrevliga som framkommer mer och mer i berättelsen. I scen 7 i första akten, ett alltmer glammigt meta-musikaliskt sång- och dansnummer, ville regissören att hemmet skulle utvecklas till något ännu mer kärleksfullt mysigt, men med tragedins skugga hängande över det desperat lyckliga. För att betona arbetade jag med en idé att låta tygblommorna växa fram, eller lysas upp, under och runt soffan som en bisarr förvrängning av heminredning (Varför skulle de vara där? Varför är de så många?) och låta familjen plocka fram fler och fler soffkuddar tills det inte längre är trevligt utan börjar bli obehagligt. Även kuddarna kunde till dels få vara täckta av rosa blommor. Att utnyttja upprepningen som stilgrepp kändes som ett bra sätt att förstärka och kommentera berättelsen, samtidigt som det gav associationer till musicalens typiska massdansscenen.



# RESULTAT OCH SLUTSATSER



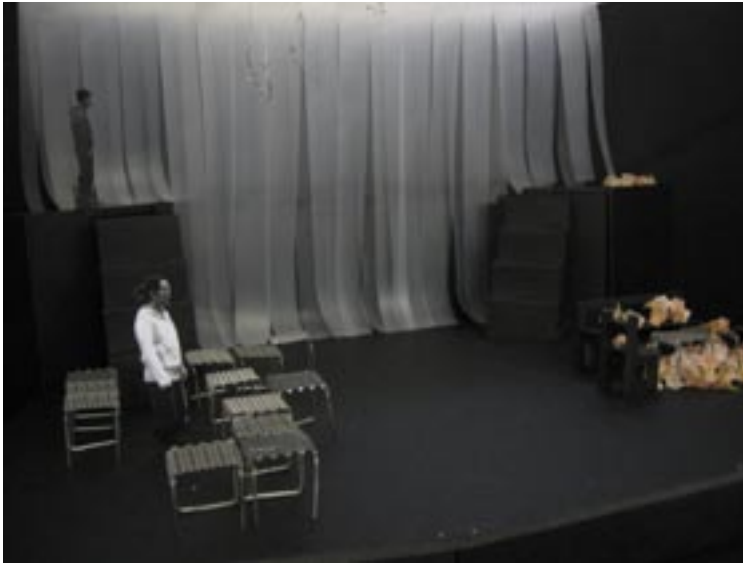
## Resultatet: scenen som helhet

Den slutliga modellen för scenen var förhållandevis förenklad. Processad genom olika faser av realistisk rekvisita och abstrakt stålskelett hamnade lösningen någonstans mitt emellan funktion, konceptuell idé och drömsk surrealism. Det grundläggande konceptet var upprepning och mängd. Fjorton moduler av gallerdurksbord och en hemmiljö som under föreställningens gång fylls med fler och fler soffkuddar täckta med rosa plastblommor skapade ett slags kullrigt landskap nedanför den kalla fonden av byggplastvåder.

Jag fastnade av olika anledningar för att arbeta med det repetitiva. Dels var det en effekt som jag ansåg var både humoristisk och ödesmättad på ett sätt som passade berättelsen, dels var det ett grepp som jag tyckte relaterade till musikalformen på ett intressant sätt. I *Batboy* finns förutom massdansscenerna med hattar, som med en blinkning till musikalsens schabloner bryter av mot de finstämda och mer intima bitarna, också en tydlig teatral tragedi. Det passade bra med det repetitiva greppet tillsammans med detta. Dessutom stärkte det greppet med de androgyna neutrala bas-karaktärerna som med enkla medel förändrades och blev specifika. Ett exempel på hur detta gick igen i scenografidén var hur gallermodulerna blev sjukhusinredning med hjälp av en droppåse, och hur fonden med hjälp av enkla projektioner och ljusförändringar förändrade karaktär.

Färgmässigt höll jag fast vid det grundläggande svartvita konceptet som fick stå som en fond till de få färgaccenterna. Detta förstärkte det surrealistiska och androgyna i rummet och lämnade öppet för mycket arbete med ljussättning. Idén var att låta karaktärernas accenter (keps, handväska osv) samt detaljerna i scenografen att träda fram tydligare och låta de vardagliga detaljerna bryta mot rummet.

## Ljusstudier



*Ett helt jämnt neutralt ljus (rummets lysrörsbelysning) gör att fonden blir den viktigaste komponenten. Detta förstärks av att trapporna står riktade rakt fram.*



*Riktat ljus på de båda ganska likvärdiga sidorna. En tydlig dualitet uppstår. Här uppstod också reflektioner i plastfonden som blev viktiga för känslan i rummet.*



*Det dramatiskt röda ljuset konkurrerar med det neutrala ljuset över slakteriet och skapar en tydlig dualitet. Här är de båda sidorna likvärdigt starka i sitt uttryck och tar ut varandra lite. Detta förstärks återigen av att trapporna står riktade framåt och skapar en rätvinklig symmetrisk form på scenen.*



*Kraftigt rödfärgat ljus på vardagsrummet tar nästan bort effekten av de rosa blommorna och sätter mer fokus på fond och trappa.*



*Ljus framifrån på fonden och slakteriet ger lite »fula« reflektioner och ger en känsla av oestetisk kall industrikyll eller slakteri. Det kan vara ett problem ljusmässigt men kanske också effektivt.*



*Trapporna försvinner i mörkret och ljuset bakom fonden skapar ett suggestivt djup som för associationerna till det halvt dolda i berättelsen, karaktärernas inre jag eller det vi bara anar ska komma att ske.*



*Scenbild med riktning rakt mot publiken. Fonden får med detta ljus en solid känsla.*



*Här blir scenen lite mer dynamisk, när trapporna står riktade snett inåt. Ljuset skapar också en diagonal som ger liv till scenbilden. ett neutralt, relativt kallt ljus lyfter överraskande fram skillnaden mellan rummen bättre än det färgade ljuset.*



*Den rakt riktade scenbilden fungerar lite bättre när det kommer ljus bakom fonden. Det blir nästan en lite religiös stämning. Frågan var hur projektionerna skulle komma att fungera med detta bakljus.*



*Med hjälp av mörker borttrollad fond och trappor gör att de båda belysta scendelarna blir dramatiska och svävande.*



*Ett jämnt bakljus för skogs-scenerna i akt 2. Delar av gallermodulerna finns kvar och även blommorna kan återanvändas för att förstärka den svävande surrealistiska stämningen.*



*Ett effektljus bakifrån kommer att lyfta fram musikerna och skapa en silhuetteffekt på scenen. Detta kan vara användbart i exempelvis mellanspel, där musikerna så att säga har huvudrollen.*



*Med köttkrokarna hängande i scenens vänstra hörn flyttades fokus fram mot publiken. Trapporna fungerade här bäst på diagonalen och försvann när det kom bakljus från fonden.*





## Detaljer och designlösningar



*Gallerdurksmodulerna fick fastsvetsade ben och kunde sedan sättas samman och staplas för att skapa gruvgång, sjukhussäng med gavel eller bänkrader i väckelsemötet.*



*Accenter att addera till rummet: gruvlampor och dropp-påse. Gruvlamporna skulle skapa en rad ut över gradlängen och på så sätt ta ut gruvan i publikrummet.*



Möblerna, som jag till slut valde att jobba med i vardagsrummet, var en enkel svartmålad kökssoffa och två enkla svartmålade trästolar. Då hade jag gått en lång idémässig omväg via röd stiliserad soffa, soffa av metallnät, vanlig vardagsrumssoffa i rött tyg eller hemmabygge i frigolit (se bilder ut skissmodellen). Att jag till slut släppte "darlingen" en röd soffa gav mig utrymme att jobba mer med hela idén om regi höger och binda samman scenerna stilmässigt. Jag valde till exempel att använda stålmodulerna från vänstersidan som bord för att binda samman scenen och skapa en obehaglig twist i Parkers vardagsrum som kunde skvallra om den hotande tragedin.

## Reflektion över arbetsprocessen

Arbetsprocessen i ett uppdrag som detta blev en komplex historia. Det var viktigt att arbeta både pragmatiskt och bevara den konstnärliga friheten och den undersökande basen. Därför blev det ett slags växelverkan mellan ett experimenterande med det rumsliga berättandet i relation till berättelsen, och ett utpräglat praktiskt fixande med budget och byggande. Det gjorde arbetet både svårare och lättare. Rent praktiskt handlade det ofta om att anpassa sig efter vilket material jag kunde fynda utan att tumma på det konstnärliga uttrycket eller konceptet från min modell. När jag till exempel hittade gallerdurksskivorna fick jag känslan av en fullträff mitt emellan mina båda förhållningsaspekter. Praktiskt, överkomligt i pris, snyggt, flexibelt och spelbart, och precis det material som var min konceptuella idé från början.

Något av det viktigaste i mitt arbete var att jobba med materialet som utgångspunkt och använda det i ett ganska abstrakt rumsskapande. Jag behandlade rummets utformning mycket utifrån de material jag intresserade mig för och lät mycket av de exakta placeringarna av rekvisitan komma till först på plats. Detta också för att skapa rummet i samarbete med dansarna, en förutsättning för att det skall fungera.

En av de svåraste sakerna med hela arbetsprocessen var att hålla kreativiteten och skapandet levande, att inte stanna för tidigt och frysa de kreativa processen. Det var antagligen dels på grund av en ängslan inför det skarpa förverkligandet som gjorde att jag ville klänga mig fast vid första bästa idé för att vara säker på att kunna genomföra det hela, och det var oerhört svårt att förhålla sig till en tidsplan jag inte visste hur väl verklighetsförankrad den var. Lyckligtvis hade jag två handledare som tvingade mig att hela tiden ompröva och tänka i delvis nya banor för att hålla kanalerna rena från idémässigt slam och gammal sedimenterad bottensats av uttjanta "darlings".

## Samarbetet

Det uppstod, av lite olika anledningar, vissa problem med att kommunicera mina idéer till de berörda inom ensemblen. För det första insåg jag att det språk som jag som designer använder mig av för att förmedla formidéer inte fungerade på samma sätt med icke-designers. Här fanns ett helt annat kodspråk, som jag sedan tog med mig till mittredovisningen och misslyckades på samma sätt att göra mig helt förstådd. Det var en snårig språk- och referensdjungel. Att visa synopsisbilderna (se bilaga 3) för ensemblen eller att visa scenerischemat (se bilaga 4) för klasskamraterna var lika misslyckat som lärorikt. Där jag lätt kunde kommunicera kall distanserad ruinmiljö med hjälp av lite galler till mina klasskamrater såg skådespelarna scenbilden helt bokstavligt med mått och skalor. Ett annat problem var att jag blev försenad med att bygga den färdiga 1:20-skaldmodellen som jag tänkt använda mig av för att kunna kommunicera scenerierna mer tydligt till alla berörda parter. 1:50-modellen var en aning för liten för att kunna vara helt tydlig i.

Allmänt var det dock mycket positivt att samarbeta med en grupp i ett arbete som detta. Lyckan i att se sin egen kompetens i ett sammanhang är definitivt värd den ibland arbetsamma kommunikationen. De perspektiv som väcktes av ensemblen på mitt arbete gav mig nyttiga erfarenheter och tvingade mig att vända och vrida på mina egna idéer på ett fruktsamt sätt. Människan hamnade av nödvändighet i centrum av rummet på ett sätt som jag annars ofta missat i mitt tidigare arbete. Alla rumsdesigners borde samarbeta med en regissör, är min slutsats. Rummet finns bara där när det befolkas.

## Arbetet i ett samhälleligt sammanhang

All teater är politisk, sägs det. I en situation där man gestaltar människor på en scen säger man alltid någonting om samhället, om relationen mellan oss och om hur vår situation ser ut eller skulle kunna se ut. Genom att lyfta olika perspektiv i samspel med rummet gör man alltid ställningstaganden. Att till exempel som i det här fallet låta det androgyna utgöra basen för skådespeleri och rum var en viktig genusfråga. Det kan också ställa frågor om vad som är normalt, som i frågan om främlingen och utstickaren i pjäsens huvudperson Batboy. Om omgivningens stiliserade normalitet blir bisarr, kan vi lättare vända på perspektivet och kanske se det normala i det som tycks onormalt. Rummet sätter människan i ett sammanhang som påverkar vårt sätt att se på varandra, och tillsammans med skådespeleriet ville jag med rummets hjälp vrida på perspektiven kring familjelycka, kärlek, tolerans och våld.

Rent praktiskt tillät min budget mig inte att köpa särskilt mycket nyproducerat material till scenografin, vilket ur ett hållbarhetsperspektiv är en god sak. Gallren, möblerna och blommorna var alla lånade eller köpta second hand. I allmänhet blir visserligen scenografier en kortlivad produkt, och något av en slit- och slängvara, vilket kräver eftertanke. Det kan vara lämpligt att använda sig av material som kan återanvändas efteråt, som exempelvis gallren i detta fallet.

## Analys av resultatet med avseende på mål och frågeställningar

Det var egentligen svårt att avgöra hur jag uppnått mina mål här i rapporten, eftersom den skrevs innan jag haft möjlighet att testa scenografin i sitt rätta element, det vill säga med skådespelare och musik och på plats. Det jag fick utvärdera blir rummets möjligheter att uppfylla detta utifrån mina modellstudier och de praktiska resultaten av de specifika rekvisitalösningarna.

Först en liten repetition av frågeställningarna:

Den centrala frågan får mitt arbete handlade om *hur jag med rummet som verktyg skulle kunna stödja, utvidga och ge berättelsen en extra dimension*. Härifrån dök en mängd problemställningar upp som måste lösas. Till exempel:

- Vad var det jag ville förmedla med rummet?
- Vilka rumsligheter i berättelsen var viktiga att gestalta och hur gjorde jag detta utifrån de givna förutsättningarna?
- Hur behandlade jag de centrala budskapen och intressanta brytpunkterna i berättelsen, kunde jag arbeta med musikens inbyggda kontraster i scenografin och tillföra något?
- Hur skulle jag förhålla mig till scenens givna rumsliga begränsningar?
- Hur ville jag förhålla mig rumsligt till musik, dans och skådespel?

Det jag framför allt ville förmedla var en känsla av hur det bisarra bryts mot det normala. Genom att använda tygblommor, slaktkrokar och andra igenkännbara material på ett upprepat och därigenom lite neurotiskt sätt vred jag det normala till det konstiga. Jag valde att förenkla de olika scenrummen till tre olika; i akt 1 regi vänster (slakteri, sjukhus, grotta) och regi höger (vardagsrum och hemmiljö) och i akt 2 skogen. Detta öppnade för ett koncept där scenens sidor fick representera industri, obehag och kyla (vänster) kontra civilisation och mysigt hem (höger) och det blev användbart för regissören i hennes arbete.

Det fanns dock som bekant 6 scenerier beskrivna i manus. Dessa måste sammanfogas och behandlas simultant på ett bra sätt och hur jag skulle lösa detta var en av de viktigaste frågeställningarna. Lösningen med ett system av många likadana lösa scenografiska element (gallerpodier) som kunde användas på olika sätt för att uppnå olika scenfunktioner tillät mig att jobba med ett roligt experimenterande kring hur moduler kan beskriva olika saker. Det lämnade också mycket frihet att jobba på plats i tätt samarbete med ensemblem och utforma de exakta lösningarna för varje scen.

Fonden gjord av byggplast stärkte både den kyliga miljön och känslan av de halvt dolda historierna som kan anas i berättelsen. Lagerkänslan och möjligheten att variera scenens djup med ljus framför eller bakom fonden var ett sätt att förhålla mig till scenens begränsningar men ändå skapa intressanta variationer. Dessutom måste musikerna eventuellt kunna kika ut mellan våderna för att synkronisera sig med skådespelarna.

Blev rummet till slut en egen berättare eller fungerade det bara tillsammans med text, musik, människa? I ett arbete som detta, där jag utformat scenografin till stor del självständigt och i perioder utan något kontinuerligt nära samarbete med skådespelare och regissör, får man nog utgå ifrån att resultatet blev ett mer självständigt berättelsebärande rum. Detta skiljer sig från en process där hela teamet jobbat parallellt och integrerat, vilket jag varit mer van vid sedan tidigare. Det nära samarbetet börjar egentligen nu, efter rapportens färdigställande, och det blir nästa utmaning.

## Exempel på hur scenerierna kommer att se ut

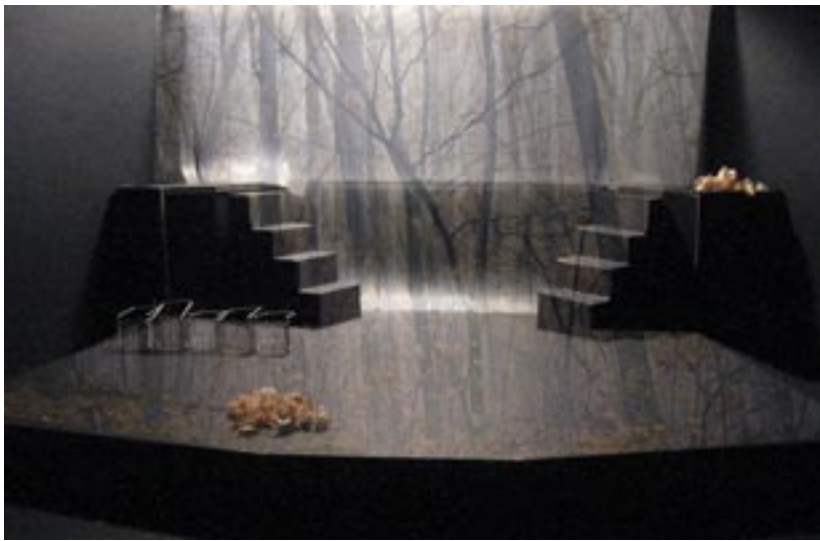


*Hope falls slakteri. Här håller byborna krismöte och skyller kodöden på Batboy.*



*Väckelsemötet, här med slaktkrokarna fortfarande uppbysta. Korset projiceras med en enkel skugg effekt bakifrån. Här växlar känsloläget från otrevligt till euforiskt lyckligt inklusive dans, till dramatiskt tragiskt. Detta ställer krav på flexibilitet och dansyta. Mycket av stämningen får lösas med hjälp av scenens ljus i samråd med ljussättaren.*





*Skogscen i akt 2. Här har projektionen en lite sorglig höstlig färgskala. det kommer den antagligen att ha i vissa av skogscenerna, i andra kommer den att med ljussättningens hjälp bli mer sprakande grön. Själva bilden kommer att vara i stort sett svartvit.*



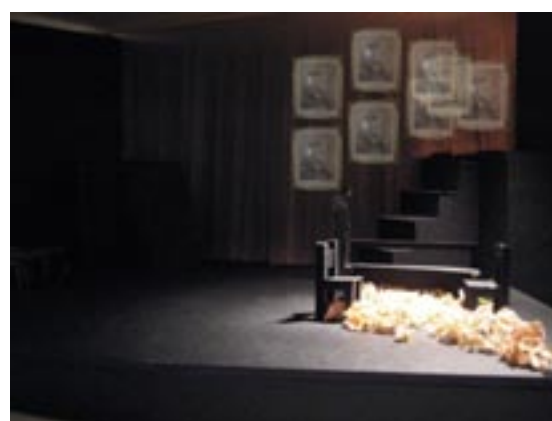
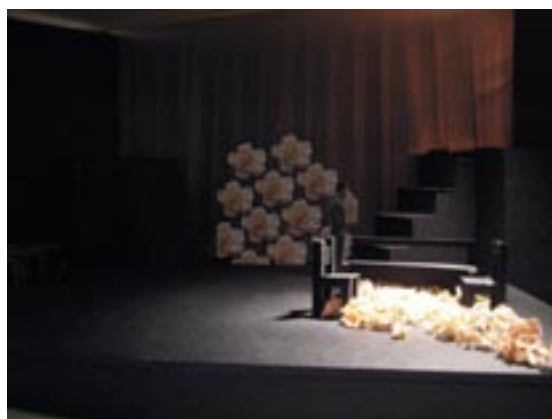
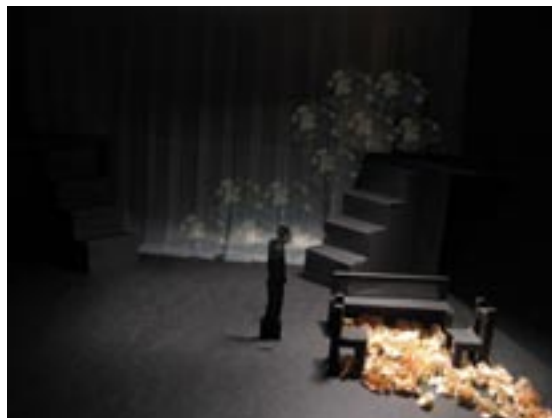
*Familjen Parkers vardagsrum efter scenen med mer och mer blommor. Mysigt men läskigt och nästan incestuöst till sin stämning.*



*Mellanspel med musikerna bakom fonden i centrum.*

## Projektionsidéer

*Scenen riskerade efter all förenkling att bli alltför simpel. För att undvika det plockade jag in idén med projektionerna, kanske bara ett mönster eller en detalj som skulle ta upp och markera någonting i berättelsen och ge de stiliserade miljöerna något att spela mot. Jag provade olika projektionsidéer genom att photoshoppa in dem i ett forografi från min skalmodell. Här exempel på mönsterprojektioner under scen 1:7. Denna metod öppnade för olika grepp som jag skulle kunna prova med på plats. Mycket av experimenterandet med projektioner sparade jag medvetet till veckorna i lokalen.*



# KÄLLOR

## Bibliografi, inspiration

*I väntan på Godot*, Göteborgs Stadsteater 2009. Regi: Henric Holmberg,  
scendesign: Ann-Margret Fyregård

*Mary Poppins*, Göteborgsoperan 2009. Regi: Stina Ancke, scenografi: Peter Lundqvist.

Persson, Hasse: *Amerikabilder*, Stockholm, Spektra förlag, 1974

[www.batboy.se](http://www.batboy.se) (2009-04-12)

[www.city-data.com/city/Belington-West-Virginia.html](http://www.city-data.com/city/Belington-West-Virginia.html) (2009-03-12)

[www.freewebs.com/belingtonwv/belingtonjuniorchurchnews.htm](http://www.freewebs.com/belingtonwv/belingtonjuniorchurchnews.htm) (2009-03-02)

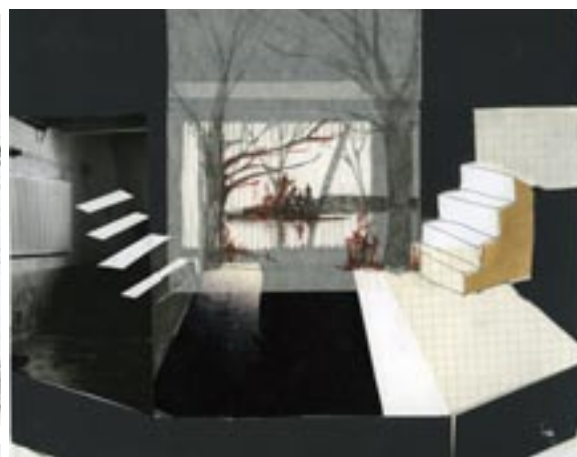
[www.youtube.com/watch?v=kCqTsZwDi5k](http://www.youtube.com/watch?v=kCqTsZwDi5k) (2009-02-24)



Platsen som historiebärare.  
Exempel från bildbanken  
och inspiration



synopsisbilder,  
tidiga skisser



# AKT 1.

SCEN BESKRIVNING, ELEMENT APP.

1. HEN GOTTJA, HÄRRENS VÄNSTER	VÄNSTER Barnen sjunger i kör och HÄRRENS VÄNSTER HÄRRENS VÄNSTER HÄRRENS VÄNSTER	HÄRRENS VÄNSTER HÄRRENS VÄNSTER HÄRRENS VÄNSTER HÄRRENS VÄNSTER	MITTRE HÄRRENS VÄNSTER HÄRRENS VÄNSTER HÄRRENS VÄNSTER
2. HÄRRENS HÄRRENS VÄNSTER	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS
3. HÄRRENS HÄRRENS VÄNSTER	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS
4. HÄRRENS HÄRRENS VÄNSTER	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS
5. HÄRRENS HÄRRENS VÄNSTER	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS
6. HÄRRENS HÄRRENS VÄNSTER	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS
7. HÄRRENS HÄRRENS VÄNSTER	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS
8. HÄRRENS HÄRRENS VÄNSTER	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS
9. HÄRRENS HÄRRENS VÄNSTER	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS

# AKT 2.

SCEN BESKRIVNING, ELEMENT APP.

1. HÄRRENS HÄRRENS VÄNSTER	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS
2. HÄRRENS HÄRRENS VÄNSTER	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS
3. HÄRRENS HÄRRENS VÄNSTER	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS
4. HÄRRENS HÄRRENS VÄNSTER	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS
5. HÄRRENS HÄRRENS VÄNSTER	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS
6. HÄRRENS HÄRRENS VÄNSTER	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS	HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS HÄRRENS

Bilder från  
föreställningen





*Foto: Renate Stridh*





*Foto: Renate Stridh*