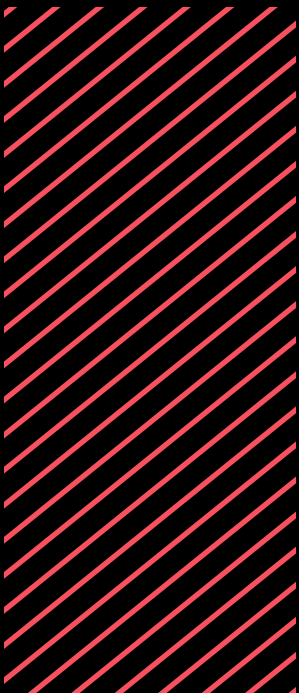
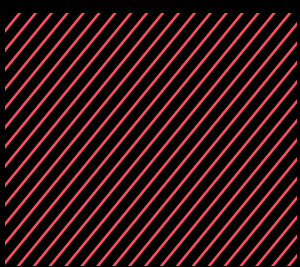
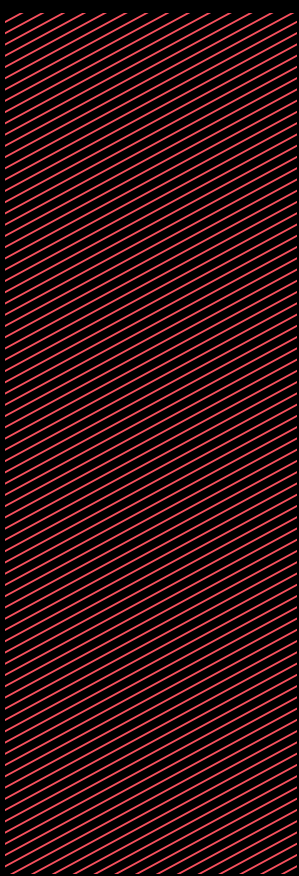


Red. Geska Helena Brečević & Annika Wik



**STAAD**

**LEVANDE**

**BILDER**

**LEVANDE**



## **LEVANDE BILDER—LEVANDE STAD**

Nya perspektiv på film och rörlig bild i stadsrummet  
utifrån erfarenheter i projektet Smart Kreativ Stad.

—  
Red. Geska Helena Brečević & Annika Wik





Redaktörer: Geska Helena Brečević & Annika Wik  
© Respektive författare och Film Capital Stockholm 2020  
© Respektive fotograf och Film Capital Stockholm 2020

Design & Art Direction: Joakim Sjögren  
Korrekturläsning: Helena Thunell och Kevin Fickling  
Tryck: Livonia Print, Riga, 2020  
Papper: Munken Lynx och Mango Gloss  
Typsnitt: LL Circular och Pensum Pro  
ISBN: 978-91-519-5857-6

Utgiven av Film Capital Stockholm med stöd  
från Europeiska regionala utvecklingsfonden.

SMART  
KREATIV  
STAD



## INLEDNING

—  
*Geska Helena Brečević* ..... 11

## NYA PERSPEKTIV PÅ PLATS

—  
Introduktion: När filmen tar plats i staden ..... 14  
Pilotstudie #1: Play or Pause Cinema ..... 15  
Fallstudie: Popupbio—aktivering av stadens rum *Annika Wik* ..... 16  
Tips för att arrangera en tillfällig filmvisning ..... 19  
Reflektion: Ordinary Intimacies, Extraordinary Sites:  
Outdoor Cinema as Leaky Lab *Alanna Thain* ..... 24  
Pilotstudie #2: Popup Cinema ..... 28  
Reflektion: Cinema Al Fresco:  
The Open-Air Cinema and the Urban Landscape *Patrik Sjöberg* ..... 30  
Pilotstudie #10: Creative Film Skills ..... 34  
Samtal: Staden som scen—om filmvisningar i det offentliga rummet ..... 53

## NYA PERSPEKTIV PÅ FILMENS UTTRYCK OCH FORMAT

—  
Introduktion: Stadens ytor—möten mellan rörlig bild och arkitektur ..... 66  
Pilotstudie #7: Moving Murals Hagalund ..... 67  
Fallstudie: Kaninfågeln—film och muralkonst *Geska Helena Brečević* ..... 68  
Reflektion: Moving Image Artworks Along Sites of Transit:  
Enchantment and a Sense of Place *Annie dell'Aria* ..... 72  
Reflektion: Utmaningar för den rörliga bilden  
att ta plats i våra städer *Geska Helena Brečević* ..... 76  
Pilotstudie #3: Fisksätra Vibes ..... 81  
Samtal: Tillfällig arkitektur—ett nytt lager av berättelsen ..... 101

## NYA PERSPEKTIV PÅ KREATÖR OCH FILMSKAPARE

—  
Introduktion: En utvidgad kreatörsroll ..... 118  
Pilotstudie #9: Audio ..... 119  
Pilotstudie #8: Queer Bergman Cinemaoke ..... 120  
Fallstudie: Skapa rum för att få plats *Ulrika Bandeira* ..... 121  
Reflektion: Narrative Design—and the Interactive,  
Communal Storytelling Space *Eli Bø* ..... 125  
Reflektion: Stunder av sökande efter team *Salad Hilowle* ..... 128  
Reflektion: Det offentliga rummet och scenografins möjligheter *Karin Gille* ..... 130  
Samtal: VR och delandets konst ..... 151

## NYA PERSPEKTIV PÅ ÅSKÅDARE

—	
Introduktion: Att mötas av bilder .....	164
Pilotstudie #6: Åskådarperspektiv .....	165
Fallstudie: Att se och bli sedd <i>Lena Lagerlöf</i> .....	166
Pilotstudie #11: Film Tourism Expanded .....	169
Reflektion: Fler visningsfält, nya kulturvanemönster och mer film till fler <i>Ulf Slotte</i> .....	170
Reflektion: Flanörer, filmhistorier och förbipasserande <i>Annika Wik</i> .....	172
Reflektion: Art-Time (of the Audience) <i>Tanya Ravn Ag</i> .....	176
Pilotstudie #5: Safari Urbain Sthlm .....	180
Samtal: Fånga livet—om filmens och arkitekturens förmåga att skildra livsmiljöer .....	197

## NYA PERSPEKTIV PÅ SAMVERKAN OCH STRUKTURUTVECKLING

—	
Introduktion: Låt oss fantisera tillsammans! .....	210
Sex steg till kulturtätare städer .....	211
Fallstudie: Sekvenser ur ett samtal om rörlig bild <i>Emma Sahlgren och Jennifer Norström</i> .....	214
Reflektion: Den rörliga bilden i staden—från dystopi till vision <i>Veronica Hejdelind</i> .....	218
Reflektion: Mot en handbok för den gestaltade livsmiljön <i>Thomas Borén</i> .....	222
Pilotstudie #4: Next Stop Brunkan .....	226

## SLUTORD

—	
Följeforskning—ett samspel mellan deltagande, utvärdering och spridning <i>Annika Wik</i> .....	246
Från skiss till verklighet <i>Beata Mannheimer</i> .....	252
Tacklista .....	253

## Inledning

*Geska Helena Brečević*

En levande stad bör ha plats för intryck och uttryck, rörelse och stillhet, gemenskap och ensamhet, fint och fult, ljud, oljud och tystnad—plats för liv, kort sagt.

Hur skapar vi ett stadsrum där människor vill uppehålla sig? Där upplevelse, lek och fantasi ges utrymme? Och hur kan den rörliga bilden bidra till våra gemensamma rum? Det var några av de frågor jag ställde mig när jag rekryterades som konstnärlig ledare för Smart Kreativ Stad vintern 2015. Med mig i bagaget hade jag mer än tio års arbete med konstnärlig gestaltning av rörlig bild i stadsrummet samt forskning kring mötet mellan betraktare och bild.

Offentlig gestaltning tillhör av hävd konstområdet, där det finns väl utarbetade strategier, konstnärliga metoder samt riktlinjer för konstens långsiktiga roll genom hela planprocessen. Det finns också ett utvecklat forskningsfält inom området, och dokumenterade erfarenheter. I Smart Kreativ Stad var uppdraget att utgå från filmbranschen och dess förutsättningar. Filmen har ett helt annat förhållande till både plats och utsträckning i tid i det offentliga rummet. Den har också specifika finansieringsstrukturer att ta hänsyn till—vilket i sin tur leder till låsta, fördefinierade format för visning. Det finns med andra ord tydliga skillnader mellan de båda konstnärliga fälten, i synnerhet relaterat till offentlig gestaltning.

Idag tar vi huvudsakligen del av film i enskilda rum och i ett personligt utvalt flöde av bilder på en uppsjö digitala plattformar. I stadsrummet, utanför den personliga sfären, pockar den rörliga bilden på vår uppmärksamhet via storbildsskärmar och projektioner med kommersiella budskap och information. Film och rörlig bild i det offentliga utrymmet som ett *kulturellt* uttryck är däremot sällsynt förekommande.

Min föresats var att utveckla nya filmiska och dramaturgiska former för offentliga utrymmen. För detta syfte var det nödvändigt att ”tänka utanför duken”. Två inledande pilotstudier skulle bli vägledande för projektets fortsatta arbete. Pilotstudier, samverkan och spridning av resultat har präglats av filosofen John Deweys begreppsvärld där erfarenhet och praktik blir viktiga aspekter. I Smart Kreativ Stad har undersökandet och ”görandet” löpt parallellt med ett fördjupande och reflekterande arbete i dialog med projektets följeforskare Annika Wik, som varit ett ovärderligt stöd.

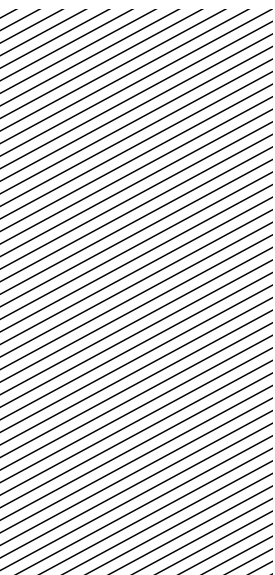
De första pilotstudierna följdes av ytterligare nio. Erfarenheterna och frågeställningarna Smart Kreativ Stads pilotstudier gett upphov till, har utmynnat i fem nya perspektiv på rörlig bild. Dessa perspektiv utgör ryggraden för fem kapitel i *Levande bilder—levande stad*.

Projektet har växt fram i samverkan med en rad aktörer: arkitekter, stadsplanerare och kulturgeografer, filmarbetare och konstnärer samt fastighetsägare. I boken medverkar några av de hundratals människor som på olika sätt deltagit i projektet med sina erfarenheter, tankar och reflektioner.

Det har varit en spännande resa, fylld av utmaningar och upptäckter. Jag vill rikta ett tack till alla er som gjort projektet möjligt, som tillsammans med oss utforskat stadens många rum genom filmiskt gestaltande och visningar, som engagerat er i samtal och diskussioner, delat med er av kunskap, värdefulla erfarenheter, och tillsammans med oss drömt om andra former och platser för drömfabrikens bilder.

Stockholm 2020

Geska Helena Brečević, konstnärlig ledare



# Nya perspektiv på plats





## FALLSTUDIE

## Popupbio—aktivering av stadens rum

Annika Wik

På det hissade seglet på ett vackert fartyg visas en film om ett skeppsbrott. Himlen är svart ovanför besättningen, men lysas då och då upp när räddningsraketer skjuts upp och lämnar röda spår. Där, där de skeppsbrutna kämpar för sina liv, är vattnet iskallt. Här, på bryggan, är det en ljum sommarkväll. I takt med att solen går ner och mörkret faller framträder filmen allt skarpare på det mörkröda seglet. Plötsligt spiller det som händer på filmen, i fiktionen, över i verkligheten. Ett fyrverkeri, utan anknytning till filmvisningen, avfyras och bildar med sin placering på himlen en ny inramning till filmen. Omgivningen skriver in sig i filmupplevelsen, precis som filmen färgar av sig på upplevelsen av staden. Skeppet *Havheld*, ankrat vid bryggan bakom Junibacken på Djurgården, hyser en av tolv popupbiovisningar som genomfördes av lika många arrangörer under sommaren 2016.

Genom att lämna över initiativet till visningsarrangörer och privatpersoner var tanken att skapa unika filmvisningar och kringarrangemang, spegla stadens mångfald av kultur och konstnärliga uttryck, och ge människor möjlighet att ta del av platsspecifika filmvisningar runt om i Stockholm. Projektet ville också undersöka vad som händer när filmen och den rörliga bilden flyttas från biografen och visningsplattformar för skärm, till visning i det offentliga rummet; hur filmen påverkar platsen och vice versa. Och förstås hur de som rör sig på dessa platser påverkas.

I egenskap av projektets följeforskare var jag på plats under visningarna, som visade sig vara gemensamhetsskapande i begreppets mest positiva bemärkelse. I Braxenparken i Fisksätra samlades 400–500 av de boende för att se en film vald av ungdomar som, inom ramen för sommarjobb i Nacka kommun, arrangerade en öppen filmvisning tillsammans med Fisksätra Museum. Det spännande här var—förutom att publiken var stor—att så många av platsens föreningar samverkade för att bidra till en säker, rolig, inkluderande och härlig kväll med filmvisning, fika och uppträdanden.

Med liknande ambition, att locka ut boende ur sina lägenheter för att se film tillsammans, anordnades en filmvisning på Lilla Essingen. Här är det intressant att ta del av arrangörernas analys: att denna plats framför allt präglas av att bo, men att kulturen är helt frånvarande. Hit kom cirka 300 personer. Picknickar dukades upp, det såldes popcorn och kaffe. Och filmen, *Thelma & Louise* (1991),

en omtyckt klassiker med många år på nacken, fick i det här sammanhanget inramning av platsen—brofästet under Essingeleden—som adderade till helhetsupplevelsen.

Till amfiteatern på Norra Djurgården bjöd arrangören också in boende. Men här var det inte permanent boende utan utbytesstudenter på väg att avrunda sin Sverigevistelse. Under två sommarkvällar, och inte vilka sommarkvällar som helst utan midsommarhelgen, omvandlades en övergiven skådeplats till en mötesplats med film, musik och dans. Under denna tid på sommaren formligen töms Stockholm på människor. De som inte bär med sig traditionen av ringdans, sill och små grodor, kunde träffas och njuta av två sommarnätter på sitt alldeles egna sätt—i en amfiteater till tonerna av film- och technomusik.

Arrangörerna förverkligade idéer om genomförande och publikarbete. Boende, filmintresserade, nyfikna, medelålders, flanörer, hungriga, ungdomar, livsnjutare, turister, barn, kulturintresserade, Beyoncéfans, studenter, kreatörer och pensionärer var exempel på de många grupper arrangörerna riktade sig till. Utöver deltagande, observation och intervjuer på plats, följdes visningarna upp med utvärderingar och workshops. Pilotstudien *Popup Cinema* resulterade i ett rikt utvärderingsmaterial som varit värdefullt att knyta an till genom hela projektiden för att säkerställa att Smart Kreativ Stads effektmål uppnås.

Tillfälliga visningar är något som kan genomföras av såväl engagerade invånare och amatörer som av erfarna visningsarrangörer. Det visar med stor klarhet pilotstudien *Popup Cinema*. Kännedom om platser, kunskap om filmiska praktiker, initierade sätt att tilltala specifika och allmänna grupper av åskådare är några sådana exempel. Flera av projektets pilotstudier handlar om helt andra filmiska praktiker än projektioner av film på duk eller fasad, men som helhet visar *Popup Cinema* tydligast av alla pilotstudier på just filmens förmåga att aktivera platser, att nå människor mellan husen och skapa en känsla av delaktighet och inkludering i staden.



Hurtigs Torg, Jordbro, 22 juni 2016. Lakeside, ett kulturhus för unga med verksamheter som film, dans, konst och musik m.m. förvandlade under en dag Jordbro torg till ett glamtigt utomhusvardagsrum pyntat med palmer, ljusslingor, ljuslykter, färgglada band och tyger som fladdrade i vinden. Alla—från farmor till lillebror och alla däremellan—var välkomna för att umgås och uppleva närproducerad film av lokala filmskapare från Jordbro. Innan filmerna visades bjöds det på gratis mat från grillen och alkoholfria drinkar, vilket skapade en härlig och hemtrevlig stämning. Många tog en tallrik mat och gick sedan och satte sig i någon av sofforna eller stolarna. Mellan filmerna hölls live-uppträdanden. Visningens tema och fokus var på lokal film, alltså filmer som antingen spelats in i Jordbro, eller var skapade av filmare från Jordbro.

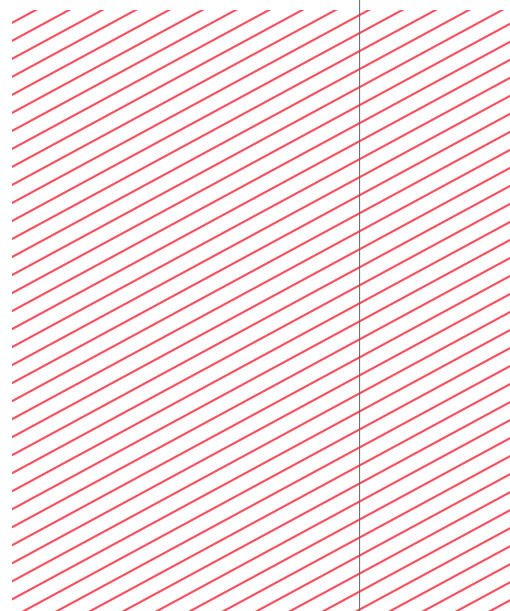
Foto: Xenter

FRIDA CORNELL

# ”I mötet med den rörliga bilden som konst i offentliga rum händer ofta något med betraktaren.”

Frida Cornell är extern curator på Stockholm konst och ansvarig för flera av stadens satsningar med tillfällig konst och rörlig bild i det offentliga rummet som bl.a. *Next Stop Brunkan* och *Konstpaus*.

”Ett ögonblick av förvirring uppstår när den direkta förståelsen uteblir. Den korta stunden av att stanna upp och fokusera på seendet och tanken tror jag har betydelse för hur vi upplever den omkringliggande miljön. Inte bara där och då, utan även i vidare bemärkelse. Staden blir närvarande på ett annat sätt. Det finns idag stora möjligheter att omformulera och omstrukturera hur konst i offentliga rum tar plats, inte minst rörlig bild. Semipermanenta platser erbjuder flexibilitet och frihet, där snabbheten och tiden blir viktiga parametrar för konsten att kunna fånga upp en tidsanda, ett ämne eller uttryck som speglar ett föränderligt nu, med staden och dess invånare som delaktiga aktörer. Därför är det viktigt att generera samarbeten inom staden, med fastighetsägare och andra aktörer som tillsammans har möjlighet att skapa det utrymme som krävs för den här typen av konstnärlig verksamhet.”



TIPS

## Tips för att arrangera en tillfällig filmvisning

### FÖRBEREDELSE

#### Välj en spännande och oväntad plats

Det finns många spännande och outnyttjade platser i staden, platser som vi kanske inte ”ser” till vardags. Det mesta kan bli en projektyta med lite fantasi; en port, en mur eller gaveln på ett parkeringshus. I staden finns också lokaler som ibland står tomma. Kanske håller en butikslokal på att byggas om eller är vakant i väntan på en ny hyresgäst? Det finns också lokaler som bara utnyttjas vissa tider på dygnet, till exempel simhallar eller kyrkor. Fundera över vilken publik du vill nå och vem du vill engagera. Välj en plats som väcker målgruppens intresse.

#### Hitta rätt film

Vilken film du bestämmer dig för att visa, slår an tonen för hela arrangementet. Om du främst vill göra ett ekonomiskt framgångsrikt evenemang, är det bäst att välja en film som kommer att tilltala ett brett spektrum av människor. Har du en nischad film med en specifik målgrupp kanske publikunderlaget är mindre, men det kan å andra sidan vara lättare att nå fram till den tänkta publiken. Väljer du

en film med ett tydligt tema, har du också fler möjligheter att tänka kreativt och konceptuellt kring iscensättningen av ditt evenemang.

#### Arbeta tematiskt och skapa kringarrangemang

För att göra ditt evenemang minnesvärt och ge publiken ett mervärde kan du på olika sätt arbeta konceptuellt och tematiskt med filmen som utgångspunkt. Kanske kan filmen visas på en plats som liknar den plats där den utspelar sig? Kanske kan publiken uppmuntras att komma i kläder som är tidstypiska för den film du visar? Går det att dekorera visningsplatsen, servera mat som knyter an till filmens tema?

#### Engagera publiken

Tänk på hur du kan involvera publiken i aktiviteter, som t.ex. samtal, rollspel, politisk aktivism eller konstnärliga happenings. Kanske kan du skapa kringarrangemang med livemusik, en föreläsning eller en debatt, låna ut picknickfiltar, erbjuda ansiktsmålning eller fotvård? Det kan kosta lite extra att arrangera, men om du uppmuntrar människor att komma tidigare till ditt evenemang, kan de också spendera mer pengar på mat och dryck. Och inte minst får de en oförglömlig upplevelse och du bygger en lojal publikkrets för kommande arrangemang.

#### Gör en budget

Även om dina idéer för visningsarrangementet är obegränsade, är din budget förmodligen inte det. Att göra en budget underlättar planeringsprocessen och hjälper dig att avgöra hur mycket du ska ta betalt i inträde, för mat, dryck och annat du säljer.

### Organisera biljettförsäljning och betalningslösningar

Om ditt evenemang omfattar försäljning, är det klokt att kunna erbjuda flera betalningslösningar, oavsett om man bokar och betalar i förskott eller på plats. Att endast använda kontanter kan begränsa försäljningen. Ju fler sätt du kan ta emot betalning på, desto bättre.

### Ta reda på mer om visningsplatsen

Besök lokalen (eller om det är en utomhusvisning, platsen), och kolla vad som finns på plats och hur du kan ordna det som eventuellt saknas. Finns fungerande uppvärmning och ventilation, samt tillgängliga eluttag och toaletter? Knyt kontakt med dem som arbetar i eller känner till lokalen väl, berätta om ditt arrangemang och fråga om de tror dina planer är realistiska. Det kan även vara bra att räkna ut hur många sittplatser som kan rymmas. Är du utomhus, tänk på att kontrollera tid för solnedgång så att det inte är för ljus där du ska projicera.

### Dra nytta av popcorn-effekten!

Alla älskar att äta snacks och titta på film, och försäljning av mat och dryck kan vara en viktig inkomstmöjlighet. Om du inte själv vill arrangera och söka tillstånd för försäljning av mat, se om du kan samarbeta med en befintlig aktör, ett kafé, en food-truck eller kanske en lokal förening. Vid ett samarbete kan du förhandla så att du får en provision på mat och dryck (t.ex. 20%), och samtidigt stödjer du lokala leverantörer. Om du gör överenskommelser med samarbetspartners så skriv gärna ett enkelt avtal.

### TILLSTÅND

—

#### Visningsrätt och filmbokning

Se till att i god tid boka filmen, ordna tillstånd från rättighetsinnehavaren samt undersöka i vilka format som filmen finns tillgänglig. Oavsett om du ska visa en hel film eller använda enstaka klipp, oavsett om evenemanget är gratis eller inte, är det viktigt att du har fått rättigheterna till att visa filmen. Det gör du genom att kontakta rättighetsägaren och beskriva evenemanget. I de allra flesta fall kan du vända dig till filmens distributör. Äldre samt mindre produktioner kan innebära en del detektivarbete!

#### Kontrollera om du behöver söka polistillstånd

Om din visning sker på offentlig plats krävs polistillstånd. Visas filmen i inomhuslokal eller på privat mark är det fastighetsägaren som ger tillstånd. Sök i god tid och betala avgiften direkt vid ansökningstillfället. Handläggningen av tillståndet kan ta upp till sex veckor. Det kan vara betryggande att veta att myndigheten är skyldig att bevilja alla ansökningar som inte står i strid med reglerna. Du behöver också söka tillstånd för att hantera livsmedel och servera mat och/eller alkohol. Om du genomför ett större evenemang kan du också behöva tänka på markupplåtelse, t.ex. för parkering—då måste du söka tillstånd antingen från kommunen eller den privata markägaren.

#### Säkra upp tillfälliga elanslutningar

Du kommer behöva el för projektor, högtalare och annan utrustning. Oftast krävs bara en vanlig 220V anslutning. Om det inte finns el på plats är det enklast att avtala med närliggande verksamhet om att få låna eller hyra el. I vissa kommuner finns också elskåp

(s.k. evenemangsskåp) utplacerade i parker och på andra offentliga platser. Kolla med din kommun vad som gäller. Finns det inte tillgång till el där du vill genomföra din visning, kan du behöva hyra ett mobilt aggregat.

#### Musiklicens—rapportera antal biobesökare

När du arrangerar ett publikt evenemang där musik spelas, t.ex. i en film, så behöver du en musiklicens från Stim. Avgiften är relaterad till evenemangets biljettpris (från 0 kronor och uppåt) och du betalar en avgift per besökare, med ett minimipris. Därmed måste alla som visar film med musik i—också ideella organisationer som inte tar betalt—betala till musikens kompositörer via Stim. Kontakta kundservice@stim.se vid frågor kring detta.

#### Förekom censuren

Filmer som visas offentligt för barn under 15 år ska vara granskade av Statens Medieråd. Filmer du hyr genom distributörer är redan granskade och du kan utgå från de åldersgränser som anges.

#### Informera kringliggande verksamheter

Det är viktigt att du i god tid informerar restauranger, caféer och andra verksamheter i grannskapet—särskilt de som kommer att ha öppet samtidigt som din filmvisning ska ske. Då slipper du onödigt irritation och klagomål.

#### VIKTIGT ATT TÄNKA PÅ GÄLLANDE LOKAL ELLER PLATS

—

#### Antal besökare

Det finns regler för hur många personer som får vara i en lokal samtidigt. Kolla upp hur många som får vistas i den lokal du tänkt använda så att du inte säljer

för många biljetter. I vissa fall kan ett högre antal gäster tillåtas, om man har en brandvakt.

#### Säkerhet

Se till att du har koll på säkerhetsföreskrifter; d.v.s. det du behöver veta om något händer. Be lokalägaren gå igenom rutinerna. Se till att det finns en brandkarta. Kontakta räddningstjänsten i förväg om lokalen inte är brandbesiktigad. Gör en säkerhetsplan som beskriver t.ex. vem som larmar SOS vid olycka, hur man går tillväga med publiken vid brand, etc.

#### Mörkläggningsmöjlighet

Om lokalen har stora fönster eller av andra anledningar är ljus, kommer du behöva möjlighet till mörkläggnings.

#### Tillgång till lokal/plats, förberedelser och städning

Undersök hur långt innan eventet du har tillgång till lokalen/platsen och när du kan börja förbereda. Undersök även hur lång tid efter du har tillgång, så att du kan planera kring städning. Fråga hur de som har lokalen vill göra med städning efteråt. Behöver ni städa själva efter er? I så fall, finns det städmaterial? Hur förväntas ni städa? Behöver alla personer lämna lokalen vid ett visst klockslag?

#### Toaletter, sopsortering och miljöhänsyn

Gör du en längre visning kan det vara bra att kolla om det finns toalett i närheten. Om inte, går det att hyra tillfälliga toaletter, s.k. bajamajor. Planera med hänsyn till miljön och tänk på att du ska återställa platsen i gott skick. Går det att ordna källsortering, pant av burkar? Går det att undvika engångsartiklar?

## INFÖR VISNINGEN

—

**Gör ett körschema för visningen**

Hur dags släpper du in publiken? Visas det reklamfilm? Ska någon presentera filmen? Vem ger signal att föreställningen ska starta?

**Sprid ordet**

Marknadsför evenemanget i relevanta medier och kanaler. Till exempel genom att göra ett FB-evenemang, affischera, använda Twitter, Snapchat, Instagram etc. Kontakta lokaltidningen.

**Kommunicera tydligt vad som gäller**

Var och hur köper man biljett? Finns mat och dryck till försäljning eller får man ta med sig egen? Är det en åldersgräns? Finns sittplatser, eller ska filmbesökarna själva ta med filtar att sitta på, om det t.ex. är en utomhusvisning? Hur är tillgängligheten för funktionshindrade?

**Hjälp dina besökare hitta**

Har du skyltat eller skickat ut vägbeskrivningar?

**Genomför en teknikcheck**

Provkör tekniken i god tid innan visningen och kolla så att uppspelningsmediet (DVD, Blu-ray, mediaspelare etc.), projektorn och ljudanläggningen fungerar.

## UNDER VISNINGEN

—

**Hur tar ni emot publiken?**

Behöver ni vara fler än en person som kontrollerar biljetter och svarar på frågor vid ingången? Se över var ni placerar ingång/biljettkoll och eventuell bar-, mat- och snacksförsäljning för att undvika onödiga köer och trängsel. D.v.s. hur blir publikflödet?

**Sprid ordet—igen!**

Ta bilder, filma. Se till att ni dokumenterar ert evenemang. Vill ni nå ut med bilder och film medan det händer? Kanske vill ni ha någon som fotograferar, någon som filmar och någon som skickar ut snuttar på Snapchat, Instagram och andra plattformar?

**Det finns inget dåligt väder...**

Ha gärna en lösning för regn om du visar film under bar himmel. Kanske finns det billiga anoraker för publiken att köpa eller låna? Tänk på att stark sol också måste hanteras, exempelvis med tillgång till vatten och skugga för barn. Kanske ombeds man ta med paraplyer? Finns det någonstans att flytta in i nödfall? Se framförallt till att all teknisk utrustning och elkablar är vädersäkrade.

**Försäkra dig om försäkringar**

Lånad eller hyrd utrustning kan behöva bevakas för att undvika eventuell stöld. Kolla också vad som gäller i samband med transport och hyra av lokal. Har du, eller den som äger lokalen/utrustningen, försäkring? Under vilka förutsättningar gäller försäkringen och vem ansvarar för vad?

**Ha en plan B (och C)**

Det är bra att ha alternativ till teknik som strular, vara beredd på inbjudna gäster som kommer sent likväl som oväntade väderförhållanden. Och ha gärna några idéer i bakfickan om hur publiken kan underhållas medan du rättar till felet.

## JOAKIM LIND

”För en regional turistaktör eller filmfrämjare kan det vara intressant att veta vilka filmberättelser som finns med på turisternas mentala kartor, inte för att de primärt ska användas för att skapa enspåriga kampanjer utifrån filmer som verkar populära som referenser, utan snarare för att de kan bli del av och utvecklas som narrativ om platsen.”

Inom ramen för Pilotstudie #11 togs rapporten "The Impact of Film on People and Destinations" (2019), fram av Joakim Lind som är medieanalytiker och kommunikationsstrateg på Cloudberry. I rapporten analyserar han värdet av film och tv för utveckling av platser och regioner.



## REFLEKTION

## Ordinary Intimacies, Extraordinary Sites: Outdoor Cinema as Leaky Lab

Alanna Thain

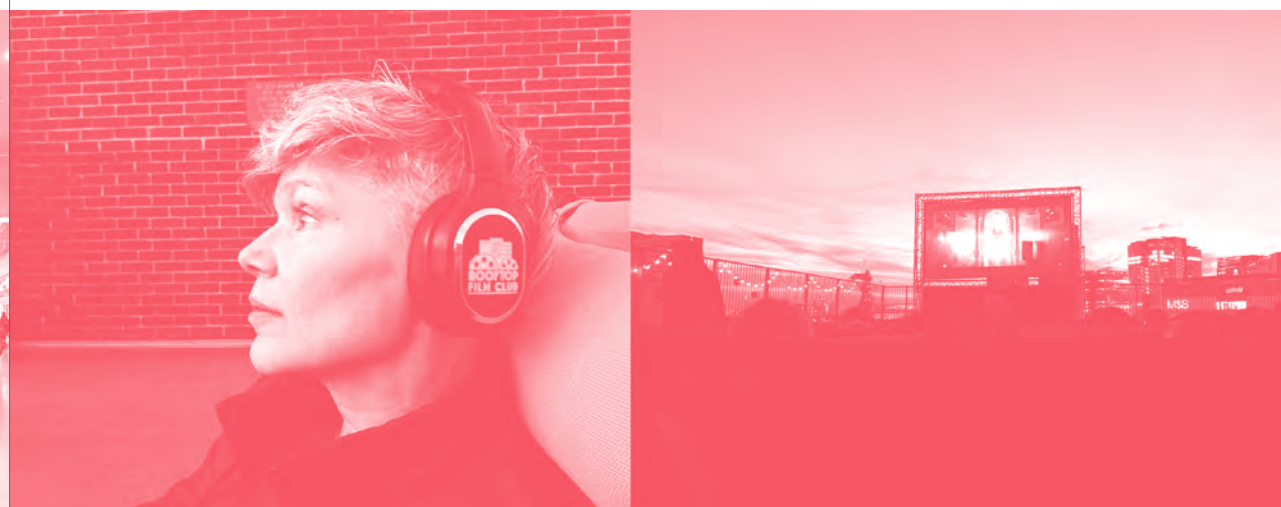
Our COVID-19 summer has us scrambling for ways to be safely sociable, as the lockdown shuttered cinemas around the world. We urgently seek ways to be together where shared feeling, at least, can move freely between us, even as bodies, breath and touch remain apart. How can we survive?

Everywhere, outdoor cinemas are newly alluring as one possible palliative. Drive-in cinemas are shaking off decades of dust and being hastily reanimated as “secure” public spaces, just like during the American flu and polio epidemics of the 1950s. In the golden age of the drive-in, audiences were lured in by the promise of atomised safety: as vulnerable children were banned from mainstream theatres, others whose social exclusion was enforced in ways both hard and soft at the cinema’s door found at the drive-in an invite to “come as you are” without ever having to leave the safety of your (auto)mobile private home. But drive-ins, as much as they relaxed theatrical constraints in their diffuse and airy spaces against a B-movie background, were still sites of containment as much as they were illicit and experimental spaces of social mixing. They ultimately remained organized according

to a “suburban logic” of privatized space: at the end of the night, you return to the pod of the car if you are lucky enough to have such a retreat (Cohen 478).

In today’s climate emergency, even nostalgic cinephiles can’t see the drive-in’s return as anything other than a fatal and misguided swapping of one crisis for another. In any case, such a model is ill-suited to the dense alter-mobilities of global cities, where outdoor cinemas need arrangements at a different scale of intimacy and circulation between people and their environment. What other forms should they take, to both tap into the magic of cinema’s experimental sociability and to escape the deadening capture of capitalist isolation? When are outdoor cinemas not simply a temporary escape from reality, but substantial sites of social dreaming, provoking what Boston’s Design School for Social Intervention (DS4SI) calls a “wilding of sociality” (107)?

Outdoor cinemas have tremendous potential to sensitize us to more sustainable and relational forms of life, given the right circumstances; the last decade has exploded with non-traditional, ephemeral or pop-up examples. Energy-efficient portable infrastructure



has facilitated this, but ultimately, most attempts just conventionally re-place cinema in spaces already pre-coded, policed and recognized as officially “public”: parks or city center streets blocked off for the summer season. Their temporal effects are as fleeting as their spatial existence, and they reinforce the image of cinema as a “dream world” apart from reality. Programming favours popular “second-run” genre films. The city’s rough impingement on a pristine cinematic experience is mitigated by pleasures like the coolness of the night air, the relaxed attitude towards playful children or the general festivalization of everyday experience. Nothing much is disturbed.

Zach Melzer dubs such securitized spaces, shaped by policies of “urban redevelopment and metropolitan citizenry”, as “territorial expanded cinema” (94). Ultimately, these re-arrangements largely preserve the status quo and (even when free) reproduce the citizen as consumer. Like the drive-in, their subversion of normative city space is countered by design choices that reproduce cinematic arrangements as private enclosure, muting somatic and convivial proximity through channelling

our sensory attention to the screen, and relegating social and ecological texture to a comfortable and predictable background. London’s *Rooftop Film Club*, with their slogan “We are social cinema”, whisks you up to the roof of an urban mall, spiriting you away from dingy daily capitalism, giving you a spectacular god’s eye view of the city, while dimming any interference from the lively street below through the use of headphones. The commuter’s survival mechanism for urban overstimulation is repackaged as an experience of privileged leisure. Likewise, headphones serve to isolate occupants of urban surrounds from the outdoor cinemas popping up in their environs. You can be side by side and never know it. I call this a catch-and-release approach to outdoor cinema’s urban encounters.

What other arrangements are possible? What shifts in form can sustain small escape vectors that draw other aspects into the scene of fantasy, charged emotion and social dreaming that make up a cinematic affective ecology? DS4SI argues that *arrangement* is the place where sedimented ideas can be made newly legible, and where re-arrangements can produce novel

Rooftop Film Club,  
Roof East, Stratford UK,  
September 2019.

Foto: Alanna Thain



effects. Outdoor cinemas are opportunities, then, not simply to see *representations* of “other” worlds: they can be what DS4SI calls “productive fictions”: “an interactive chance to experience the world in a new way by creating a micro-space where that world already existed” (143). How can more experimental and site-sensitive forms of outdoor cinema *resensitize* us to sustainable and engaged forms of life? Outdoor cinemas play with rearranging form—on the part of designers and organizers, yes, but also on the part of spectators who arrive as already expert in cinema-going and with differential ways of navigating urban spaces. What kind of outdoor cinemas amplify this sensitive potential, propose rather than simply fix our ways of being together, with each other, with our collective memories and with our ecological surrounds?

In Montreal, I have been running *Cinema Out of the Box* (COTB) since 2013: an off-the-grid, free and ephemeral outdoor cinema. COTB is a completely

bicycle-powered cinema that relies on audience participation (taking turns biking); it can make any place cinematic. In an urban environment remapped by opportunistic and temporary squatting, over seven years the project has asked: what remains of cinema when we take it on the road, and what happens to our experiences when we have new contexts, environments, and publics for cinema events? At its most interesting, such outdoor cinemas are “leaky” phenomenon with ambiguous boundaries. An outdoor screening in a park, for example, has both willing and accidental, unwilling and unrecognized “participants” whose experiences are also important. COTB’s uniqueness in Montreal is that it is a fully mobile cinema that aims not to recreate a bounded space for an outdoor screening, but to draw in aspects of urban, natural and social ecologies to fray the edges of what can count as the cinematic in a deterritorializing practice. One way that COTB then recharges our relation to the world around it is

*Cinema Out of the Box* screening of *Green Dream* (2015) by Maia Iatova, in Le Champs des Possibles (The Field of Possibilities), Montreal, 2015.

Foto: Thomas Kneubühler

precisely through a setup that invites distracted, heterogenous and distributed forms of attention and engagement; as an organizer, you cannot wholly predict or control how participants will bring their own habits and interests to the event.

Other outdoor cinemas share COTB’s interest in the affordances of mobility, making cinema serve other ends than watching films. Brett D. Lashua & Simon Baker’s “kino-cine-bomb” in the UK town of Coventry was a mobile bike-mounted system that both sourced

“Outdoor cinemas have tremendous potential to sensitize us to more sustainable and relational forms of life.”

sites and then projected architectural designs in situ to trace potential locations to “daylight” or uncover a long-buried urban river. This work of “culture bombing” required a series of doubled visions—of what was and what could be, of the actual and the technological—in order “to re-imagine the built environment and offer alternative visions for leisure spaces” (Lashua & Baker, 699). Here, cinema’s shared and speculative world-making potential is put to use to reimagine a city space as a renewed encounter of citizens, leisure and the lost river ecology. It borrows cinema’s projective and visionary power to materialize a *what if* that strengthens a *why not*.

We could call this a practice of city editing. Smart Kreativ Stad’s experiments with popup cinemas, part of a series of mobilizing city surfaces through media and projection, kept inviting people to reconnect to the surrounds at the edge of the screen. With their unpredictable and playful formats, and quirky programming, such as the Djurgården’s time machine of Swedish site-sensitive pasts and presents, they show spectators more than simply a film. Such city editing invites participants to take part combining the suggested contexts of city and cinema, allowing them to explore how it plays out. Projects that allow for autonomous and unequal forms of engagement help to create a convivial ecology of questioning, rather than presuming, how we might live together. The pragmatic challenges of such conviviality under COVID-19 can find resources in the soft spaces of outdoor cinemas as a practice of social care and collective forms of autonomy that make ongoing and minor interruptions of settled arrangements to continually reengage the social: the city edit as a remix practice.

#### Referenser

Design Studio for Social Intervention (Lori Lobenstine, Kenneth Bailey and Ayako Maruyama) (2020) *Ideas—Arrangements—Effects: Systems Design and Social Justice*. New York: Minor Compositions.

Baker, Simon and Brett D. Lashua (2018) “Urban Subversion and Mobile Cinema: Leisure, Architecture and the “Kino-Cine-Bomber.” *Leisure Sciences*, 40:7, 697–710.

Cohen, Mary Morley (1994) “Forgotten Audiences in the Passion Pits: Drive-In Theatres and Changing Spectator Practices in Post-War America.” *Film History*, 6:4, 470–86.

Melzer, Zach (2018) “Territorial Expanded Cinema in the Neo-Liberal City: Curating Multiscreen Environments in Yonge-Dundas Square and Quartier Des Spectacles.” *Canadian Journal of Film Studies* 27:1, 88–107.

Dr. Alanna Thain is Associate Professor of World Cinemas and Cultural Studies at McGill University, Montreal, Canada. She directs the Moving Image Research Laboratory, dedicated to the study of the body in moving image media. Her research focuses on time and embodiment in cinema, media and performance.

PILOTSTUDIE #2: POPUP CINEMA

## Oväntade möten mellan film, plats och stadens invånare



Under sommaren 2016 arrangerades *Popup Cinema*, tolv sociala tillställningar där invånare och besökare fick uppleva film tillsammans på oväntade och unika platser runt om i Stockholm. Popubioformatet, att under en kväll eller en kortare tidsperiod visa film på en plats, skapade överraskande möten mellan film, plats och publik. *Aktivering* kom att bli pilotstudiens viktigaste nyckelord; arrangörerna aktiverade platser, lokala sammanhang, filmkultur och olika besökargrupper med staden som fond.

Ta del av pilotstudien på:

<https://smarkreativstad.com/pilot/popup-cinema/>

AFRY

## ”Vår uppfattning om platsen förändras när den tillfälligt blir något annat.”

AFRY var en av flera aktörer som bjöds in till en serie tvärdisciplinära rundabordssamtal kring rörlig bild och film i stadsrummet, och så här rapporterade [Helena Paulsson](#), Head of Urban Development, [Anna Waernborg](#), Senior Lighting Designer, Light Bureau, och [Martin Hallberg](#), Creative Sound Designer, Efterklang, efter samtalet:

”Genom film och rörlig bild aktiveras platser; de får nya identiteter och skapar nya minnen. Vår uppfattning om platsen förändras när den tillfälligt blir något annat. Vi är inte bara åskådare—när vi ges möjlighet att uppleva nya perspektiv blir vi även medskapare och deltagare i det offentliga rummet. Platser som är lite bortglömda, oanvända och planlösa lever upp och blir något fundamentalt annorlunda när aktivering plötsligt sker. Som till exempel en filmfestival under en bro. Fortsättning följer—vad mer kan vi visa i stadsrummet?” (red. övers.)



## REFLEKTION

## Cinema Al Fresco: The Open-Air Cinema and the Urban Landscape

Patrik Sjöberg

When we consider the staggering number of open-air cinema events, film festivals, rooftop cinemas, street festivals and other institutions emerging the last ten years or so, it is perhaps timely to remind ourselves of the long, diverse and global traditions of watching films in a cinematic context outdoors. In many parts of the world, cinema did not live indoors for most of the year, but



From the film *Talking About Trees* (2019), Suhgaib Gasmelbari. The film is about the restoration of an open air cinema theater in Khartoum, Sudan.

went outside for the summer, when the weather was warmer, or when it grew too warm to be inside and before air conditioning was an option. In most parts of Africa, the Middle East, Far East

Asia, India and parts of South America, open-air screenings were the commonest way to encounter film.

A wall painted white, a sheet, or series of sheets sewn together, or, if you were fortunate, a permanent, proper screen was all enough of a target for the projectionist to aim the beam of light against. In rural parts, where electricity was scarce or nonexistent, diesel generators would power the projector and sound system, once they came along. Open-air cinemas could be found in big cities, villages and out in rural parts of the countries, not seldom throughout various colonies. In Europe and the US, open-air cinema was, if not a summer flirtation, then at least a seasonal event. In many countries in southern Europe, the open-air cinema season would stretch from May to September with a regular distribution of films. In the early days of cinema, you needed a permit to run a cinema theater, but not for an open-air cinema, or Airdrome, as they were often referred to. There were often commercial complaints regarding this fact, and there are records of disputes between cinema theater owners and Airdrome owners as early as 1909.

There are many things to consider when approaching the culture of open-air cinema, whether screened out in the wild, in people's backyards, on city squares or in parks. Screenings can take place in the jungle or be projected onto ice in the Arctic, and in more or less gimmicky, tailored venues (*Jaws* (1975) in front of a swimming pool for complementary effects, or *Lawrence of Arabia* (1962) in the snow for contrast). The thoughts and remarks here concern open-air cinema in the city.

Many of the open-air screening events in the city we see today would probably qualify as *popup cinema*, where film organizers would take advantage of



The Saugatuck Airdome, Michigan.

Foto: Courtesy The Saugatuck-Douglas Historical Society.

an open, unused space to screen works, either onto a portable screen or the surfaces of the buildings. A Hamburg-based collective of popup cinema enthusiasts has named themselves *A Wall is a Screen*, which adequately sums that up. These could appear on rooftops, in parks, under bridges, at industrial sites, etc. My main interest here, however, is on screenings of cinematic works in a more or less permanent setting, with an organizing principle guiding the screening and inspired by conventional cinema theaters. Historically and theoretically, the open-air cinema has not received a lot of attention. It seems to fall between discursive interests. Ever since the highly influential *Apparatus Theory* of the 1970s, with its emphasis on the darkened room and an immersive, solitary viewing perspective, the spectator and his relation to the screen have mostly been understood based on these material prerequisites. The concurrent tendencies of *expanded cinema*, with its ambition to take cinematic works, predominately avant-garde and experimental, out of the cinema theater and into new environments, have in most

cases led to a theorizing of moving image works in art galleries and art museums, with the spectator walking around or with multi-projections, for example.<sup>[1]</sup> The open-air cinema belongs to neither of these discursive fields, yet is closely related to both. Recent interest in new screen events and new screen competences, with a focus on mobile screens and the new situations and environments in which we encounter filmic works, mainly thanks to new digital technologies, again comes close. Still, open-air cinema has too long a history to be delimited by the “newness” this discursive field often focuses on. In a sense, we could talk about open-air city screenings from an expanded cinema perspective, but the viewing conditions are neither necessarily experimental nor groundbreaking, nor are the works screened. The viewing conditions suggested by apparatus theory, with its focus on the negative of a space and no unwanted light in a soundproof room, are rarely helpful for understanding what it means to watch a film on-screen with the wind in your hair, insects in front of the projector, and where the





Open Air Cinema on the island of Rab in Croatia.

Foto: Ivo Šubić

extra-cinematic disruptions/complements might be anything from helicopters to ambulances, thunderstorms or wild animals. If taking a cue from the Hamburg collective, a wall is a screen, these screens should not be viewed as undynamic or unresponsive aspects of screening events: they have textures, colors, various reflective capacities, uneven micro-topographies of concrete, wood, glass or metal, or made up of mixed material—the *architextures* of the projection site.<sup>[2]</sup> Whereas the cinema theater rarely invites us to consider the screen itself, or the white wall of the art gallery, for that matter, the open-air screening of cinematic works often forces us to consider the material conditions for the projection event, including the nature of audiovisuality.

Although open-air cinema is a global occurrence, the case of film exhibition practices in Greece in general, and Athens in particular, is a good case study. Although there are examples of open-air cinema from the silent era, even in Greece, it was not until the advent of sound film that outdoor venues for cinematic projections became more common. By the 1950s and '60s, it was a regular seasonal installment in the city, reaching its peak in 1969 when 559 open-air cinemas operated in Athens alone.

“A wall painted white, a sheet, or series of sheets sewn together, or, if you were fortunate, a permanent, proper screen was all enough of a target for the projectionist to aim the beam of light against.”

In an essay on Greek film, Dimitris Eleftheriotis describes how the city surrounding the site for cinema screenings gave as much as it took—sounds and lights would bleed into the experience of the fiction projected, and at the same time, the lights and sounds from the film, and the audience, became an integral part of the summer evenings for the people living close to the open-air cinemas. “The buildings adjacent to the cinema were usually the source of interruptions, as lights came on in the balconies and disrupted the darkness of the screening. The nocturnal activities of the neighbours (visible through their windows or in their balconies) provided a regular source of distraction for the

spectator.” Eleftheriotis continues: “A cause of friction (and angry exchanges) between spectators and neighbours was the volume of the soundtrack of the film, with some screenings interrupted by the arrival of the police, who insured that the level of the noise remained within acceptable limits.”<sup>[3]</sup> The meteorological and topographical elements also conspired to influence or determine the open-air screenings. Whereas any event could be cancelled due to rain, certain particularly hot days made the open-air cinemas in shady and cooler locations in the city the preferred choice. A cinematic culture sprung from a give-and-take symbiotic relationship with its surrounding city. Across the Greek islands, there has been a functioning distribution of films for open-air cinemas through most of the postwar era. Cineastes in Athens would take their boats out to the islands to view films undubbed, there preserved in their original version on account of the many tourists. Many of these open-air cinemas are still operating today. Another interesting example of how open-air cinemas participate in city life can be found in the city of Yerevan in Armenia. The Moscow Cinema Theater Open Hall was designed and built between 1964–66 by the post-Stalinist architects Spartak Kndeghtsyan and Telman Gevorgyan.

Their ambition was to incorporate the surrounding sidewalks, coffee houses and surrounding buildings in their design and which would, in turn, complement the cinema experience. In an article on this structure, Ruben Arevshatyan, talks about how this open-air cinema theater “formed certain

Dr. Patrik Sjöberg is Assistant Professor in Cinema Studies at Karlstad University. His research seeks out the shared space between documentary film and other related fields, in particular the avant-garde and experimental film, sound art and digital media culture.

surplus spaces in the urban environment which could be regarded as kind of blank or so to say “extraterritories”; territories that shaped new perceptions of urban space, new urban cultures and politics, the formation of which was tightly intertwined with the appearance of the qualitatively and essentially new public spaces in the city terrain.”<sup>[4]</sup> When the theater was under threat of being demolished in 2010, a civic action saved it. It is still there today but rarely in use. The Moscow Cinema Theater Open-Air Hall elegantly illustrates Malte Hagener’s argument that we can no longer only ask *what is cinema?* but also *where is cinema?*<sup>[5]</sup>



#### Referenser

- [1] A good example can be found in Erika Balsom, (2012) “Screening Rooms: The Movie Theater in/and the Gallery,” *Public* 40, pp. 24–39.
- [2] Giuliana Bruno discusses similar aspects of the screen, here understood as both a threshold and enabler for viewing practices, as a site dynamic surface tension. Giuliana Bruno, (2016) *Surface—Matters of Aesthetics, Materiality, and Media*, Chicago University Press.
- [3] Dimitris Eleftheriotis, (2001) “Exhibition: The Apparatus Meets the Audience,” *Popular Cinemas of Europe: Studies of Texts, Contexts and Frameworks*, New York, Continuum, p. 190.
- [4] Ruben Arevshatyan, “Blank Zones in Collective Memory or the Transformation of Yerevan’s Urban Space in the 60s”, *Red Thread*, <http://red-thread.org/en/blank-zones-in-collective-memory-or-the-transformation-of-yerevans-urban-space-in-the-60s/> (2020-07-07).
- [5] Malte Hagener, “Where is Cinema (Today)? Cinema in the Age of Media Immanence”, *Cinéma & C*, 2/2008.

Moscow Cinema Theater Open Hall, Yerevan, Armenia, (1964–66).  
—  
Foto: Onik Minasyan (personal archive)

## PILOTSTUDIE #10: CREATIVE FILM SKILLS

## Hur kan kreativa kompetenser från filmvärlden bidra i stadsutvecklingsprocesser?



En av föresatserna i projektet var att lyfta och synliggöra kompetenser som finns i filmbranschen, och se hur dessa kompetenser på olika sätt kan bidra i stadsutvecklingsprocesser. Det har gjorts på många spännande sätt i de olika pilotstudier som genomförts inom projektet: scenografer i *Fisksätra Vibes*, regissörer och producenter i *Sthlm Debut*, arrangörer i *Popup Cinema*, locationscouter i *Safari Urbain Sthlm*, filmare och klippare i *Moving Murals Hagalund*, etc.

I de fyra rundabordssamtal som genomfördes i *Creative Film Skills 2018–19* lyftes filmbranschens olika kompetenser. I samtalen deltog kreatörer och filmskapare, bygg- och fastighetsaktörer, arkitekter och stadsplanerare. Samtalen spelades in, transkriberades, redigerades och formulerades till fyra artiklar.

Ta del av pilotstudien på:

<https://smarkreativstad.com/pilot/creative-film-skills/>

Artiklarna från samtalen har placerats i de fyra första kapitlen i denna bok. *Staden som scen—om filmvisningar i det offentliga rummet* i kapitel ett på sidan 53, *Tillfällig arkitektur—ett nytt lager av berättelsen* i kapitel två på sidan 101, *VR och delandets konst* i kapitel tre, sidan 151 och *Fånga livet—om filmens och arkitekturens förmåga att skildra livsmiljöer* på sidan 197.

## THOMAS BORÉN

## ”En källa för platsidentitet.”

Thomas Borén är docent i kulturgeografi vid Stockholms universitet och fokuserar i sin forskning på urban utveckling med ett särskilt intresse för utvecklingsstrategier, urbana beslutsfattare samt kultur och kulturproducenternas roll.

”Förutom att bidra till marknadsförings- och profileringsaspekter (av platser, stadsdelar eller staden som helhet) skulle film och rörlig bild i stadsrummet kunna vara en källa för platsidentitet och positiva interna och externa representationer för befolkning och lokalt näringsliv. Finns dessutom medskapande och/eller medbeslutande i processerna kan det sannolikt också vara demokratiskt utvecklande. (Just det offentliga i offentliga rum brukar ofta kopplas ihop med demokrati och yttrandefrihet). I den mån det uppstår en tillräckligt stor kritisk massa torde det också kunna leda till synergieffekter av olika slag. Jag tror det är viktigt för det senare att tänka på hela produktionsnätverket och dess olika delar, från kreation, produktion och distribution till konsumtion och arkivering/utbildning, samt var och hur i de olika delarna som värde skapas, samt titta på de värdeflöden som finns mellan de olika delarna.”



MELISSA LINDGREN

”Stockholm har extremt många utforskade rum.”

Melissa Lindgren har jobbat med film och poppubbiovisningar under många år, bland annat som konstnärlig ledare för Tempo Dokumentärfestival under nästan 8 år. Hon är grundare och festivaldirektör för Cinema Queer.

”Att utforska det offentliga rummet och udda platser med film och projektioner är en dröm för en filmcurator. Det är roligt, innovativt och utmanande. Dessutom möjliggör det ofta för filmen att nå en ny publik, speciellt när man använder sig av det offentliga rummet. Svårigheterna med att jobba på det här sättet idag är att det kräver extremt mycket planering och arbete för ett lyckat event, och att hitta en finansiering för det arbetet är väldigt utmanande. Mina förhoppningar inför framtiden är att det kommer finnas mer bidrag som även stödjer de personella resurser som krävs för att anordna pop-upvisningar och inte bara de tekniska bitarna. Stockholm har extremt många utforskade rum och jag tror att en sådan typ av stöd skulle bidra både till att göra Stockholm till en mer levande stad samt introducera en kulturintresserad publik till nya delar av Stockholm.”



Cinema Queer är en av de visningsarrangörer som bidrog med inspirerande exempel på poppubbiovisningar utanför biograftrummet. Festivalen har experimenterat med okonventionella spelplatser, som visningen av *Pierrot Lunaire* på Storkyrkobadet och *Reaching for the Moon* i Högaldidskyrkan i Stockholm, 2014.

Foto: Katriina Mäkinen/CinemaQueer



Kvällen innan Beyoncés konsert i Stockholm sommaren 2016 arrangerade Cinema Queer en visning av filmen *Waiting for B* (2015) i Långholmens amfiteater. Visningen som besöktes av 600 personer följdes av fest och dans.

Foto: Cinema Queer

På den flytande minifilmfestivalen Cul de Maretopia i Gröndalsviken kunde publiken känna vågorna röra sig, vaggas med och låta tankarna transportera sig till en annan plats, samtidigt som de njöt av ett spännande filmprogram med smala filmklassiker, dokumentärfilmer och konstfilm där den narrativa utvecklingen är icke linjär, flytande och tar udda vändningar. Visningarna skedde på den flytande konstplattformen Maretopia som anordnade festivalen i samarbete med säsongscaféet Cul de Sac. Maretopia består av flera flottar som används för konstnärlig performance och möten. Projektet skapades av konstnärer och arkitekter i samarbete med studenter i inredningsarkitektur och möbeldesign på Konstfack våren 2015. Mat och dryck och gratis popcorn fanns att hämta i caféet.

Foto: Kristina Lindemann







Sjömansmodet hänger kvar på HBTQ-klubbar världen över. En av dessa är den i Stockholm legendariska båten Patricia, som varje söndag de senaste 20 åren förvandlas till en flytande gayklubb. När Fassbinders kultklassiker *Querelle* visades här anordnades självklart också en kostymtävling.

Foto vänster sida: Jann Lipka  
Foto höger sida: Katriina Mäkinen/NonStop Entertainment





Under två magiska filmkvällar i Lappkärrsbergets amfiteater visades pärlor från igår och idag. Evenemanget anordnades av, och riktade sig till, boende i närliggande studentområdet Lappis. Det var ett tillfälle för många utbytesstudenter att ta med sig ett sista minne från sitt år i Stockholm. Efter visningen stannade några besökare kvar och lyssnade, pratade och spontandansade i ljuset av filmprojektorn.

Foto: Simon Revilla och Xenter



Popubiovisningen i Fisksätra startade som ett projekt redan 2014 med namnet Ungt inflytande. Tack vare Smart Kreativ Stad kunde en grupp på åtta elever genomföra biovisningen som del av ett feriarbete inom Nacka kommun sommaren 2016. Med stöd från Fisksätra museum planerade, marknadsförde och genomförde ungdomarna biovisningen av filmen *Bekas* (2012)—en gripande kurdisk dramakomedi om två pojkar i norra Irak och deras drömmar om USA, Superman och ett annat liv—i Braxenparken i Fisksätra. Närmare 500 besökare såg filmen och många stannade och pratade om den efteråt. Visningen blev en riktig succé!

Foto: Fisksätra Museum







Under tre kvällar projicerades video dels på Stadsteaterns fasad i Skärholmen, dels på en husfasad vid Bredängs tunnelbana, synlig för resenärer som passerade med tunnelbanan eller väntade på perrongen, för fotgängare på marknivå samt boende i området. Projektionen var utformad som ett ruttmönster av fönster på en annars icke fönsterbeklädd fasad. Videosekvenserna i "fönstren" visade olika karaktärer/grannar i sin hemmamiljö. Den ljudlösa videoinstallationen har under flera år vuxit fram ur konstnären Hannah Gordon Toresjös egna erfarenheter som granne i ett höghus i Skärholmen.

Foto: Izabella Englund







I en av popubiovisningarna visades videokonst i skogsmiljö. Besökaren vandrade längs med upplysta promenadstråk i Hagaparken. Videoverken projicerades på transparenta plexiglasskivor och skapade en upplevelse av att filmerna svävar fritt i miljön. Projektet och tekniken vidareutvecklades och bilden är från en visning i Tjaukle på Gotland, sommaren 2020.

Foto: Isak Mozard





Djurgården var den första plats i Sverige där "levande bilder" spelades in 1896. Genom Allmänna konst- och industriutställningen 1897 var det också platsen för en av landets första biografer—en tidig form av popcorn-cinema, som revs när utställningen var över. Under en heldag i juli 2016 visades ett kortfilmsprogram med skildringar av Stockholms och övriga Sveriges nöjes/turist/semesterhistoria (1896–1965) i den popup-paviljong som studenter vid KTH Studio 9 byggt som sitt examensprojekt i Pilotstudie #1: *Play or Pause Cinema*.

Foto: Clara Gustafsson







Stockholms latinamerikanska filmfestival Panoramica och Cinema Queer arrangerade sommaren 2020 utomhusvisning på Reimersholme Hotell med latinamerikansk musik och mexikanskt kök i anslutning till visningen av Marilina Giménez punkiga film *Una Banda de Chicas* (2018).

Foto: Panoramica



Under Essingebbron, med utsikt mot Mälaren, visades den moderna filmklassikern *Thelma & Louise* (1991).

Foto: Kulturföreningen Chakapanga





Popupbio på Lilla Essingen.

Foto: Kulturföreningen Chakapanga

## SAMTAL

# Staden som scen— om filmvisningar i det offentliga rummet

Staden är full av ytor där film kan visas, men det krävs mycket för att detta ska hända: kreativa visningsarrangörer, entusiastiska kulturpolitiker, intresserade ansvariga som upplåter platser och filmdistributörer som tänker ”utanför duken”. Och dessutom en publik som är villig att uppsöka nya platser och utforska staden som visningsrum. Detta är ett samtal mellan stadsplanerare, byggaktör, visningsarrangör och arkitekt. Det rör sig mellan möjligheter och erfarenheter kring rörlig bild i stadsrummet. Vilka demokratiska, integrerande och synliggörande effekter för denna konstform med sig? Filmen är ett sätt att både synliggöra platsen den visas på och publiken som samlas. Men det finns många steg att ta mot en mer medveten filmvisningskultur från både offentliga och privata aktörers sida.

För att synliggöra kompetenser som finns i filmbranschen, och se hur dessa kan bidra till stadsutvecklingsprocesser bjöd projektledaren Ulrika Bandeira under vintern 2019 in aktörer inom film och arkitektur till fyra samtal i Pilotstudie #10: *Creative Film Skills*. Samtalen spelades in och transkriberades för att sedan redigeras och formuleras till artiklar. Pilotstudien var ett samarbete mellan Smart Kreativ Stad och White arkitekter och Malin Zimm ledde samtalen.

### Så här skulle visningsarrangörers kompetens kunna användas inom stadsutveckling:

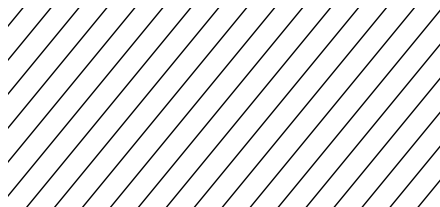
- Använda projektioner för att visa hur ett område kommer se ut i framtiden, efter ombyggnationer.
- Arrangera visningar för att tillfälligt ändra en plats karaktär eller göra den mer tillgänglig.
- Fylla tomma ytor och utrymmen som uppstår under en byggprocess med innehåll.
- Arrangera visningar och events i nybyggda områden för att göra dem mer attraktiva, redan innan människor har flyttat in.



1



2



#### 1 Ays Alayat

Ays Alayat är stadsplanerare och konstnär. Utöver detta driver Ays eget företag och föreläser om frågor kring inkludering, mångfald, representation och social hållbarhet och är ordförande för Kvinnors Byggforum.

#### 2 Gustav Wallin

Gustav Wallin är projektledare och delägare i Byggnadsfirman Erik Wallin, ett projektutvecklingsföretag i tredje generationen, verksamma i Stockholm.

#### 3 Ulrika Bandeira (samtalsledare och projektledare Smart Kreativ Stad)

Ulrika Bandeira är producent inom kultur och film med lång erfarenhet av att arbeta med filmfestivaler och publika evenemang. Hon är en av de konstnärliga ledarna i scenkonstföreningen Projektör och grundare till nätverket Festivalcentrum. Foto: Beatriz Bandeira

#### 4 Malin Zimm (samtalsledare)

Malin Zimm är omvärldsanalytiker på White arkitekter, doktor i arkitektur och skribent. Hon har dessutom praktisk erfarenhet av produktionsdesign och scenografi från två svenska långfilmer. Foto: Thomas Zaar

#### 5 Oscar Eriksson

Oscar Eriksson är tillsammans med Melissa Lindgren festivalchef för Cinema Queer International Film Festival, Sveriges största HBTQ-filmfestival. Cinema Queer startade för snart 10 år sedan för att bredda filmutbudet och skapa nya platser för var film kan visas. Utöver Cinema Queer arbetar Oscar Eriksson som tillförordnad inköpschef och ansvarig för svensk film på Folkets Bio. Foto: Cinema Queer



3



4



5



#### Malin

– Detta samtal handlar om staden som scen och urbana ytor för film och dess publik. Hur ser er erfarenhet ut, i vilka stadsmiljöer har ni upplevt film?

#### Gustav

– Utomlands i varmare klimat har jag sett att det kan visas film på vilken tom yta som helst, inte så arrangerat utan mer spontant.

#### Ays

– Jag har varit på Cinema Queers visningar i miljöer som exempelvis under en bro, tunnelbaneuppgång, i garage och i ett badhus. Vidare konstnärliga uttryck i form av videoinstallationer saknar jag i Stockholm.

#### Oscar

– Vi på Cinema Queer har ju arrangerat många visningar, men inte nått ut till alla. Utomhusvisningar har dominerats av stora aktörer som Stockholms Film-

festival som drar stor publik till parker, som lätt blir den enda utomhusarenan som syns. Vi har bland annat visat film under en bro, på platser som inte används och som kan upplevas som ogästvänliga annars. De här bortglömda platserna skulle jag vilja lyfta upp mer,

Visning av filmen  
*Waiting for B.*

—  
Foto: Cinema Queer

”Det är viktigt att möta publiken i en händelse, med timing.”

men det är av olika anledningar krångligt. Det är praktiska saker som gör att staden inte är tillgänglig. Men det finns spännande exempel på hur staden kan aktiveras genom filmvisningar, i Uppsala har de haft stadsvandringar med kortfilm under kortfilmfestivalen. Konceptet heter *A Wall is a Screen*, där publiken går mellan olika visningsplatser.



För fyra år sedan visade vi *Waiting for B* på Långholmen, som handlar om fans som köar i månader för att se Beyoncé. Det kom 800 personer till denna visning mitt i sommaren. Det var så häftig känsla! Vi hade planerat visningen som en upptakt till Beyoncé's konsert i Stockholm dagen efter. Det är viktigt att möta publiken i en händelse, med timing.

#### Malin

– Att knyta samman filmens tema och innehåll till specifika miljöer, har ni några tankar kring det? Hur kan man jobba medvetet med mötet mellan det narrativa och visningsplatsen?

#### Oscar

– Vi satte ihop ett paket med lesbiskt tema, där alla filmer hade ett motiv eller ett inslag av vatten. Dessa filmer visade vi på en utomhuspool på Clarion hotel. Upplevelsen blev mycket starkare, det märktes på publiken. Det var en duk inomhus och en utomhus, så man kunde ligga i poolen i badkläder och se filmerna. Vi har också visat film på Storkyrkobadet som är en häftig miljö. Det är en historisk plats där män som har sex med män har mötts sedan lång tid. I dessa miljöer med elementet vatten förstärktes känslan och stämningen hos publiken.

”Vad händer om det visas en film som kan skapa friktion och konflikt mellan exempelvis publiken och platsen där filmen visas?”

#### Ays

– Jag tänker på offentliga miljöer och vem som får vara med i staden och skapa trygga miljöer för exempelvis queera personer. Vad händer om det visas en film som kan skapa friktion och konflikt mellan exempelvis publiken och platsen där filmen visas? Filmvisningar kan användas för att skapa igenkänning och tillhörighet.

#### Malin

– Även om visningstillfället är flyktigt kan man skapa starka minnen: ”här har jag varit och sett film”.

#### Ays

– Det finns folk som bor i Stockholm som inte sett vattnet. Filmvisningar vid vatten är ett sätt att bjuda in de som annars inte brukar ta sig till vissa platser.

#### Malin

– Kan man som stadsplanerare tänka mer aktivt på ytor för visningar i planeringsstadiet av den framväxande staden?

#### Ays

– Ja det vore väldigt bra, men det finns inte så många goda exempel på detta. Det är viktigt att idéer om ytors användning tas med från början i byggprocessen. Vi bygger långsiktigt, för hundra år, det får inte bli oanvändbara ytor. Så man bör tänka att filmvisningar kan vara ett av många sätt att använda platsen. Det är viktigt att byggaktörer och kommuner ser till att det finns eluttag, att platsen är tillgänglig och lätt att underhålla—de vanliga kraven—utöver möjligheten att visa film.

#### Gustav

– Behövs det film för att lösa problemet att en plats är dåligt använd kanske det är andra problem som är mer grund-

läggande där. Däremot kan man nyttja eventuella hål som uppstår, tillfälliga rum som kan fyllas med aktivitet av olika slag. Här måste man tänka på vem som äger frågan om den här funktionen, vem som tar ansvar, och vem som bekostar idén. Du måste välja att programmera platsen. En skicklig stadsplanerare borde lösa problemen med exempelvis segregation så att man känner sig välkommen på alla platser, oavsett om det visas en film som man kan identifiera sig med på den platsen. Därmed inte sagt att det inte ska göras, men jag vill ställa frågan så det inte blir kulturens uppgift att få offentliga platser att fungera.

#### Ays

– Stadsplanering handlar om att hantera gränsen mellan det offentliga och det privata. Hur kan vi göra stadsmiljön mer välkomnande för filmvisningar? Oavsett om det sker för att inkludera grupper eller bara för att det är kul. Oscar, vad saknas idag för att ni som arrangörer ska kunna komma in?

#### Oscar

– Det som saknas ibland är ett intresse från staden och privata aktörer för att öppna upp och tillgängliggöra platser. Det är framför allt staden som säger nej eller att kostnaderna för tillstånd blir alldeles för höga för oss. Det är ofta för dyrt och för mycket jobb att få tillstånd. De som sitter på fastigheter är inte lika intresserade som de som har ansvar för kultur. Vi skulle kunna göra fantastiska saker men det finns mycket litet intresse hos framför allt Stockholms stad. Film kan visas nästan var som helst. Vi har försökt få till visningar i Slakthusområdet men det är superkrångligt. Man skulle kunna göra fantastiska saker i tunnelbanan. Men det är omöjligt för staden att hjälpa till. Kulturlotsen

hjälp oss just nu men skulle kunna trycka på det mycket mer. Det gick ju faktiskt att ha tunneldisco för ungdomar 2008. Vi vill inte stänga av någon plats, inte störa trafiken. Vi kan bygga runt allt. Men vi har ett problem med att få staden att öppna upp, och problem med att privata aktörer är för dyra.



#### Ays

– Du nämner många inomhusmiljöer, vilket är förståeligt med tanke på Sveriges klimat. Men jag tänker på utomhusmiljöer, var skulle ni vilja vara?

#### Oscar

– Det är få närförortsmiljöer som har kvar bra platser. Det har varit klurigt att få till.

#### Malin

– Men om det fanns optimala möjligheter, vad skulle det vara?

#### Ays

– Eluttag är viktigare än projektor. Det går att vara varsomhelst bara det finns el tillgängligt.

Cinema Queers  
invigning med cirkustema  
i Tantolunden 2018.  
—  
Foto: Cinema Queer

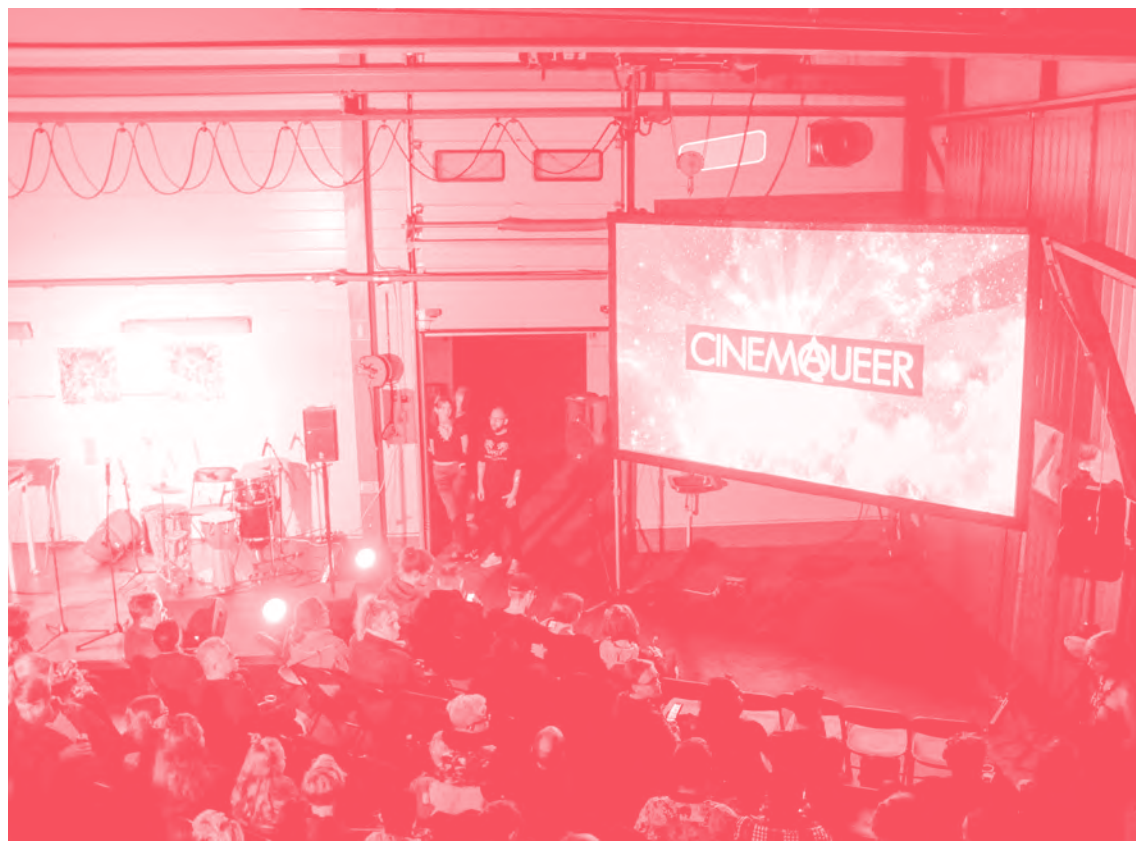


Foto: Cinema Queer

**Gustav**

– Är det viktigt att det är gerillaplatser, att det känns som ett tillfälligt och spontant upplägg?

”Man kan projicera till och med på en k-märkt fasad utan att göra åverkan.”

**Oscar**

– Jag tror det kan vara både och. Som Kulturhusets baksida, fasaden mot Brunkebergstorg, det skulle kunna vara en mer eller mindre permanent lösning för utomhusvisningar i staden. Men andra platser kan vara mer ”gerilla”, där man kan överraska med visningar

och låta människor förvånas på väg hem från jobbet. Det fyller ett syfte. Men där är vi inte än. Tänk om man såg kulturen som något positivt för att etablera ett område. Vi kan ju visa både provocerande och snälla filmer. Vi kunde ha barnfilmsvisningar i en buss, med saft och ballonger.

**Gustav**

– Det tror jag vår bransch är öppen för. Om det inte innebär risker för personskador eller så. Egentligen är det inga som helst problem.

**Malin**

– Film kan ju med relativt enkla medel förvandla en plats till att bli mer spännande, och man kan projicera till och med på en k-märkt fasad utan att göra åverkan.

**Gustav**

– Det jag tänker är att våra platser är ju byggarbetsplatser i kanske två år. Under merparten av byggprojektets tid finns det tomma ytor. Men vi har förstås ansvaret att säkra byggplatsen mot fallrisk, brand och annat.

**Oscar**

– Ja och för oss är ju det ett rum! Vi förstår säkerhetsbegränsningarna. Det skulle vara intressant med en visning i ett garage till exempel, som en inomhusmiljö som är färdig men ännu inte används för parkering.

**Gustav**

– Ja, och den perioden stängs ju när folk har flyttat in. Annars skulle vi få arga bostadsrättsägare...

**Ays**

– En koreansk konstnär vid namn Hang Sungpil har gjort ett verk som är ett fotomontage av en målning av en park. Det heter *Light of Magritte* och projiceras på själva Magritte-museet i Bryssel. Det kan vi ta med oss som stadsplanerare. Projektioner kan vara ett sätt att visa idéer, som text, bild, 3D. Alla kan inte läsa svenska. Vad händer om vi projicerar bilder i 1:1-skala? Projektioner kan bli kopplade till demokrati och rätten att förstå hur staden skapas och vad som ska hända, till exempel hur staden på en viss plats kommer att förändras. Staden har krav på sig att nå ut till invånarna och ge dem möjlighet att påverka.

**Malin**

– Det är lätt att man fastnar i begränsningar kring långfilmsprojektioner. Finns det annat man kan göra med kortare format, rörlig bild, projektioner av 3D-mapping?

**Oscar**

– Kortfilmen är ett outnyttjat format. Även ett kyligt klimat som på våra breddgrader gör det ju möjligt att vara ute i tio minuter i alla fall. Tunnelbaneuppgången med amfiteatern på Odenplan är väldigt underanvänd. Man kunde lätt sätta upp en duk här, även under vinterhalvåret.

”Vi behöver kunna säga ’det här behöver vi’, men också ’det här kan vi erbjuda’.”

**Malin**

– Jag jobbade på en ansökan om utbyggnad av visningsplatser. Både barn och vuxna är uppslukade av sina skärmar. Men det finns så mycket skärmburen kultur som kunde blåsas upp och skapa gemenskap. Det skulle vara jättekul att se Fortnite-turneringar eller YouTube-humor och sådant som lockar barn och unga på stor skärm i staden, där många kan samlas. Vilken kompetens sitter ni visningsarrangörer på? Och hur tränar man upp sin förmåga att ”se” outnyttjade platser?

**Oscar**

– Det gör man genom att misslyckas. Vi har gjort så mycket på ställen där det kommit tre personer. Varför kom ingen? Vi funderar också på hur tar man sig till platsen, och vem vi vill ska komma på visningen. Det är ett undersökande arbete kring platsen som växt fram. Efter några år så vet man vad som funkar och inte. Vi lär oss hela tiden att kurera våra program utifrån både filmen och platsen.

**Malin**

– Vad kan ni lära av varandra?

**Oscar**

– Det är positivt att höra att intresset för en dialog finns. Jag tror att vi måste synliggöra oss själva mer: vi behöver kunna säga ”det här behöver vi”, men också ”det här kan vi erbjuda”.

**Gustav**

– Ur vårt perspektiv som byggaktör är det lätt att säga nej, utifrån allt vi har nämnt om säkerhet och tillgänglighet till dessa platser. Men också tråkigt, ett nej måste vara motiverat. Vi är sällan ensamma i våra beslut eftersom kommuner och entreprenörer och andra

”Det ligger mycket i att tillgängliggöra marken vi tar i anspråk, att kunna medverka till positiva upplevelser.”

har synpunkter. Men faktiskt, i projektplaneringen och under byggtiden finns ganska goda möjligheter att få till saker. Det vill säga ”mellanstadiemiljöerna” då ytor kan stå tomma, kan vara suggestiva och intressanta platser. Vi måste bara hitta ett sätt att planera för tillfälliga verksamheter, så att det minimerar risker—både ekonomiska och personskademässiga—och så att det finns något i det för oss. Det krävs lite administration. Till exempel under planering och inför uppförande av en ny stadsdel: att få folk att vistas i de miljöerna vore alldeles utmärkt. Och vi får genom detta visa att vi bryr oss om vår stad inte minst.

**Malin**

– Personligen skulle jag välja att gå på en visning där jag fick uppleva en miljö man normalt inte får vistas i annars, nästan oavsett vilken film som visas—det är en spännande möjlighet att skapa en ny relation till en plats, eller hitta helt nya platser.

**Oscar**

– Vi jobbar inte med att hitta platser där det ska vara en ”evig duk” utan vi jobbar med att öppna upp staden och ta bort trösklar, ge tillgång. Därför är den ”ambulerande duken” viktig för oss. Ett garage, trapphus, eller Högalidskyrkan...

**Ays**

– Hypotetiskt är det lättare att visa film än att arbeta med urban konst, gatukonst, graffiti—sådant som sedan ska saneras. Men en visning är bara i stunden och sen är det borta. Det är också ett tillfälle att bjuda in olika grupper.

**Gustav**

– Det finns något demokratiskt i det. Inte sällan stöter vi på motstånd från allmänheten, när det ska byggas någonstans. Så det ligger mycket i att tillgängliggöra marken vi tar i anspråk, att kunna medverka till positiva upplevelser.

**Malin**

– Är det önskvärt med permanent plats, och vad skulle i så fall behövas, för utomhusvisningar?

**Ays**

– Både temporärt och permanent behövs. Men för permanenta platser måste det finnas andra funktioner som också aktiverar den under andra tider på året. Det finns många sätt att göra det. Vi har en brist på rörlig bild i städerna så allt är välkommet.

**Malin**

– Det kanske är så att ”mycket föder mer”? Många individer idag producerar rörlig bild. Man filmar sig själv med go-pro eller mobiler i olika sammanhang, det finns tusentals youtubers och andra individer som producerar rörlig bild av olika slag, som intresserar många olika grupper.

**Gustav**

– Ur vårt hänseende när man producerar säljmaterial så har vi kommit att använda rörlig bild allt oftare mer än stillbilder i tryckt material. Det är lättare att besjåla våra projekt, det är lättare att vara pedagogisk och ett bättre format för att få uppmärksamhet. Det är i tiden. En rörlig bild är intressantare. Tekniken är tillgänglig och det kostar inte mer, men det ger så mycket mer.

**Oscar**

– Permanenta platser är bra, men jag vill också slå ett slag för biografen. Stockholm har ett extremt underskott på biografier. Jämför man med Europa ligger Stockholm extremt lågt. Biografen är den bästa platsen för film och en publik mötesplats. Förut fanns det incitament från staden att bygga biografier, men nu skjuter varken Filminstitutet eller staden till för att bygga biografier. I Sverige ser vi bara 1,6 filmer på bio per invånare och år. Den statliga filmpolitiken har inte pushat fältet och vi har fått ett extremt monopol på visningssidan.

**Gustav**

– Det behövs fler biografier helt enkelt. Jag kan känna som invånare att det är otroligt sorgligt med utvecklingen på det här kulturområdet.

**Oscar**

– Att kombinera biografen med restaurang, det finns i många andra länder.

Det konceptet borde vi kunna se mer av. Men det behövs ju stora ytor.

**Gustav**

– Fördelen med de ytorna är ju att de kan vara mörka, alltså fönsterlösa rum. Men man kanske måste utveckla koncept som inte är låsta till enbart filmvisning.



Zenhusen,  
Norra Djurgårdsstaden.  
—  
Foto: Erik Wallin AB

**Malin**

– Det är paradoxalt med kulturaktörers underdogperspektiv och allt mindre budgetar, och beroendet av att bli insläppt å ena sidan—å andra sidan har till exempel Stockholm som stad ambitioner för kultur och attraktioner ”i världsklass” och en självbild av en stadsmiljö med spännande miljöer, kreatörer, evenemang...

**Gustav**

– Kan man få en kommersiell drivkraft så funkar det, det är kanske den tråkiga sanningen.

**Oscar**

– Det här är mycket svårare i Sverige, att få med de stora jättarna. Jag vet inte om det handlar om regler för skattelättnader eller om det är någon annan orsak till att sponsring av kultur ser helt annorlunda ut än till exempel idrott.



”Om staden bygger på en idé om ordning—då blir nästan alla konstformer utanför institutionerna, utanför de förväntade ramarna, något som hotar ordningen.”

**Gustav**

– Vill ni ha del av de pengarna?

**Oscar**

– Ja, absolut. Och inte bara pengarna, eller bara de pengarna. Men att göra något med en större aktör, till exempel Spotify, hade självklart varit intressant för att se vad som händer när den kultur vi jobbar med möter en helt ny publik.

**Gustav**

– Om jag representerar näringslivet här—mitt resonemang är att man kan räkna hem budgeten om det finns en kommersiell faktor. De flesta företag är ju inte altruistiska—investeringar ska kunna motiveras.

**Oscar**

– Sedan är ju vi måna om att bevara den konstnärliga friheten. Men jag önskar att det vore lättare i Sverige, med samarbeten. Det är fortfarande trögt. Stockholms Filmfestival har en del sponsorer, men det är inte lätt. De är verkligen beroende av pengarna från staden och Filminstitutet.

**Malin**

– Det här resonemanget om filmens villkor jämte kommersiella krafter åter-

kommer i våra diskussioner. Det finns ju alltid en risk att de som ”äger skärmen” får in en annonsör som inte vill ha kulturuttrycket där, eller lika gärna tvärtom. Man riskerar att hamna i jobbiga dragkamper.

**Gustav**

– Det gör man alltid. Men köper du en helsidesannons i dagspress vet du inte heller vad som står på motsatta sidan.

**Ays**

– Jag gillar friktion, det är mitt sätt att skapa. Om staden bygger på en idé om ordning—som nolltolerans mot graffiti till exempel—då blir nästan alla konstformer utanför institutionerna, utanför de förväntade ramarna, något som hotar ordningen. Det finns en risk i att släppa för mycket, visst, men också i att reglera för mycket. Ta enprocents-regeln: den säger att konst ska finnas som del av budgeten i offentliga miljöer. Jag kollade på Statens Konstråds hemsida. Där finns bara ett fåtal projekt som har med rörlig bild att göra. Här skulle det alltså finnas potential för filmare att ta större plats.

**Malin**

– Det finns olika storlek på finansiellt stöd, men det kan också finnas olika skala på själva upplevelsen. Filmupplevelsen kan vara för tre personer eller flera hundra. Inom konstfilmen experimenterar konstnärer som exempelvis Pippilotti Rist med det pyttelilla formatet för konstfilm, och den lilla skalan finns också i den mer traditionella publika konsten, som små, små skulpturer och installationer.

**Oscar**

– Konsten har ju funnits med som fråga i stadsbilden under så lång tid. Filmen gränsar till det kommersiella



eftersom den spelar in pengar också, man ser det på ett annat sätt.

**Malin**

– Hur ser framtiden ut?

**Oscar**

– För oss är det viktigt att arbetet fortsätter för att göra filmen till en del av det offentliga rummet när nya platser byggs. Att rörlig bild finns överallt. Att det byggs in i medvetandet hos alla. Man pratar om att Stockholm ska vara ledande. Risken är att det förblir ord men inte händer så mycket.

**Gustav**

– För vår del händer det ju inte sällan när man projekterar att det uppstår ytor som man inte kan programmera.

Där tror jag arkitekterna spelar en viktig roll, i att skapa mening för de här ytorna.

**Ays**

– Jag tänker på den kreativitet som invånarna själva har och deras rätt och möjligheter att utveckla sin stad. En bra lösning skulle vara något så enkelt som eluttag, som ju möjliggör olika uttryck, där invånare själva får bestämma om det ska vara musik, projektion, performance eller helt enkelt en elgrill. Hur kan vi bjuda in olika uttryck till delaktighet? Vem bestämmer vilket uttryck som har högt eller lågt värde?

Det kommande bostadsområdet M2, Södra Värtan.  
—  
Arkitekt/bild: Johannes Norlander



**Oscar**

– Det finns så många tunnlar och platser som skulle kunna aktiveras mer med rörlig bild... ta bara den taktäckta platsen under huset mitt emot där vi sitter just nu och vad en videokonstnär skulle kunna göra med exempelvis undertaket där. Det enda som behövs är en förhållandevis billig projektor som byggs in.

folk som inte har något med den att göra—så skapas det automatiskt ett intresse och ett rum kring verket.

**Malin**

– I alla processer och byggande finns det luckor. Tänk om man skulle kunna skapa en kalender eller ett forum för att signalera ett ledigt garage två månader för den som vill ordna en spelning. Eller en outhyrd butikslokal för en utställning.

**Oscar**

– Det finns ett bra exempel på detta: Bångska våningen på Stureplan—en sjurumslägenhet som varit tom sedan decennier och som under de senaste två åren öppnats för kulturaktörer, som har kommit med förslag. Många blir överraskade att den här möjligheten att få tillgång till en lokal på Stureplan finns, och publiken får ett annat slags möte. Man kommer till en plats man annars kanske inte känt sig bekväm på. Det är ju en dröm att få smidig tillgång till olika platser som står tomma i staden. Det vore fantastiskt om det kunde ske på inbjudan av de som ansvarar för dem!

**Gustav**

– Ja, det kanske vore bättre om initiativet kom från andra hållet, då är ju många hinder borta: att de som äger eller förfogar över lokalerna bjuder in andra aktörer.

**Ays**

– Det skulle vara att förändra platsen från en "transitplats" till en plats där en faktiskt skulle kunna stanna upp och titta på rörlig bild, och även se på andra som stannat upp där. Jag tycker att alla inblandade i byggprocessen och invånare har ansvar. Filmvisning kan vara ett sätt att stanna, titta, lära känna varandra. Man behöver inte recensera, inte döma innehållet, men vara del av stunden tillsammans. Nästa gång nickar vi mot varandra, sen säger vi hej. Filmen blir ett sätt att få oss att lyfta blicken från våra skärmar...

**Gustav**

–...och titta på samma skärm istället!

**Malin**

– Hur skapar man fokus och inramning? Så att filmvisningsplatsen inte bara blir något man passerar förbi?

**Oscar**

– Det är svårt att säga. När vi har visat film—även på ställen där den möter

”Filmvisning kan vara ett sätt att stanna, titta, lära känna varandra.”

# Nya perspektiv på filmens uttryck och format

## INTRODUKTION

## Stadens ytor—möten mellan rörlig bild och arkitektur

Ett förändrat medielandskap och en förändrad mediekonsumtion ställer nya krav på filmens uttryck och format. Smart Kreativ Stad visar möjliga vägar för filmen att skapa strukturer för att aktivera staden, utveckla nya visningspraktiker och samverka med aktörer inom arkitektur och byggbransch.

En av många utmaningar är att vidga förståelsen av vad film är och kan vara. Den gängse bilden är snäv och rymmer främst format som lång och kort spelfilm, dokumentär och serier av olika slag. Filmens uttryck och format—och framför allt idéer om hur film ska visas—följer ofta konventionella och välbekanta mönster. Det finns andra föråldrade föreställningar som människor dras med—som att konst är synonymt med tavlor och skulpturer och inget annat!

Då är det bra att samtidskonsten enträget utmanar alla möjliga och omöjliga idéer om vad konst är, och kan vara. På liknande sätt kan vi utmana föreställningen om vad film är, och hur och var den kan visas. Det kan ske genom att gå bortom det rektangulära visningsformatet, arbeta med andra skalor, lägga mer fokus på ljud än bild, utmana filmens lager av berättande, laborera med bildutsnitt, temporalitet, rumslighet och rörelse eller att arbeta skulpturalt, kinetiskt, i samklang med eller tvärs emot arkitekturen. Möjligheterna att utveckla uttryck och formaten för filmisk gestaltning är obegränsade.

Nu för tiden erbjuds många sätt att uppleva rörlig bild: spel, fasadprojektioner och videoinstallationer, projection-mapping, augmented reality, VR, osv. Vad som är innovativt och vilka former just *filmen* ska få ta i det offentliga rummet är däremot inte givet. Staden bär på en massa berättelser, bilder och lager av minnen, som kan skapa mening och göra gator och torg till levande platser bakom och framför kulisserna. För att utveckla filmens uttryck och format krävs konstnärlig och teknisk kompetens om mediets inneboende möjligheter och lusten att pröva idéer från många olika perspektiv. Det behövs förståelse för platsen och vad den konnoterar, och det krävs kunskap om hur kontexten färgar verk.

Film kan vara en lek där minnet av en plats återuppstår för en stund; uppstudsigt, påflugat eller väntat. Bilder och berättelser som lyser upp vägen hem från jobbet en vinterkväll eller frammanar ett igenkännande skratt under morgonens rusningstrafik. En vardagens koreografi som uppstår i mötet mellan bild och betraktare.

## PILOTSTUDIE #7: MOVING MURALS HAGALUND

## Fantasi, lekfullhet och poesi mellan husen



*Moving Murals Hagalund* tog sig uttryck i det offentliga gestaltungsopdraget *Kaninfågeln*. Konstnärduon Performing Pictures skapade ett konstverk där gatukonstnärer, unga filmare och konststudenter bjöds in att delta i verket och samtidigt pröva ny teknik med ”lager på lagerberättande”. Samverkansprojektet skulle åskådliggöra den kreativitet som finns i Hagalunds industriområde och väcka tankar kring vad just denna plats skulle kunna utvecklas till i framtiden. Solna stads önskan att synliggöra såväl området som ungdomsverksamheterna där, tillgängliggjorde det utrymme som gjorde det möjligt att pröva och utveckla filmmediets uttryck och format.

Ta del av pilotstudien på:

[smartkreativstad.com/pilot/moving-murals-hagalund-2](http://smartkreativstad.com/pilot/moving-murals-hagalund-2)

## FALLSTUDIE

## Kaninfågeln—rörlig bild och muralkonst

*Geska Helena Brečević*

På brandgaveln till en uttjänt industribyggnad i Hagalund framträder två märkliga figurer i en muralmålning. Barfotatvillingar. Två flickor i nattsärk—en har kaninhuvud, den andra är en fågel med orange näbb. Båda har långa, blonda flätor. Ska de på maskerad? Är de hamnskiftare som förvandlat sig till mytomspunna fabeldjur? Eller är det manne en illmarig häxa som har spelat dem ett spratt? Fantasifigurerna är resliga för sin ringa ålder, hela sju meter långa tronar de på den nötta fasaden, som är täckt av smutsgrå puts. Nedanför breder en parkeringsplats ut sig, bilar och varutransporter passerar ibland och var femte minut dundrar tåg förbi på stambanan. När mörkret sänker sig över det gamla industriområdet, och figurerna är på väg att slukas av skuggorna, lyser en ljusstråle upp väggen. Kaninflickan och fågelflickan får plötsligt sällskap av andra märkliga figurer; en krokodil, en ko och en räv. En efter en marscherar de in i bild till tonerna av valkyrisk elektronikamusik. Snart utgör de maskprydda flickorna ett uppstudsigt gäng. Redo att göra stan osäker.

På den måttanpassade muralmålningen modellerar vi fram de nattliga projektioner som ska komma att slunga den stillastående, fastnaglade bilden på väggen in i hitintills otänkta poetiska världar. Man kan verkligen undra vad det är som händer där på väggen. Är det en dröm? Går de i sömnen? Kaninfågeln är ett gäckande par. Kanske har de kommit med en vädjan, en uppmaning till oss att världen behöver mer förtrollning.

Gatukonst och projektion av rörlig bild i det offentliga rummet har en sak gemensamt—intresset för ytor. Idén att kombinera gatukonstens semi-permanenta nedslag med projektionens flyktiga uttryck, växte fram i ett samarbete mellan konstnärduon Performing Pictures (undertecknad och Robert Brečević) och det mexikanska gatukonstkollektivet Lapiztola. Idén fick en publik skepnad i samarbetet mellan Smart Kreativ Stad och Solna stad vintern 2017–18, då en ny form av filmiskt berättande växte fram i Hagalund.

Det gamla industriområdet har de senaste åren hamnat mitt i hetluften. Gränsmarken mellan Solna och Stockholm är ett av landets snabbast expanderande områden. Dess centrala läge, med endast 4 km till Stockholms centralstation, 2,5 km till St Eriksplan och 800 m till Solna centrum och med Hagastaden, Norra Tornen och Nya Karolinska som riktmärken, gör området intressant ur ett stadsutvecklingsperspektiv.

Om Hagalund berättas det att området växte fram som en nybyggerstad i bästa Vilda Västern-stil för drygt hundra år sedan. Då befolkades området mest av fattiga stockholmare som byggde sina hus av gamla sockerlådor och byggmaterial som de ”råkat” få med sig från byggen inne i stan. Här fanns vid förra sekelskiftet tobaksodlingar, repslagerier och andra verksamheter som inte kunde verka innanför tullarna. Området planlades under 1930-talet och består till största delen av småindustrier och kontor. Enkla men välbyggda tegelhus från 1930- till 1970-talen dominerar. Industriområdet genomgår ett stort förändringsarbete med målet att utveckla en ny stadsdel, där den nya tunnelbanesträckningen är en drivande motor. En av tunnelbanans uppgångar kommer att ligga precis vid fasaden där *Kaninfågeln* uppförts, och byggnaden kommer sannolikt att rivras. Under denna övergångsperiod har Hagalund, precis som många andra industriområden i förvandling, öppnat upp för tillfälliga verksamheter och arbetsplatser.<sup>[1]</sup>

Specifikt för Hagalunds arbetsplatsområde är att ett stort antal tåg passerar förbi, dag som natt. En betydligt större mängd människor ser platsen på avstånd från tåget, i rörelse, än stilla på plats, i själva industriområdet. De som arbetar i området befinner sig framför allt där under dagtid medan de som besöker ungdomsverksamheterna dröjer sig kvar sent på kvällen. Tågen däremot passerar oavsett tid på dygnet.

Att visa projicerad film utomhus i Sverige är ingen enkel praktik. En aspekt att ta hänsyn till är temperatur och väder, en annan förhållandet mellan ljus och mörker. På vintern lämpar sig mörkret utmärkt för långa ljusspel, men då är det kallt. På sommaren är vädret vänligare men de ljusa sommarnätterna gör det omöjligt att visa film, annat än en kort, kort stund strax efter midnatt. Här låg själva utmaningen—att göra ett verk som förhåller sig till tre motverkande parametrar: ljus, temperatur och när människor faktiskt befinner sig i området.

Lösningen blev att kombinera två olika ”seenderegimer” i gestaltningen av verket—en muralmålning som syns när det är ljust och en videoöverlagring som träder fram när det är mörkt. Verket genomgår en växelvis förvandling från statisk bild till film.

*Kaninfågeln* är ett exempel på de nya format och uttryck den rörliga bilden kan ta i stadsrummet. Målningen levandegör fasaden i dagsljus och bygger upp en förväntan inför den förvandling som sker då solen lägger sig. Dörren till en ny värld, som är både överraskande och självklar, öppnas. Det solida och det efemära smälter samman. Verket påvisar hur man som filmare och konstnär måste beakta arkitektur och materialegenskaper såväl som socialt sammanhang—och behärska de tekniska förutsättningar som krävs för att skraddarsy ett monumentalt filmkonstverk i det offentliga rummet.

*Kaninfågeln* kan ses som en uppmaning till publiken att rikta blicken mot en plats de annars kanske inte skulle stanna upp för att se. ”Se hit, vad vill ni drömma om här?”

Geska Helena Brečević är projektet Smart Kreativ Stads konstnärliga ledare (2015–2020). Hon är medgrundare till Performing Pictures—en institutionellt oberoende plattform för konstnärlig forskning och utveckling med huvudsaklig inriktning på rörlig bild. Som filmare, författare, forskare och konstnär har Geska Helena lett flera internationella konst- och forskningsprojekt, bl.a. i Sverige, Mexiko, Kroatien och Belgien.

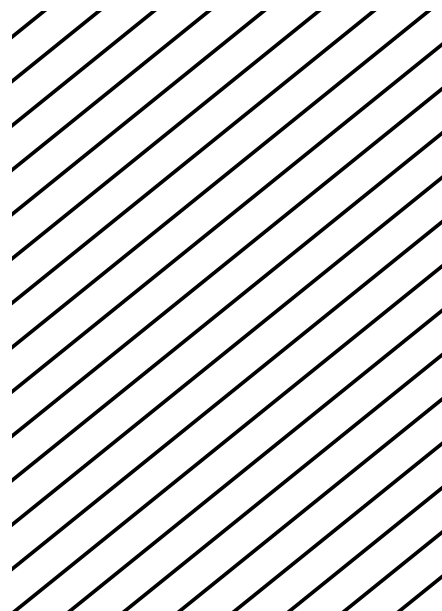
### Referenser

[1] I boken *I skuggan av Blåkulla* (red. Bo Madestrand, Balkong Förlag, 2020), får vi veta mer om de byggnader och människor som finns i Hagalundsområdet i dag: från en gammal Saab-verkstad och dess 90-åriga ägare, till rockband, krögare, konstnärer och världsledande forskare.



ISAK MOZARD

”Det skapas en typ av nullitet som är svår att uppnå i det byggda rummet.”



Isak Mozards *ForRestart* var ett av tolv projekt som valdes när Smart Kreativ Stad 2016 genom Pilotstudie #2 erbjöd möjligheter att göra popubiovisningar i staden. Hans visning skilde ut sig genom att den ägde rum i en sällan provad miljö; i skogsterrängen i Hagaparken. Besökaren vandrade sent på kvällen längs med upplysta promenadstråk till en glänta där videoverk projicerades på transparenta plexiglasskivor, som skapade en upplevelse av att filmerna svävade fritt i miljön. Visningen följde idén om att genom att placera videokonst i skogen, skapa en typ av nullitet som är svår att uppnå i det byggda rummet. Isak Mozard gjorde senare ytterligare test och 2020 visades en utökad version—med fler visningsstationer och vidareutvecklad teknik—i Tjaukle på Gotland.

”Stödet från Smart Kreativ Stad betydde mycket, det är viktigt att möjlighet ges till oklara idéer att få testas för att sedan utvecklas. Den här typen av händelse—där platsen i sig kan skapa ett mervärde till helheten, tidsfickor av vandring i mörker, där ljudbildernas eko korsas och deltagaren kan redigera sin egen upplevelse utifrån sinnesstämning och reaktion av tidigare uttryck—kräver att det testas i praktiken, på aktuell plats.”

JULIEN NONNON

”Det unika med Stockholm är mörkret, för en ljuskonstnär är mörkret fantastiskt.”

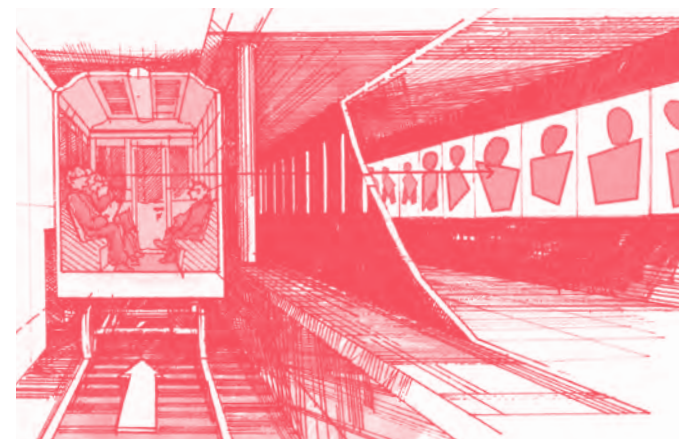
Julien Nonnon är en fransk gatukonstnär vars verk interagerar med stadens arkitektur och urbana element. Hans verk kombinerar gatukonst, kinetiska installationer, mediakonst och videomapping. 2016 bjöds Julien Nonnon in till Stockholm för att visa sina storskaliga projektioner på stadens byggnader i verket *Safari Urbain Sthlm*.

## REFLEKTION

## Moving Image Artworks Along Sites of Transit: Enchantment and a Sense of Place

Annie Dell'Aria

When we think of urban screens, most often we conjure up the domain of advertising and marketing: mediated spaces that flash images and animations designed to promote desire that infiltrate public spaces with private interests. But there is another set of practices for using moving images in public spaces, for leveraging their luminance and ability to attract attention and create



Bill Brand. *Masstransiscope* (1980). Conceptual drawing.

©Bill Brand  
Courtesy the Artist

spontaneous moments of fascination and shared experience. Moving images as public art have the capacity to enchant passersby, creating pop-up audiences out of strangers and rendering the

everyday strange and new. Enchantment helps us better understand the experience of encountering these works than the dominant concepts of the simulacra or the society of the spectacle,<sup>[1]</sup> which too often lump all moving images in public space under the umbrella of Times Square advertising, ignoring the power of the moving image to move us in other ways. Enchantment incorporates a momentary sense of wonder as well as a sense of disruption that disturbs and jolts the spectator out of their everyday world. As philosopher Jane Bennett maintains, such surprising encounters are more than mere amusements. Enchantment, she argues, has the capacity to generate an ethical re-investment in the world and with each other.<sup>[2]</sup>

In the new practices in moving image artworks emerging around the world, artists, curators, and arts organizations are finding fresh ways to produce moments of enchantment that can break our everyday rhythms and return us to public space, even producing new encounters and understandings of place. While moving image practices transform a range of places within the city, including major monuments and cultural edifices, I focus here on practices along one of the more maligned sites of the contemporary city: mass transit. Often considered dirty or dangerous, train and bus routes are also arteries of city life and engines of physical and social mobility. Moving image practices can do more than simply provide distraction within these dreary environments; they can also re-enchant them in ways that prompt us to consider our own phenomenological experience and ethical role within them.

Places of travel and movement are often encountered in a hurried frenzy or with a preoccupation with timetables. Marc Augé called transit

stations and airports “non-places,”<sup>[3]</sup> and advertising inside them is often seen as a visual intrusion or a mediascape to be individually “domesticated” into commuters’ daily lives.<sup>[4]</sup> Nevertheless, the spaces of mass transit are integral to the daily life of city dwellers and can be made more humane through the presence of public art and more enchanting through the presence of moving images.

For one of the earliest moving image artworks installed in a subway, Bill Brand used the principles of a 19th-century proto-cinematic device to animate an abandoned subway station in New York City. *Masstransiscope* (1980) consists of 228 painted panels installed in a light box with regularly spaced slits. As a moving train passes by, passengers see an illuminated, colorful animation where there would normally be darkness: a bouncing ball morphs into an abstract image, shapes transform into a figure, a rocket ship takes off, and then it’s over and the view out the window returns to darkness. Taking inspiration from the illusion produced by two trains passing by, Brand interjected the principles of the zoetrope and expanded cinema into urban movement. The illusion is produced not by a projector moving images in front of an immobile viewer, but by the spectator’s movement past the images. Through the enchantment of the moving image, time spent on the subway transforms from something to simply endure to a movement that transforms the experience of place.

Using the station platform rather than the darkened tunnels as her screen, Tania Ruiz Gutiérrez used projection to transform Malmö Central Station in *Elsewhere* (2010). The work features a series of projections of slow traveling shots from boats, trains, buses and cars screened along the walls beyond the tracks, each on a delay from the last,

giving the appearance of coherent and unfolding landscape. Standing at a single screen simulates a moving perspective, transporting the viewer into a voyager, looking out a large window as the world passes by. Gazing down the platform, however, simulates a panoramic vista onto a wider expanse. The opacity of the concrete walls transforms into a row of windows and the experience of the platform—defined by waiting and a sense of being between

“Standing at a single screen simulates a moving perspective, transporting the viewer into a voyager, looking out a large window as the world passes by.”

places—transforms into one of transport where the viewer can lose themselves in the image. The installation formally recalls a filmstrip, only instead of the strip moving multiple images through a single frame, space moves within a series of frames.

In both Brand’s analogue animation and Ruiz Gutiérrez’s multi-channel projection, a horizontal filmstrip transforms the impersonal spaces of urban movement into cinematic voyages. Giuliana Bruno has countered theories of spectatorship centered on the voyeur with the notion of the voyager who is carried away by the emotion pictures of the cinema.<sup>[5]</sup> Both works also explore the deep historical connections between cinema and trains, which date back to its earliest origins and exhibitions.<sup>[6]</sup>



*Out the Window* installed on Los Angeles Metro bus Transit TV system, 2011.

Foto: Anne Bray  
Courtesy Anne Bray

By expanding cinema out into the movements of urban space, these artworks not only produce new and enchanting experiences within the spaces of mass transit, but also tap into cinema's origins.<sup>[7]</sup>

Other projects might not take the spaces of stations and tunnels as their ground for cinematic reverie, but rather use video to produce opportunities for commuters to reconsider the places through which urban transit moves. *Out the Window*, a project on the Los Angeles bus system in 2011, featured collaboration with local art and film groups and 125 short videos by artists and students that screened on small monitors already placed throughout the bus system. Though featuring small screens rather than cinematic-scaled projection or animation, this project similarly enchants riders by offering them something visually enthralling while simultaneously disrupting their usual habits and asking them to reconsider the places they move through and their own role within them. Producer Anne Bray was particularly interested in giving shape to places that exist behind the beige facades viewers see beyond the window of the sprawling transit system and giving voice to the communities

within them. Videos ranged from playful animations to social commentary, but all were decidedly “about/by/in Los Angeles.” In one video, a frustrated young woman doing her mother’s grocery shopping remarks on how long it takes her to purchase groceries using only mass transit to travel from home, calling attention to how food deserts and gaps in mass transit intersect with socio-economic inequality. Another details the history of the Maravilla Handball Court, an unassuming building embedded into East Los Angeles communities since the 1920s. Each short was followed by an interactive component: an open-ended question screened in English and Spanish along with a number where riders could text their responses to be catalogued on a website. *Out the Window* coopted video screens primarily used for announcements and advertising and used them for a dialogic discussion of place.

Through a variety of moving image practices—proto-cinematic animation, multi-channel installation, and programming on video monitors—these works demonstrate how the moving image’s expansion into the realm of mass transit can produce



Tania Ruiz Gutiérrez  
*Annorstädes (Elsewhere)*  
(2010), Malmö Central Station.

Foto: Charlotte T  
Strömwall

moments that transform the in-betweenness of commuting into an opportunity for enchantment. This is also one component of *RabbitBird (Kaninfågeln)*, 2018), a public projection that uses the scale of street art and the technologically enchanting capacities of projection-mapping to reach viewers along train routes passing through a formerly industrial section of Hagalund. The fleeting nature and inherent ephemerality of the moving image, though seemingly anathema to the fixity of place, can produce moments of enchantment that jolt us out of our everyday movements while traversing the city and ask us to see the world anew. By leveraging the inherent lack of fixity in the moving image, expanded moving image practices within the city can also ask us to consider place as extrinsic, as a constantly renegotiated assemblage with varying temporalities and connections to elsewhere.<sup>[8]</sup> Producing moments of enchantment that point to the complexities of place in something as quotidian as mass transit, the practices discussed here are but a small glimpse of the still-expanding possibilities of moving images in public space.

#### Referenser

- [1] Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation* (Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994); Guy Debord, *Society of the Spectacle* (1967), trans. Ken Knabb (London: Rebel Press, 1983).
- [2] Jane Bennett, *The Enchantment of Modern Life: Attachments, Crossings, and Ethics* (Princeton: Princeton University Press, 2001).
- [3] Marc Augé, *Non-Places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity*, trans. John Howe (New York: Verso, 1995).
- [4] Zlatan Krajina, “Domesticating the Screen-Scenography: Situational Uses of Screen Images and Technologies in the London Underground,” in *Public Space, Media Space*, ed. Chris Berry, Janet Harbord, and Rachel O. Moore (New York: Palgrave Macmillan, 2013), 220–47.
- [5] Giuliana Bruno, *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film* (New York: Verso, 2002).
- [6] The Lumière brothers’ film *The Arrival of a Train at La Ciotat Station* (1895) is one of the most iconic examples of early actualities, and Hale’s Tours in the early twentieth century simulated traveling on a train with a projected tracking shot, train car box theater, and even simulated rain and wind. The observing of the movement of trains against the slats of a fence even inspired the development of the phenakistoscope, an early optical device featuring a disk where a blur of images were made legible through regularly spaced slits—the same process behind the zoetrope and what would later become the film projector.
- [7] Duncan White, “Expanded Cinema: The Live Record,” in *Expanded Cinema: Art, Performance, Film*, ed. A. L. Rees et al. (London: Tate Publishing, 2011), 32.
- [8] Doreen Massey, “A Global Sense of Place,” in *Space, Place, and Gender* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1994), 146–56.

Dr. Annie Dell’Aria is an Assistant Professor of Art History at Miami University in Oxford, Ohio. Her research and teaching interests are interdisciplinary, bridging art history and media studies and focusing mostly on the intersection of public space, moving image media, and contemporary art practice.



## REFLEKTION

## Utmaningar för den rörliga bilden att ta plats i våra städer

Geska Helena Brečević

Stadens allt fler privatiserade och kommersialiserade ytor och rum konkurrerar ut en mångfald av uttryck och röster som skulle kunna ge oss andra berättelser. Våra gemensamma stadsrum rymmer minnen och historier vi delar —och vi kan få dem att träda fram genom överlagringar på stadens ytor. Genom rörliga bilder på fasader läggs yta till yta, berättelse till berättelse.

Att det finns få filmverk inom den offentliga konstsektorn kan härledas till praktiska omständigheter och förhållanden, såsom kostsam teknik och komplexa installationsprocesser. Konstverk måste skyddas mot stöld och vandalism samt göras väderbeständiga och ogenomträngliga. Manualer med tekniska instruktioner och rutiner för underhåll och uppdatering måste överlämnas och hanteras. Men det finns också andra hinder, såsom seglivade föreställningar om det monumentala och beständiga; ingrodda föreställningar om att offentlig konst ska vara lite som pyramiderna i Egypten, d.v.s. något som uppförs för eftervärlden. En artefakt som lämnas kvar åt framtidens arkeologer att upptäcka.

Föreställningen om det monumentala har naturligtvis ifrågasatts vid

upprepade tillfällen och det är en viktig programpunkt för just samtidskonsten att påpeka att "allt fast förflyktigas". Likväl kvarstår denna föreställningsvärld, i många fall oreflekterad, att konst bör göras i betong, brons och andra material som står emot tidens tand.

Den samtida "urbana" staden säger sig uppmuntra nomadiserandet, det tillfälliga och rörliga, men i sina strukturer—i allt från arkitektur och byggnation till finansiella ramverk och kontraktsformer—är staden en orörlig koloss, anpassad och avpassad för de

**"...offentlig konst ska vara lite som pyramiderna i Egypten, d.v.s. något som uppförs för eftervärlden. En artefakt som lämnas kvar åt framtidens arkeologer att upptäcka."**

redan välsituerade. Det nomadiska, icke bofasta, vagabonden, uppfattas som ett hot. Den offentliga konsten återspeglar denna motsättning, och i en struktur där det permanenta premieras blir det svårt att motivera en större investering

för ett konstverk som bara kommer att existera en dag, en månad eller på sin höjd ett par år.

Härtill finns det brister i upphandlingsstrukturer, och kompetens saknas till vissa delar hos curatorer, konsthandläggare och andra beslutsfattare. I större utsträckning än till exempel en bronsskulptur, kräver just tekniska installationer underhåll, rutiner och expertis för installation och skötsel, ja, även nya kontraktsformer för att tillhandahålla detta: serviceavtal från konstnärens sida etc. Vad händer när tekniken slutar fungera? Vad händer med ett verk när det tas ned? Vem äger det då? Återgår det till konstnären? Får det uppföras på annan plats?

Och tillbaka till det här med uttryck och format. Vilka rörliga bilder kommer vi som boende att kunna få uppleva om vi skapar förändrade förutsättningar för konstnärer? Om möjligheten ges att utmana rådande föreställningar kring produktion och visning av filmiska gestaltningar i det offentliga

rummet? Att helt enkelt få pröva nya uttryck och format för film och rörlig bild i stadsrummet?

Då den rörliga bilden placeras i staden *äger den rum*—den är inte, kan inte vara, och bör inte vara—en anpassad, tillrättavisd variant av film såsom den visas i slutna rum. Att bara flytta befintliga koncept eller format, såsom bio, tv eller mobila skärmar, ut på gatan eller torget är inte tillräckligt. I likhet med andra konstarter måste den rörliga bilden få utgå från den plats där konstverket ska äga rum. Den måste få hitta sitt format och uttryck i rummet.

I pilotstudien *Moving Murals Hagalund* utgick projektet från platsen—en vägg, två byggnader, teglets struktur, putsens förmåga att reflektera ljus, ljudets förmåga att eka mellan två motstående väggar. Här samspelade filmen med ett urbant konstuttryck, graffiti, som rör sig fritt och söker sig utanför de begränsningar som är satta för bildkonsten. Begränsningar som kan utgöras av galleriväggar, avpassade skyltar för



*Kaninfågeln* avtäckes de poetiska lager som lurpassar på en alldeles vanlig fasadvägg. Upprepning och variation, trivialiteter och texturer, färg och fantasmagori. *Kaninfågeln* (2018) Performing Pictures & Lapiztola.

Foto: Jann Lipka



affischering eller skärmar för reklam i tunnelbanan.

Det är lätt att tänka att man ska utnyttja permanenta eller semi-permanenta strukturer, som till exempel LCD-skärmar i tunnelbanan som emellan reklamslagen kan spela ett curerat program av videokonst. Det kan låta sig göras, och det kan bli bra, men risken med detta är att man utgår från ett slags "container", ett format och en befintlig struktur som i längden begränsar uttrycksmöjligheterna.

Därför är det viktigt att det finns utrymme för experiment i stadsrummet. I Mexiko, där förstudien till *Kaninfågeln* gjordes, finns en beredvillighet att upplåta sina väggar och byggnader för tillfälliga konstnärliga gestaltningar. I det här fallet var det ett museum, Museo Belber Jimenez, som under en kväll lät Lapiztola uppföra en

muralmålning som Performing Pictures kunde experimentera på med hjälp av enkel kontorsprojektor. På plats kunde konstnärerna se hur projicerad bild och s.k. alpha-masker, som styr genomskinlighet, samverkade med stencilmålningen.

Konstnärens roll genom historien har varit att smycka ytor som öronmärkts för uppvisande av makt och härlighet; slottsväggar behängda med oljemålningar, blyinfattade figurationer i kyrkofönster, osv. I samband med det moderna genombrottet började konstnären ta sig friheten att som sin anfader på stenåldern ånyo lämna ett avtryck på godtyckligt vald grottvägg. Med andra ord fylla mellanrummen, eller de platser som inte alls var tänkta för dekor, högtidlighållande eller påvisat samlarvärde—helt utan beställare och för en okänd, förbipasserande medmänniska.



Muralen *Danny* (2009) uppfördes en eftermiddag som ett improviserat VJ-jam på en vägg vid museet Belber Jiménez i Oaxaca, Mexiko av Lapiztola och Performing Pictures.

Foto: Geska Helena Brečević

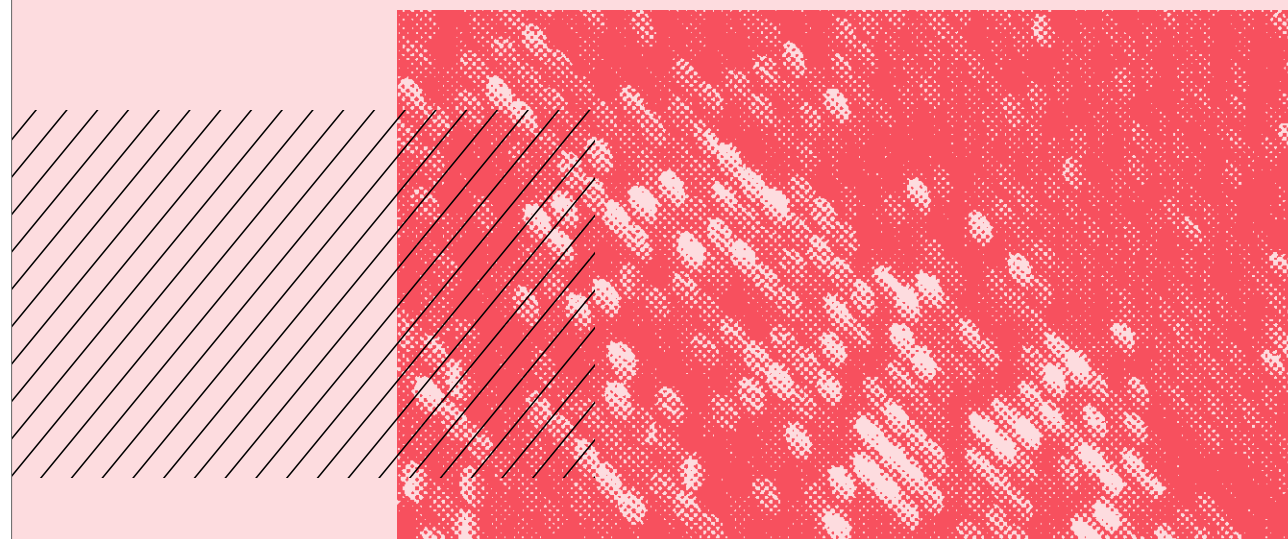
ROGER MOGERT

”Stockholm kommer från en relativt konservativ historia om hur vi använder det offentliga rummet. Vi har haft nolltolerans mot gatukonst, så det här är ett ganska massivt sätt att bryta med Stockholms historia, en närmast upprorisk handling.”

Roger Mogert, stadsbyggnads- och kulturborgarråd i Stockholm (2014–2017) och ordförande i Film Capital Stockholm (2015–2017), visade stort intresse för filmen och projektet Smart Kreativ Stad i sin dubbla roll som borgarråd och ordförande. När Smart Kreativ Stad bjöd in den franske ljuskonstnären Julien Nonnon välkomnade Mogert initiativet att skapa nya uttryck och format för den rörliga bildkonsten och för Stockholm.

PILOTSTUDIE #3: FISKSÄTRA VIBES

## Havet, himlen och husen smälter samman



De som arbetar med att skapa film bjuds vanligen inte in att delta i upphandlingar och skissa fram förslag på konstnärliga gestaltningar till offentliga miljöer. Men inom filmbranschen finns erfarenheter—inte minst hos scenografer och ljussättare—som kan tillföra nya perspektiv till vår stadsmiljö och låta den rörliga bilden ta sig olika uttryck, översättas till skulpturala verk, destilleras till ren rörelse eller upplevelse av tid. Under 2017 bjöds yrkesverksamma konstnärer samt kreatörer från filmbranschen in för att skapa filmiska gestaltningar i Fisksätra i Nacka—ett av många bostadsområden i Sverige där enprocentsregeln finansierar och sätter ramarna för konsten på platsen. Pilotstudien visade på likheter och skillnader mellan de två konstnärliga fältens förutsättningar inom offentlig gestaltning.

Ta del av pilotstudien på:

<https://smarkreativstad.com/pilot/fisksatravibes/>

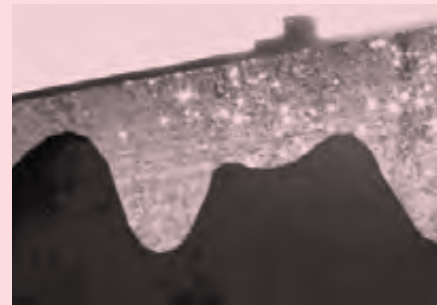


*Fjäll—Fisksätra Glamour* (2017) Katarina Löfström.  
Skissförslag till fasad, Fisksätra.

Det går att skapa rörliga bilder på många sätt. Konstnären Katarina Löfströms skissförslag för en husfasad i Fisksätra fick titeln *Fjäll—Fisksätra Glamour*. I konstverket, som var tänkt att täcka överdelen på två husfasader vid gångbron som leder från Saltsjöbanan in till centrum, reflekterar tiotusentals blänkande paljetter solen och ger en känsla av vatten som rör sig mot himlen.

”Havet, himlen och husen smälter samman. Paljetterna reflekterar både solljus och gatlampor och syns såväl dag som natt. Vinden gör att brickorna rör sig och bestämmer hur konstverket ska se ut. Ibland blir rörelserna lugna, ibland dramatiska. Som vågor på vatten. Konstverket glittrar och skapar vackra och intressanta reflektioner och skuggspel. Paljetterna kan se ut som solglitter. Eller som fiskfjäll. Det blir en port till Fisksätra.”

—  
Foto Katarina Löfström: Geska Helena Brečević  
Foto verk: Katarina Löfström



*Hello* (2017) Cecilia Ömalm.  
Skissförslag till fasad, Fisksätra.

Ett av skissförslagen som togs fram i Pilotstudie #3: *Fisksätra Vibes*, gjordes av Cecilia Ömalm. Hon beskriver sitt verk *Hello* så här:

”I Fisksätra möts man av vänlighet och nyfikenhet och jag ville skapa konst på fasaden som speglar den känslan. *Hello* är ett ljusverk med flera funktioner. Det visar delar av själva byggnaden genom att rita upp rum som vetter mot fasaden. En mörk och sluten vägg får liv, där man kan föreställa sig aktiviteten i huset. Verket styrs digitalt. Det kan programmeras att visa regnbågens alla färger och syns även dagtid då fasaden ligger i skugga. De 15 olika rutorna kan växla i färg, stängas av och sättas på i sekvenser för att skapa figurer, mönster och bokstäver. Jag har skapat ett eget typsnitt så att *Hello* fått ett alfabet som kan hälsa på olika språk, ge komplimanger och uppmuntrande ord. Det vänder sig både till boende, besökare och de som åker förbi Fisksätra. Tanken är att invånare och besökare själva genom att passera en rörelsesensor kan aktivera konstverket att säga/ visa något oväntat. Däremellan skiftar det långsamt i färg.”

—  
Foto: Cecilia Ömalm





MIA WAHLSTRÖM

”Fånga och utveckla det som är stadens själ. På så vis skapar du en attraktiv stad—också för framtiden.”

Mia Wahlström är teknologie doktor i samhällsplanering och konsult på Tyréns, och har forskat i städernas själ och vad som gör en stad attraktiv.

”Ska vi utveckla stadens själ måste vi ta fram berättelserna, genom till exempel symboler och konst. Det kan vara en jättefin plats som på olika sätt har en massa berättelser och själ, men om ingen vet om det får platsen inget värde. Därför måste vi låta berättelserna komma fram! Det ska bli spännande att se hur filmen och den rörliga bilden kan gestalta och lyfta fram stadens själ.”







I ett samarbete mellan de två konstnärskollektiven Lapiztola (Mexiko) och Performing Pictures (Sverige) skapades ett verk som förenar gatukonst och film. Under några kalla novemberdagar 2017 uppfördes *Kaninfågeln* på en brandgavel i Hagalund, Solna. I dagsljus är verket en muralmålning; när mörkret faller, kastar en projektion målningen in i filmens värld med nya visuella lager och betydelser.

Foto: Performing Pictures  
Foto föregående sida: Jann Lipka







Verket inkluderar både rörlig grafik, filmade bakgrunder och chroma-keyade element. Arbetet med att skapa ytterligare djurhuvade figurer—som ska göra sällskap med de målade figurerna på väggen i Hagalunds industriområde—utförs i greenscreenstudion på Kungl. Konsthögskolan.

Foto: Performing Pictures





I dagsljus träder *Kaninfågeln* fram som en muralmålning. När mörkret faller och projektorns strålar riktas mot väggen träder ytterligare karaktärer och mytiska djur fram på fasaden, såväl som fragment från film och tv-historien. Den statiska bilden på väggen väcks till liv.

Foto: Performing Pictures







För Solna stad var Hagalunds arbetsplatsområde viktigt eftersom det är ett utvecklingsområde man gärna vill rikta invånarnas blick mot. För Smart Kreativ Stad var platsen såsom transitområde, ett mellanrum, intressant för att undersöka hur rörlig bild kan bidra till stadsutveckling. Genom fasadprojektion i det gamla industriområdet i Hagalund skapade *Kaninfågeln* nya lager av berättelser som skrev in sig i byggnadens och områdets historia. Verket erbjuder å ena sidan en platsspecifik gemensam upplevelse, en delad erfarenhet, och å andra sidan en flyktig och mental minnesbild—en kvarleva i det inter-subjektiva eller kollektiva minnet. *Kaninfågeln* (2018) Performing Pictures & Lapiztola. Videoverk: Patricia Aramburu, en av konststudenterna som deltog i workshopen i projection-mapping.

Foto: Jann Lipka



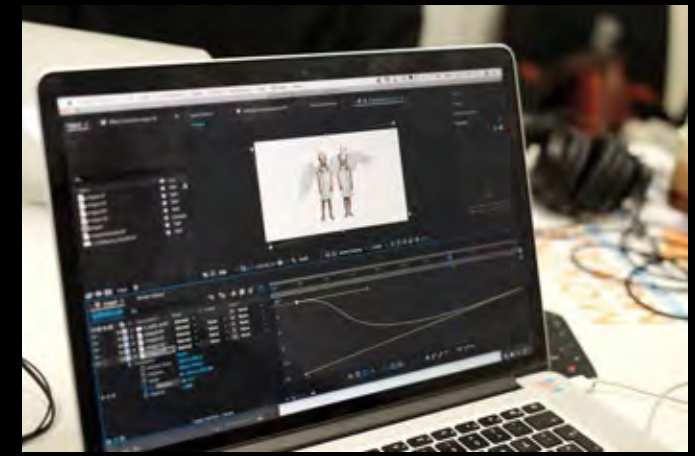


Verket *Kaninfågeln* bestod av mer än 300 stenciler i A2-format. Pappersarken fyllde en stor resväska som det mexikanska gatukonstkollektivet Lapiztola tog med sig som incheckat bagage till Sverige. De sista stencilerna mejslades ut på plats hos ungdomsverksamheterna Råmaterial och Blacksheep i Hagalund.

Foto vänster sida: Nadja Brečević  
Foto höger sida: Performing Pictures







Filmare från UnCut—Ung Filmproduktion och Råmaterial vid ungdomsgården Black Sheep i Hagalund samt studenter från Kungl. Konsthögskolan tog del av en femdagarsworkshop under ledning av Robert Brečević. Som ett komplement till kronologiska berättelseformer—där bild följer bild såsom ett skeende följer ett annat—uppmånades deltagarna att skapa berättelser i lager, där bild läggs på bild i olika skikt över varandra. Vid invigningen av verket i februari 2018, som sammanföll med och avrundade den internationella konferensen *Stadens ytor*, fick deltagarna möjlighet att spela upp sina audiovisuella kompositioner live.

Foto vänster sida: Jann Lipka  
Foto höger sida: Geska Helena Brečević





De två jättelika projektorerna som placerats ovanför ett bageri i byggnaden mitt emot fasaden med muralen, skjuter ett skarpt sken. Penslar av ljus målar bildruta för bildruta upp berättelser över och runt de båda målade figurerna. Konstnärerna kan in i minsta detalj kontrollera vad som är förgrund, vad som är bakgrund, vilka delar av målningen som ska ändra färg, sättas i oskärpa, osv.

Foto: Jann Lipka



Arbetet med *Kaninfågeln*, som utfördes i nära samarbete med Råmaterial och Black Sheep, utgick från ungdomssamheters idé om "att skapa en plats där man som ung får leva ut, där vilja, förändring, dröm och lust får spela fritt utan att någonsin ta ut varandra."

Foto: Jann Lipka



## SAMTAL

# Tillfällig arkitektur —ett nytt lager av berättelsen

Det tillfälliga kan bryta upp föreställningar, ge ny identitet, skapa magi och öppna sinnen. Det förgängliga skapar en annan verklighet och ger plats för andra berättelser. I detta samtal undersöks det tillfälliga rummets roll och möjligheter i skärningspunkten mellan arkitektur, scenografi och konst. Det tillfälliga präglar de rum som skapas för film och miljöer inom konsten, och förekommer ofta som urban undersökning eller strategi inom stadsutveckling. Mot vardagens miljöer blir den tillfälliga arkitekturen en fråga om vad rummet kan och behöver vara.

För att synliggöra kompetenser som finns i filmbranschen, och se hur dessa kan bidra till stadsutvecklingsprocesser bjöd projektledaren Ulrika Bandeira under vintern 2019 in aktörer inom film och arkitektur till fyra samtal i Pilotstudie #10: *Creative Film Skills*. Samtalen spelades in och transkriberades för att sedan redigeras och formuleras till artiklar. Pilotstudien var ett samarbete mellan Smart Kreativ Stad och White arkitekter och Malin Zimm ledde samtalen.

## Så kan filmkompetenser berika staden utifrån tillfällig arkitektur:

- Arbeta med staden som en berättelse. Vad händer längs vägen när man rör sig i staden?
- Dramatisera staden genom att ljussätta oväntade platser på natten och använda mer känslomässiga element.
- Bidra med sin kompetens när arkitekter skapar filmer för att kommunicera om sina projekt.
- Bryta upp den fysiska platsen genom film eller installationer som är rörliga.
- Arbeta med perspektiv, exempelvis genom gamla filmtekniker.





### 1 Maja-Stina Åsberg

Maja-Stina Åsberg är produktionsdesigner och scenograf, utbildad vid StDH (f.d. Dramatiska Institutet) med en bakgrund inom litteraturvetenskap. Hon är aktuell med filmatiseringen av Harry Martinsons diktepos *Aniara* (2019). Maja-Stina vann 2018 pris på Stockmotion för bästa VR/360 för barnfilmen *Hypnagogia*. I nuläget jobbar hon med en TV-produktion för FLX och SVT i samarbete med Andreas Bini samt med egna projekt.

### 2 Vilde Stampe

Vilde Stampe är inredningsarkitekt och konstnär som också arbetar med scenografi och ljusdesign. Vilde driver Kristallmatrixen, en arkitekt- och konstgrupp som arbetar med rumsligheter och offentlig plats utifrån maktkritiska, normkreativa och cirkulära perspektiv. Utöver detta sitter Vilde i styrelsen för Kvinnors Byggforum och är verksam som kommunikatör för Riksteatern.

### 3 Ulrika Bandeira

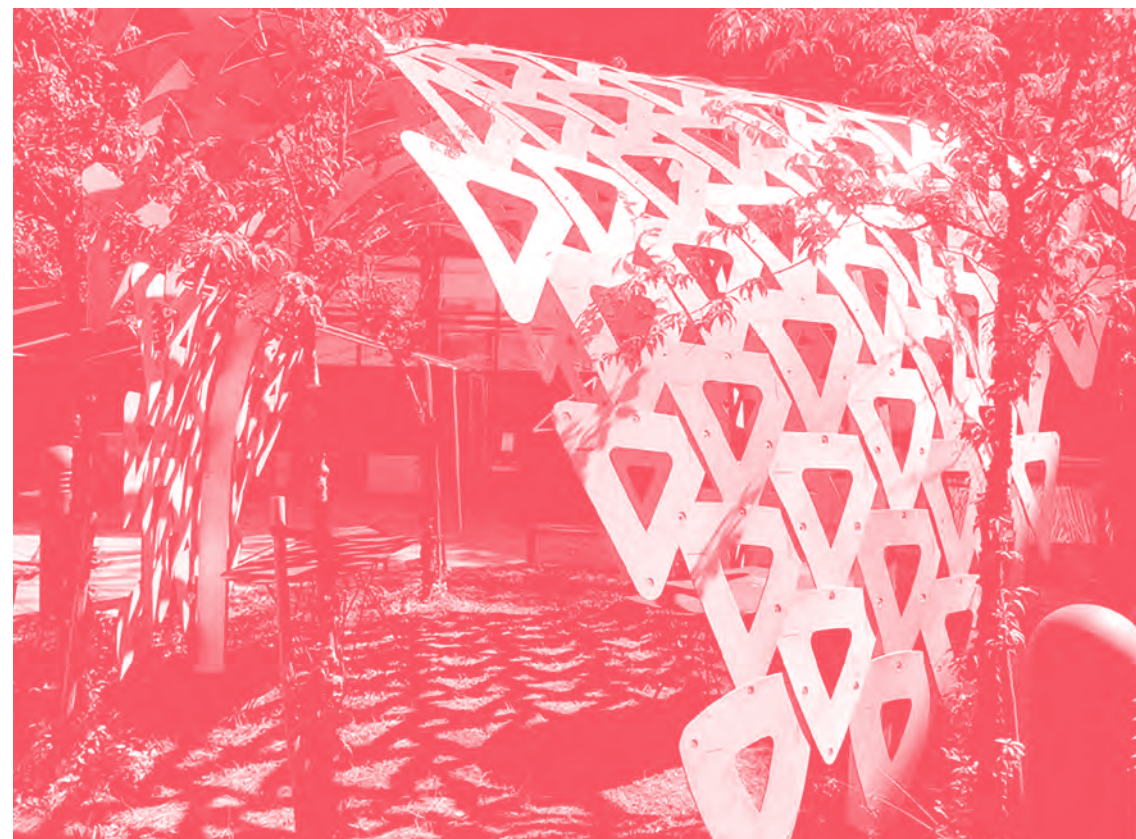
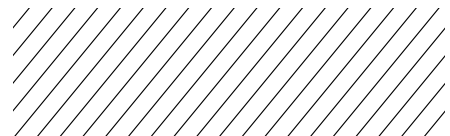
(samtalsledare och projektledare Smart Kreativ Stad)  
Ulrika Bandeira är producent inom kultur och film med lång erfarenhet av att arbeta med filmfestivaler och publika evenemang. Hon är en av de konstnärliga ledarna i scenkonstföreningen Projektor och grundare till nätverket Festivalcentrum. Foto: Beatriz Bandeira

### 4 Malin Zimm (samtalsledare)

Malin Zimm är omvärldsanalytiker på White arkitekter, doktor i arkitektur och skribent. Hon har dessutom praktisk erfarenhet av produktionsdesign och scenografi från två svenska långfilmer. Foto: Thomas Zaar

### 5 Jonas Runberger

Jonas Runberger är arkitekt, forskare och lärare som under många år intresserat sig för arkitekturens koppling mellan det digitala och det materiella, samt spekulatjonen som drivkraft inom design. Han leder utvecklingsmiljön Dsearch inom White arkitekter, och är konstnärlig professor på Chalmers Arkitektur och Samhällsbyggnadsteknik.



### Malin

– Ska vi börja det här samtalet med att försöka definiera vad tillfällig arkitektur är?

### Jonas

– Jag tror vi kommer ha olika definitioner. Jag tänker att det är arkitektur som kan finnas under olika tidsperspektiv. Allt från att utnyttja platser där man vet att det kommer finnas ett utrymme under år, veckor eller dagar. Ett spår jag har tittat på är att haka på stadens planeringsprocess. Jag hade studenter på KTH som jobbade med Slakthusområdet, där tidsperspektivet är ett slags "i vardande" som pågår 15 år framåt i tiden. Att medverka till identitetsskapande till ett område i vardande, det är en ingång till det temporära.

### Vilde

– Som ett komplement till "etablerade" sätt att skapa tillfällig arkitektur saknar jag kombinationer av utforskande ny arkitektur och rörlig arkitektur—något som kan matcha människornas och stadens egna mönster av förändring på olika sätt.

### Malin

– Skillnaden mellan tillfälligt och varaktigt är rent politiskt sett om det finns en plan för förvaltning som följd av ett uppdrag att bevara en byggnad eller infrastruktur. Ofta är det ett offentligt uppdrag, att se till att samhällets fysiska strukturer underhålls. Men vi använder begreppet temporärt i detta sammanhang—hur ska man tolka det?

Ur KTH Studio 9 från 2015.

Foto: KTH

## ”Det handlar om mystiken man vill bygga upp.”

### Jonas

– Temporärt kan ju låta som en nedvärdering: ”det här är bara temporärt”. Förväntningen på det temporära är att något inte behöver stå kvar för alltid, eller att det kommer förändras under tid.

### Maja-Stina

– I mitt jobb handlar det ju verkligen om tillfällig arkitektur, eftersom scenografier skapas för några veckors användning. Men jag tänker ju att det permanenta rummet är själva filmen. Rummet skapas i kameran först och främst. Jag bygger rummet i kameran, i det fyrkantiga utsnittet man ser av rummet. Men ett annat viktigt perspektiv är att idag filmar alla och allt förevisas. Den här utvecklingen är intressant. Om man tänker på större event börjar det finnas en designmedvetenhet där man tänker på att publiken är fotografen. Scenografen Es Devlin pratade om det här när hon gjorde Kanye Wests James Turrell-inspirerade scenrum. Från vilket håll man än ser scenen måste det vara intressant ur ett kameraperspektiv.

### Malin

– Men en filminspelning är en sluten plats från vilken ett narrativ utgår. Har produktionsrummet också påverkat? Säger man att teamet inte får instagramma under inspelningen, med risk för spoilers och sådant?

### Maja-Stina

– Ja, absolut. Även om man filmar ute på gatan. Det handlar om mystiken man vill bygga upp.

### Malin

– Vad försöker man skydda?

### Maja-Stina

– Berättelsen. Man vill skydda den från förutfattade meningar om vad vi vill berätta. Som till exempel *Aniara* som publiken har en relation till sedan tidigare. Man vill skydda de som jobbar konstnärligt från förväntningar och spekulationer.

### Jonas

– Jag förstår att det finns ekonomiska skäl till diskretionen, men jag tycker också att det är fint, att man är rädd om upplevelsen. Jag är fascinerad av ”the making of”-filmer men jag vill inte se dem innan jag sett filmen. Det är samma sak med det temporära, att det är en upplevelse under ett speciellt tidsrum, precis som filmen.

### Vilde

– Ja, och att skydda upplevelsen blir speciellt viktigt om det är en överraskande eller ovanlig upplevelse som skapas. Upplevelsen kan spridas med ord men inte med foto eller video. I upplevelsebaserad arkitektur, interaktiva föreställningar, film eller på vissa klubbar ombeds publiken ofta att stänga av mobilen för att de ska vara närvarande, eller för att tillåta publiken att slappna av.

### Malin

– Det är intressant att tänka på en berättelse som skyddsvärd, som något som kräver en integritet. Kan vi stanna i den frågan en stund? Vi pratar ju om det tillfälliga rummet, men det finns också en berättelse som rummet ska hålla i.

### Jonas

– Man kan påstå att det innebär något helt annat att ”vara där” i vår tid, att på plats uppleva något, antingen en händelse eller en tillfällig struktur, eller annat som är bundet till en viss plats under en viss tid. Idag ser många arkitekter arkitektur på bild. Man kan ju tänka sig att upplevelsen av att vara fysiskt närvarande kommer bli mer exklusiv i en tid där resande är ifrågasatt. Ju mer digital jag blir i mitt arbete desto mer viktigt blir det fysiska.

### Maja-Stina

– Det är ju så den egna berättelsen skrivs, att vi upplever vissa rum med vår närvaro, andra rum blir en del av oss genom andras berättelser. Alla har en bild av New York, till exempel, kanske inte för att man varit där utan för att man fått bilden inbyggd i sig genom andras berättelser.

### Vilde

– Jag tänker på en scenografi som jag och Kristallmatrixen har gjort som tog en publik från en plats till en annan, genom en halvtimmes promenad genom centrum. Vi ville hålla ihop gruppen i en gemensam känsla, hålla oss i en bubbla tillsammans. Vi hade byggt en slags kinesisk drake som alla fick gå och bära. Vi gick bland annat på körbanan och blev verkligen som en farkost. Det var speciellt spännande i möten med människor på stan. Men trots att det väckte stort intresse och många utanför vår ”bubbla” fotade oss, blev vi inte påverkade av det som hände utanför—vi hade vårt rum och vår handling. I den situationen smälte vårt ”scenrum” samman med vardagsarkitekturen.

### Malin

– Det låter som en ny sorts arkitektur: att konstruera en kropp för en grupp att gå och vara i. Finns det bilder?

### Vilde

– Ja, vi filmade. Det var en guide som ledde och berättade falska historier om staden, ljög om husen och vad de var till för och vem som fötts där, som en fiktiv stadsvandring. Tanken var att gruppen skulle få en gemenskap genom att göra samma sak. Filmen som blir kvar efter är samma sak som minnet. Att titta ut över gatan och veta ”här har också det här rummet funnits”. En viktig aspekt i tillfällig arkitektur att skapa minnet av den gemensamma upplevelsen.

### Jonas

– Det finns något exklusivt över det. Antingen var man med eller inte.

### Vilde

– Det som är spännande med tillfällig arkitektur som handlar mer om en situation är att den går att återskapa och kan inspirera till fler eller liknande arkitektur.

## ”Vi hade vårt rum och vår handling. I den situationen smälte vårt ’scenrum’ samman med vardagsarkitekturen.”



## ”Det tillfälliga kan bidra till frågan om vad rummet kan och behöver vara.”

### Jonas

– När jag säger exklusivt tänker jag inte på det som negativt: vi är med om olika händelser, och vissa saker har jag varit med om men inte du, i helt neutral mening. Det som du beskriver är ju händelse och arkitektur samtidigt.

### Malin

– Vi har ju pratat om exklusivitet kring tillfällig arkitektur. Varför vill man ha det? Varför ska man inte bara ha en stad där allt står från början?

### Vilde

– Det finns mycket fler människor i städerna idag vilket gör att de offentliga miljöerna inte räcker till för att representera den mångfald som finns. Arkitektur kan inte fylla allas behov eller representera alla, men den tillfälliga arkitekturen är ett bra sätt att utforska och hitta nya sätt att nyttja stadens rum, men också för att hitta snabba lösningar. I tillfällig arkitektur ryms både sådant som planeras av staden men också personliga tillägg i form av urban konst, marknader eller mötesplatser. Det kan fylla ett publikt behov, utgöra kritiska kommentarer eller en vilja att lämna spår. Men man måste se till att det tillfälliga inte tar över på bekostnad av det andra.

### Jonas

– En viktig del är att man vill pröva något. Fördelen är att det skapas en plats som inte är förutbestämd. Är det en bra idé att vi bygger det här? Jag är kanske färgad av min undervisning där studenter

får pröva nya möjligheter i nya material, som kan resultera i en paviljong, och det har man ju sett tusentals gånger: strukturer som bara prövar sig själva och materialens begränsningar. Det är lätt att förpassa dem till en meningslöshet men det är vad vi var intresserade av när vi närmade oss Slakthusområdet för några år sedan, att sätta provandet i relation till ett visst sammanhang. Det var också en reaktion mot den temporära trenden ”nu ska vi ha en popup-park”, och istället ett sätt att med minsta möjliga medel göra något. Med det perspektivet—minsta möjliga medel—kan man istället behöva tänka länge och verkligen på djupet undersöka uppgiften. Eller så har man några lastpallar och målar dem och ställer ut dem. Det är också en sanning. Men jag tycker det dubbla i att pröva många saker samtidigt, det sociala rummet, materialet, medbestämmandet, det har blivit en drivkraft för mig som arkitekt. Det är just det vi som arkitekter behöver förstå, hur reagerar människor på miljön, vad blir upplevelsen av det vi ritar.

### Malin

– Prövandet som redskap, vad kan man tänka att det ger invånare i staden?

### Jonas

– Vi pratar oftast om en plats där något kan hända, men det är inget motsatsförhållande mellan den tillfälliga parken av lastpallar och en paviljong som ger regnskydd och samtidigt är en material-effektiv och smäcker konstruktion. Båda kan vara bärare av sociala värden.

### Maja-Stina

– Men det är ju också en dialog. Man bjuder väl in till ett samtal om platsen?



### Jonas

– Ja absolut, det samtalet kan handla om olika saker, oftast om frågan om hur vi ska använda platsen i fråga.

### Vilde

– Verkligen, det tillfälliga kan bidra till frågan om vad rummet kan och behöver vara. Det här utforskandet, bygga tillfällig arkitektur i nya områden som ska byggas om, tyvärr är det ofta dit kreativiteten förpassas. Det handlar inte bara om att skapa rum utan skapar också en efterfrågan som driver på gentrifieringen i många områden.

### Malin

– Bjuds du in för att motverka gentrifieringen då?

### Vilde

– Tyvärr finns det väldigt få uppdrag som inte på något sätt bidrar till gentrifiering. Det är ju så att kultur är fantastiskt och nödvändigt men ofta används för att driva på gentrifieringsprocesser

eftersom syftet i många byggprocesser är vinstdrivet. Apropå den exklusiva tillfälliga kulturen; om den också kan fortsätta på ”vi-tar-vad-vi-har” eller ”nerifrån-upp-perspektivet” så skulle det bli något annat. Jag tror det skulle uppstå nya lösningar och idéer om det temporära bygger på ett behov som finns på platsen istället för vad som anses bör finnas där för att attrahera personer med högre inkomst.

### Jonas

– Jag håller med att perspektiven ofta är skilda och att det vore intressant att låta dem mötas. Det är inte så lätt.

### Malin

– Vad tror ni det beror på att det är svårt för de här två sidorna att mötas? Å ena sidan det befintliga på platsen, med sina brister. Å andra sidan det som kommer med förnyade krafter, eller ska vi säga gentrifierande.

Ur Kristallmatrixens mobila scenografi som tog publiken på en vandring genom centrum.

Foto: Kristallmatrixen

**Jonas**

– Jag tror att de kommer ur helt olika perspektiv. Många av de här paviljongerna är ju inte till för att skapa sociala rum, men om du frågar mig så tror jag att de skulle kunna det. Jag tror på arkitekturens betydelse. Och eftersom jag är intresserad av bägge sidorna tänker jag de kunde korsbefruktas mer. Det är inte frågan om resurser utan om olika drivkrafter.

**Vilde**

– Det behövs tillit och vilja, om saker ska skapas ”underifrån”. Om det tillåts bli mer fritt och man vågar lita på och ge ansvar till brukaren så kommer det att tas. Det finns en stor rädsla som arkitekt att dela med sig av sin kunskap och sedan släppa taget. Det görs ofta försök till medborgardialog för att få in röster i processen och jobba med dem som arkitekten är till för. Men det uttrycks ofta att ”folk är inte intresserade” eller ”de vet inte vad de vill”. Så finns det projekt som till exempel Cyklopen i Högdalen i Stockholm som byggdes upp med egna medel, brändes ner och byggdes upp igen. Eller det nya kulturhuset i Östberga, som drevs igenom som en ”samverkansplats”. Det är folk där varje dag. Med sådana lokala drivkrafter blir det inte tomma hus utan det prickar rätt utifrån de lokala behoven.

”Som scenograf inom film är man ju både socialantropolog och arkitekt.”

**Malin**

– Så den här platsen som heter ”samverkansrummet” är kanske som en ny slags kyrka, men en plats för civilsamhällets rutiner och behov.

**Jonas**

– Ja, det var väl tanken bakom Folkets hus och annat som etablerades som gemensamma rum. Nu lever vi i ett annat samhälle.

**Malin**

– Jag tänker på specifika kompetenser som finns inom filmområdet, hur tillämpas de i samverkansprojekt? Hur kan ni bidra med er kompetens till stadsutveckling i allmänhet och tillfällig arkitektur i synnerhet?

**Maja-Stina**

– Som scenograf inom film är man ju både socialantropolog och arkitekt, men framför allt berättar vi historier genom att skapa atmosfärer och stämningar och använder färg och ljus för att skapa dem. Perspektivet är hela tiden ”vad ska publiken känna?” Man jobbar ju med rörlig bild, med kameran. Jag berättar alltid en historia, om en protagonist som oftast har en antagonist. Ett hus, eller en hel stad, kan ju också vara en karaktär i berättelsen. Som i en långfilm som heter *Psykos i Stockholm* och kommer 2020. Där är staden Stockholm verkligen en karaktär i filmen, som samspelar med en persons utveckling och uppväxt under ett besök i samma stad, som en slags skalförändring. Så själva kärnan är förmågan att berätta, utifrån den kompetensen skulle vi kunna hitta samverkan.

**Vilde**

– Jag rör mig mellan ljussättning, inredningsarkitektur och scenografi. Projektet som jag gjorde genom Smart Kreativ Stad var som en interaktiv teater där man fick spela roller i olika scener. För mig blev det ett utforskande av hur man kan använda ljus och ljud för att skifta karaktär och atmosfär i ett rum. Hur kan man dramatisera staden,

kanske ljussätta oväntade platser på natten, eller använda mer dramatiska och känslomässiga element?

**Jonas**

– Det största värdet är ju att man kan ge andra bilder av hur staden ska vara, nästan som om det fanns en mall—det kan jag och många kollegor vara frustrerade över. Då tycker jag tillfällig arkitektur är en fantastisk sak, som med dramatikens hjälp kan rubba den förutfattade bilden av hur staden ska vara. Områden kan vara belastade av sin historia eller identitet—platser kan vara positivt likväl som negativt laddade. Kanske är det mer verkningsfullt att göra saker tillfälligtvis. Det kan inte bara handla om att turister ska kunna fotografera slottet nattetid. Idag är det också en hållbarhetsfråga att man inte lyser upp staden alla nätter. Jag tycker det är spännande för de som bor i en stad att se en annan variant av den—framförallt är det viktigt för den framtida stadens utveckling. Och där är ju film inspirerande och influerande. En stad kan få fundamentalt olika uttryck genom film.

**Maja-Stina**

– Jag tänker på *The Girl with the Dragon Tattoo*, en amerikansk storsatsning som verkligen påstår saker om Stockholm och Sverige på ett sätt som vi i landet aldrig gjort. Som hur de byggde stämningar kring alldagliga platser som en kaffebar... De vågar påstå andra saker om de här platserna, det tyckte jag var intressant.

**Jonas**

– Film kan vara identitetsskapande men också ”identitetsbrytande”. Vi har ju ändå massa olika identiteter, man kan ju fråga sig vems identitet som råder, och vad som händer med alla andras identitet då?

”Ju fler lager som kommer in, desto bättre. Det är det som är tillfällig arkitektur: ett ytterligare lager av berättelsen.”

**Malin**

– När vi pratar om kompetenser i den här samtalsserien har vi utgått från att arkitektur och film båda är områden som samlar en mängd olika kompetenser i ett projekt och där varje person är viktig, men skillnaden är att i arkitekturen finns inte en ”credlist” där alla listas.

**Jonas**

– Ja, det har fascinerat mig, vi får ofta höra inom arkitektur i olika presentationsformer att ”det står lite för många namn som upphovspersoner till projektet”... Så tittar man på en films eftertexter—film som är en betydligt yngre kulturform än arkitektur—och alla som står på den listan har haft en avgörande roll i produktionen, var och en på sitt sätt. Arkitekturens myt är att det är ”ett geni”—förmodligen en man—och så har det egentligen aldrig varit.

**Maja-Stina**

– Den där genikulturen finns ju kring filmregissörer också, men man bejaktar ändå teamarbetet inom filmen. Men många glömmer bort att väldigt många tänkt väldigt mycket kring varje sekund av en film, allt detta arbete suges in i berättelsen. Det finns väldigt lite skrivet om enskilda delar av filmskapandet, som scenografin, det är inte mycket som bevaras. Men den här team-kulturen—att det är nästan omöjligt att göra en film alldeles själv, förstärks av f.d.





Från arbetet med scenografin till filmen *Psykos i Stockholm*.

—  
Foto: Maria Back

Dramatiska Institutets—numera Stockholms konstnärliga högskolas—teamutbildning. Det är ju samma med ett hus, det går oftast inte att göra allting själv.

#### Jonas

—Apropå de många kompetenserna så är det vanligt i arkitekturundervisning att prova alternativa sätt att gestalta och kommunicera. Många försöker visa projekt i film, på ett lekmanmässigt sätt, där finns det ju saker att lära. Jag tänker även på tecknade serier som är textmässigt och bildmässigt drivna berättelser, där arkitekturen kan bli en karaktär i sig, som hos den belgiske serietecknare François Schuiten vars städer har fått ett eget liv. Det finns något filmiskt över det mediet, trots att det skapas av en eller två upphovspersoner, vilket gör seriegenren till en av få skaparformer som går att kontrollera så fullt ut. Ibland är miljöerna viktigare än huvudpersonen för att driva handlingen.

#### Malin

—Apropå detta med samarbete och upphov, Vilde, du var inne på en annan form med påbyggnad, tillägg, att göra om scenen, en ny tolkning..?

#### Vilde

—Jag tycker att flera berättelser behöver kunna existera samtidigt. Ju fler lager som kommer in, desto bättre. Det är det som är tillfällig arkitektur: ett ytterligare lager av berättelsen.

#### Malin

—Som att platsen multipliceras med alla som upplevt den?

#### Vilde

—Ja, alla kommer med sitt bagage och sitt synsätt och om fler av de läsningarna syns eller får plats, då blir det som att berätta fler perspektiv i en film. Det är så viktigt om ett mål är att göra att fler känner sig delaktiga, att omgivningen

speglar flera människors historia. För mig är tillfällig arkitektur också det. Ju fler olika berättelser som görs desto mer kommer staden att spegla.

#### Jonas

—Ja, alla berättelserna finns, men man känner inte till varandras bilder. Ge fler bilder av staden! Jag kom att tänka på att tillfällig arkitektur hör ihop med de regelverk som finns. Vi kan ju vara irriterade på regelverk och processer men de är till för att garantera att inte miljön är livsfarlig, att alla har någonstans att bo, med mera. Man kan tänka "gerilla-taktik" men man kommer inte så långt med det. Men det har ändå hänt en del i exempelvis Stockholm, som medverkar till att ge fler bilder, eller perspektiv, av staden—som att stänga av gator för biltrafik och göra gågator. Hur skapar man de här sakerna men ändå med ett ramverk som skyddar oss? Idag kan alla göra filmer själva. Men kommer alla vara arkitekter och byggare i framtiden om den tekniken uppstår? Det kanske inte är lika självklart. Kan alla göra sin markering i staden samtidigt? Ja, det gör vi på ett sätt genom att vara där, klä oss, leva våra liv, men det finns en stor skillnad. Det måste ske under organiserade former på något vis. Alla kan inte bygga sitt hus här och nu, helt efter eget huvud. Där finns en komplexitet. Eller kanske finns det något annat som vi inte känner till ännu, som gör att vi inte behöver arkitektur längre?

#### Vilde

—Jag tror på berättarformer som bryter upp den fysiska platsen, genom film eller installationer där platser kan börja "flytta på sig". Jag tänker på en videoinstallation som befann sig i olika världsdelar, "öst och väst", där man i en konsthall kunde uppleva den andra miljön—en livlig marknad—genom en



projektionsyta som täckte en hel vägg. Den fungerade nästan som en stor spegel. Båda sidorna live-streamades. Folk började vinka och se varandra i de båda ihopkopplade rummen—från båda håll.

Flytande scen och projektionsyta till festivalen Skankaloss 2015.

—  
Foto: Kristallmatrixen

”Jag tror på berättarformer som bryter upp den fysiska platsen, genom film eller installationer där platser kan börja 'flytta på sig'.”

#### Jonas

—Jag tänker på skärningspunkten mellan planeringsprocessen och tillfällig arkitektur, vi som är praktiserande arkitekter är vana vid processerna som de ser ut idag. Vill det sig väl blir det ett hus om fem år, typ. I snabbare processer är det jättesvårt. När något väl ska uppföras uppstår en massa frågor och orosmoment, alltifrån "tänk om någon sätter eld på paviljongen" eller "tänk om någon bor där på natten". Det är som om det var första gången varje gång, även om tillfällig arkitektur faktiskt alltid existerat. I de här fallen handlar det



Skiss från projektet *Sheaf Shack*. Fågelskådartorn konstruerade av skuren halm och havre som även blir föda för fåglar.

Foto: White arkitekter

om tidsbegränsade händelser, något som ska stå ett år, eller mindre. Då finns det som kallas för tillfälligt bygglov. Det behövs mer kunskap inom sådana projekt, det är ju inte arkitekterna som sköter tillståndsprocesserna.

#### Malin

– Vad tror ni är framtiden för era respektive branscher, att skapa rum som arkitekt och att skapa rum som scenograf?

”Kommer det ens finnas en bransch när allt blir CGI och besluten hamnar i postproduktionen? Det man slarvar bort är ju gestaltningen.”

#### Jonas

– Det är två frågor egentligen: ”kommer det att finnas arkitektur?” och ”kommer det att finnas arkitekter?” Behöver vi planera vår omgivning eller klarar vi oss utan det? En intressant fråga som vi alltför sällan tar upp.

#### Vilde

– Jag tror den fysiska verklighetens rum blir mer viktiga för oss att mötas i och kunna samspela, parallellt med det digitala rummet.

#### Jonas

– Frågan om vi i framtiden kan klara oss utan rum och mötas ändå är intressant. Skulle vi klara att lägga oss ner och sova när vi är trötta, där vi råkar vara. Behöver vi rummet och vad i så fall behöver vi det till? En förutsättning är kanske total jämlikhet. Nästan outhärligt. Angående rollen som arkitekt och dess framtid: jag tror ändå att kunskapen att skapa miljöer som uppfyller våra behov är väsentlig. Men vi ser idag



Bild från inspelningen av *Aniara*.

Foto: SF

hur andra aktörer tar över arkitekturfältet och försöker tjäna mer pengar, ofta genom att omskapa eller skipa vanliga processer, som företag som ritat egna hus och förvaltar dem.

#### Malin

– I arbetet med *Aniara* har jag förstått att poängen med framtidsvisionen var att framhålla den som ganska banal: det inte bara liknar en Finlandsfärja eller en shoppinggalleria—det är verkligen inspelat i de miljöerna, som förmedlar igenkännande känslomässigt i framtiden. Har det fått dig att tänka på din yrkesroll?

#### Maja-Stina

– Ja och jag var ganska orolig som nyexaminerad. Kommer det ens finnas en bransch när allt blir CGI och besluten hamnar i postproduktionen? Det man slarvar bort är ju gestaltningen. Det måste man jobba igenom innan man börjar filma, som en del av en utveckling av hela verket. Kanske kommer

produktionsdesign råda mer över hela produktionen, och scenografi hamnar längre ner i hierarkin.

#### Malin

– Är det oroväckande att de som skapar digitalt sitter i ett annat rum, i en annan tid? Hur ska man hantera det?

”Är det en framtidsuppgift att skapa mer performanceliknande händelser inom våra rumsskapande ämnen?”

#### Maja-Stina

– När vi gjorde *Aniara* hade vi ofta med dem på set och i förproduktionen, men jag tror det finns andra produktioner där man inte tänkt på det. Hur får vi



ihop produktionen om vi inte pratar med varandra? Min förhoppning är att det blir mer flytande och dynamiskt.

#### Jonas

– Inom arkitekturen är gestaltningsprocessen i olika grad digital—visualliseringar kan exempelvis ske i samma modelleringsprogram som används inom postproduktion i filmbranschen—men vi har gått igenom olika produktionsskiften som varit problematiska i fråga om kunskapsöverföring. De nyutbildade behärskar helt andra processer än de som är gamla i gården, och tvärtom. När de äldre inte behärskade

”Vad händer när det blir en mix av många olika yrken? Ju mer en arbetar tillsammans i en gemensam process, desto mer förstår en vilket gemensamt språk vi måste utveckla och vilka perspektiv vi kan lära av.”

programvaran och de yngre kunde mer, var det en dubbel kunskapsöverföring som krävdes. Det har vi passerat till största del. Men numera kommer det in folk i branschen som inte har arkitekturutbildning men som kan programmen, motsvarande yrket ”ritare” förr i tiden.

#### Maja-Stina

– Kan det inte vara en fördel då med nya perspektiv?

#### Jonas

– Jo, men det finns en hel gruppering som ser det som ett huvudsyfte att leverera digitala modeller, och saknar annan grundläggande kunskap. Detta kan ge nya problem för samverkan och kunskapsutveckling.

#### Malin

– Är det en framtidsuppgift att skapa mer performanceliknande händelser inom våra rumsskapande ämnen?

#### Vilde

– Ja i alla fall som en slags utforskande dialogmetoder. Vad händer när det blir en mix av många olika yrken? Ju mer en arbetar tillsammans i en gemensam process, desto mer förstår en vilket gemensamt språk vi måste utveckla och vilka perspektiv vi kan lära av.

#### Malin

– Om vi återgår till rummet där alla samverkar, det spelar verkligen roll. Det kanske inte är en svaghet att man måste vara på samma ställe i tid och rum?

#### Jonas

– Om vi behöver arkitektur i framtiden så behöver vi hitta nya sätt att skapa den. Det handlar delvis om samverkan, men det är också någon slags balans med kompetenser som förstår saker ur andra perspektiv och längre sammanhang. Men att hålla fast vid prövandet, det tror jag är viktigt att återkomma till. Om jag har en VR-modell kanske det inte är samma sak som att prova att bygga något IRL. Hur gör man saker tillsammans där man kan föra in kompetens? Som arkitekter är vi en disciplin som har svårt att förklara vad vi egentligen kan.

#### Maja-Stina

– Jag känner igen det. Det är svårt att förklara hur övergripande vi jobbar.

#### Malin

– Men om ni som filmkreatörer skulle bjudas in att skapa något i staden, vad skulle ni vilja göra?

#### Maja-Stina

– Det vore kul att jobba mer med forcerat perspektiv i staden, som till exempel trappan från Malmskillnadsgatan ner till Kungsgatan. Den är byggd så att den ser längre ut än vad den är genom att den är smalare upptill än nertill. Sedan tycker jag att det vore roligt att tänka mer på staden som en berättelse. Om jag går genom en plats, vad upplever jag? Vad händer längs vägen? Man skulle också kunna skapa tillfälliga installationer genom att använda gamla filmtekniker, som till exempel *matte painting*. Det skulle verkligen kunna få en plats att upplevas helt annorlunda.

#### Vilde

– Om jag fick göra vad jag ville så skulle jag vilja bygga upp både tillfälliga och mindre tillfälliga platser med överraskande och kanske oväntade funktioner som väcker nyfikenhet och bjuder in människor i staden att delta, som stadsvandringen jag berättade om innan. Jag skulle gärna fortsätta att utforska scenografi och rum i rörelse i staden. Staden innehåller fler identiteter än vad den speglar i dagens arkitektur, och för att påminna om det krävs ibland oväntade funktioner som bryter vardagen och ger plats för nya tankar, känslor och möjligheter.

#### Maja-Stina

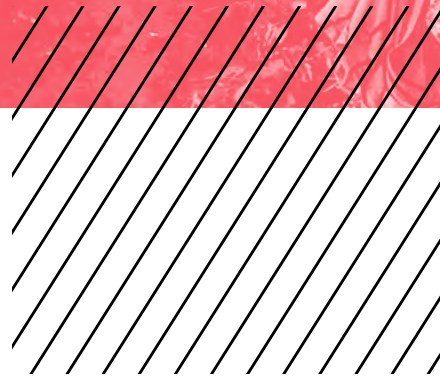
– Ibland kan jag känna att filmskapare i Sverige är så måna att berätta *sanningen* om platsen. Vara trogen det verkliga. Eller göra plakatpolitik över att skildra vissa områden. Men i filmmediet får vi ju påstå vad vi vill. I grund och botten handlar det om att jag vill skildra Stockholm bortom fina svartvita etsningar av Riddarfjärden. Det finns så mycket att säga om den här staden som har blivit så ofantligt tråkig. Jag minns inte vem som skrev det, men jag tror att det var i DN som någon beskrev Stockholm som världens största utomhusgalleria. Det är en sån träffsäker beskrivning och det är vår skyldighet att skildra det.

”Ibland kan jag känna att filmskapare i Sverige är så måna att berätta *sanningen* om platsen [...] Men i filmmediet får vi ju påstå vad vi vill.”



Ur projektet *Bath Tower* till festivalen Skankaloss 2017.

Foto: Kristallmatrixen



# Nya perspektiv på kreatör och filmskapare



## INTRODUKTION

## En utvidgad kreatörsroll

Den rörliga bilden tar allt mer plats, inte bara i digitala kanaler utan även i stadsrummet. Detta medför nya möjligheter men skapar också behov av nya kompetenser för de kreatörer som på olika sätt arbetar med film och rörlig bild. Filmkreatören ses i första hand som regissör eller manusförfattare. Ibland även fotograf, klippare eller ljuddesigner. Men om vi lyfter blicken till att även inkludera visning och möte med publiken träder andra kreatörsroller fram.

Det är idag framförallt biografier och filmfestivaler som står för utveckling av publikarbete och kreativa koncept för visning. Tänk om det vore vanligare för morgondagens filmare att även tänka på visningssituationen. Vilka ska se filmen? Hur ska visningen ramas in? Ska filmen visas på biograf, i en park eller på en husfasad? Eller ska den ta plats mellan husen liksom gatukonsten?

Genom att expandera eller förlänga blicken på filmprocessen så att publikmötet inkluderas i alla produktionens delar, öppnar vi för nya sätt att tänka kring den rörliga bildens potential.

Vi ser att det finns intresse från filmskapare att närma sig det här området, men strukturer saknas, både vad gäller utbildning och finansiering. Vi ser också att det finns en längtan hos publiken efter fler filmiska inslag på oväntade platser med möjligheter att umgås tillsammans.

Tätare band mellan filmskapare och visningsaktörer skulle kunna bidra till en mer dynamisk och inkluderande filmbransch. Genom att bygga broar mellan produktion och distribution skapar vi möjligheter för ett mer kreativt filmklimat och fler spännande publika möten där den rörliga bilden kan få en mer självklar plats i våra gemensamma rum.

## PILOTSTUDIE #9: AUDIO

## Vem vill lyssna på våra berättelser?



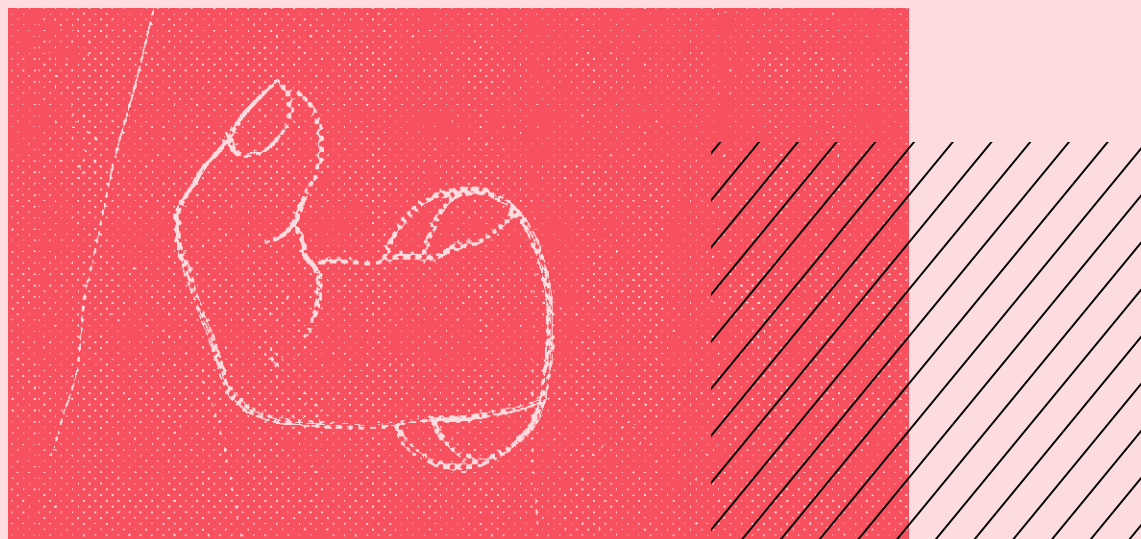
I pilotstudien *Audio* lades tonvikten på *ljudet* i filmen, som är en stor del av filmupplevelsen men ofta hamnar i bakgrunden för bilden. Studien handlade om ljudet i sig, men också om att lyssna—aktivt. Utifrån den så kallade Stockholmsenkäten som regelbundet undersöker ungdomars psykiska hälsa samt deras användning av tobak, alkohol och droger, gick Smart Kreativ Stad in i ett större projekt, *Danderyd lyssnar*, initierat av Danderyds kommun. Syftet var att lyssna på ungdomar på sätt som kompletterade och gav liv åt upplevelserna bakom enkätens siffror och statistik. Tillsammans med en filmpedagog och en ljuddesigner inom film, tv-drama och radio fick ungdomarna på två skolor delta i workshops som gick ut på att lyssna och berätta med ljud—för att förmedla berättelser om någon del av sin livssituation.

Ta del av pilotstudien på:

<https://smarkreativstad.com/pilot/audio-danderyd-lyssnar-2/>

PILOTSTUDIE #8: QUEER BERGMAN CINEMAOKE

## Vad kan vi få syn på när vi som publik får kliva in i en filmscen?



Iscensatt film i det gemensamma rummet kan vara ett stadsrum men även ett mentalt rum, som det politiska eller det demokratiska. I föreställningen *Inviter—Cinemaoke i den Bergmanska garderoben* bjöds besökare in till Ingmar Bergmans värld i samband med firandet av regissörens 100-årsjubileum 2018. Föreställningen sattes upp i en gammal skola i Visby under Almedalsveckan. I varje rum fanns skådespelare som noggrant rollsatts för att iscensätta queera filmsekvenser från fem av Bergmans filmer. Som besökare fick man prova, återuppleva eller föreställa sig erfarenheter som gestaltades i rummen.

Ta del av pilotstudien på:

<https://smartkreativstad.com/pilot/queer-bergman-cinemaoke/>

FALLSTUDIE

## Skapa rum för att få plats

*Ulrika Bandeira*

Bakom fasaden till den vitputsade k-märkta gamla flickskolan i centrala Visby öppnar sig dörrar till olika världar. Som små bubblor att kliva in i, där vi möter queera karaktärer och situationer från Ingmar Bergmans filmuniversum. I ena stunden sitter vi i strikta bänkrader i Caligulas klassrum i *Hets*, för att i nästa stund kliva in i farmors ombonade salong i *Fanny och Alexander* som vi nått via den furudoftande fritidsstugan i *Persona*. Och genom att kliva in genom dörrarna till de olika iscensatta filmscenerna får vi också kliva in i någon annans erfarenheter och känslor.

Den interaktiva föreställningen *Inviter—Cinemaoke i den Bergmanska garderoben* sattes upp under Almedalsveckan 2018 på uppdrag av Smart Kreativ Stad som Pilotstudie #8. Den byggde på konceptet cinemaoke som lanserats av föreningen Projektör (Ingrid Ryberg, Annika Wik och undertecknad). Föreställningen byggde på queera scener ur Bergmans filmer och följde samtidigt den svenska sexualpolitiska utvecklingen, från det att homosexualitet var brottsligt, via att det istället stämplades som sjukdom (1944) till att Socialstyrelsen klassade homosexualitet som friskt (1979).

Genom att använda scener ur Bergmans filmer skildrar föreställningen samhällssynen på sexualitet och normer genom historien. Den visar dels vilka relationer som var tillåtna i samhället, dels vad som var möjligt att visa på film. De utvalda scenerna visar alltså hur synen på queerhet i samhället har förändrats.

Skapandet av föreställningen var ett omfattande kollektivt arbete. Omkring 30 kreatörer samverkade för att skapa ett magiskt och stämningsfullt universum. Ingrid Ryberg regisserade och undertecknad hade hand om produktion och rumslig gestaltning. Föreställningen bygger på Rybergs forskning kring sexualpolitik och queer filmhistoria.



INGRID RYBERG

”Film är en kroppslig och känslomässig upplevelse som ger oss tillfälle att få syn på oss själva, våra egna erfarenheter och drömmar. Men det är också en kollektiv upplevelse, en gemensamt delad fantasi.”

Ingrid Ryberg är filmare, forskare och lektor i filmvetenskap vid Göteborgs universitet. Hennes forskning är inriktad på frågor om genus, sexualitet, mindre filmkulturer, film som offentlighet, åskådarskap och kulturellt minne.

”Cinemaoke utforskar både privata och offentliga aspekter av filmupplevelsen i praktiken genom att detaljfokusera på avgränsade situationer och känslor. Bergman ingår i hög grad i ett gemensamt kulturellt minne, men de queera erfarenheterna i hans filmer lyfts sällan fram. *Inviter* gav ett nytt utrymme åt hans oftast negativt gestaltade queera karaktärer och skapade känslomässiga tidsbryggor mellan dem och skådespelarna och publiken år 2018.”

Cinemaoke är ett annorlunda sätt att uppleva film. Konceptet, som lånar sitt namn från musikens karaoke, erbjuder möjligheten att på ett lekfullt sätt få prova att leva sig in i en annan karaktär och kanske till och med omtolka den. I cinemaoke får publiken kliva rakt in i filmscener som spelas upp av skådespelare i uppbyggda rum med ljus, ljud, scenografi. I rummen spelas scenerna upp i loop och publiken kan välja att delta så mycket—eller lite—den vill. Deltagandet sker genom att den som vill, via en tydlig signal, får kliva in och prova att spela en av rollerna. Tack vare att scenerna spelas i loop kan publiken när som helst återvända till ett rum för att se eller delta i en scen igen.

Genom att fysiskt få träda över tröskeln in till balettsalen från filmen *Törst* där Valborg och Viola tar lektioner för Fröken Henriksson, ges publiken möjligheten att förkroppsliga de känslor och erfarenheter som visats på vita duken. De får prova att ta plats vid balettstången och nervöst följa den strikta balettlärorens instruktioner. Eller slå sig ner i en skolbänk och känna på den laddade stämningen mellan läraren Caligula och eleven Jan-Erik ur filmen *Hets*. Det finns möjlighet att få prova på olika perspektiv och erfarenheter som man inte nödvändigtvis själv har upplevt.

Arbetet med föreställningen balanserade hela tiden mellan att skapa en upplevelse som var rolig och magisk och djupt känslösam. Den skulle vara utmanande, härlig och trygg och aldrig reduceras till utklädning och spex. Produktionen strävade efter att gestalta bitvis svåra och komplexa situationer utan att bli exkluderande. En av nycklarna låg i omsorgen kring alla medverkande. Såväl publik som kreatörer.

Det interaktiva formatet möjliggör både experimentlusta och erfarenhetsutbyte. Men det ställer också höga krav på trygghet—både för publik och för skådespelare. Inte minst då situationerna som spelas upp kan vara både sköra och personliga. Det är svårt att våga prova något nytt om man känner sig osäker eller upplever att det inte sker på ens egna villkor.

Det finns naturligtvis olika sätt att skapa trygghet på, men det är tydligt att det krävs speciell kompetens hos kreatörerna. Arbetet med föreställningen genomströmdes av strävan att skapa trygghet i alla olika delar, såväl i manuset och regin, som i den rumsliga gestaltningen och publikbemötandet.

En av produktionens metoder var att arbeta med uttryckliga instruktioner. Publiken gavs en välkomnande introduktion som också förklarade föreställningens format. Och i alla rum fanns tydliga ramar för vilken typ av deltagande som var möjligt och hur man som publik skulle signalera att man ville medverka. Det var också viktigt att inte utgå ifrån att alla i publiken hade samma förkunskaper och erfarenheter, utan använda sig av ett inkluderande tilltal, i både texter i programbladet och föreställningens repliker.

Precis som i alla uppsättningar fanns här olika slags deltagare. I det här fallet fanns de som hade skapat föreställningen (skådespelare, publikvärdar med flera) i rummen där föreställningen utspelade sig. Sedan de ur publiken som valde att interagera i de olika scenerna och därefter de ur publiken som tittade men valde att inte interagera. För att skapa trygghet att våga medverka var det viktigt att undvika en fjärde typ av deltagare: förbipasseraren. Föreställningens universum ägde rum i en skyddad miljö utan insyn.

I och med att föreställningen hade ett immersivt\* format behövde produktionen förhålla sig till att det inte fanns något ”framför” eller ”bakom” scenen. För att åstadkomma förvandlingen från tvådimensionella scener på duken till tredimensionella

\* Immersiv scenkonst är en genre som befinner sig i gränssnittet mellan teater och performance, föreställning och utställning. Den är ofta platsspecifisk och publiken är ofta interagerande.



Detaljbild från det rum som skapats för att låta publiken uppleva scener ur filmen *Fanny och Alexander*.

Foto: Geska Helena Brečević

rum fick vi i den rumsliga gestaltningen tänka på både helhet och detaljer. I ett av rummen där en scen från filmen *Persona* utspelade sig tog vi även hjälp av doft. Denna scen var den enda utan skådespelare. Istället byggde scenen på en installation som lekte med spegelreflektioner, skapad av scenografen tillsammans med ljud- och ljusdesignerna. För att förhöja känslan av natt mellan vakenhet och dröm lade vi in en doft av tall bland den platsbyggda furuscenografin och de svepande vita gardinerna. Tillsammans med kyligt månljus och en flackande fotogenlampa samt ett ljudspår av en fjärran båttuta blev rummet en helhet där summan var större än de enskilda delarna.

En ambition i castingarbetet var att merparten av den stora ensemblen skulle ha queera erfarenheter, vilket också gav berättelsen en autenticitet och ett inifrån-perspektiv. Flera av de medverkande underströk dessutom hur sällsynt det är att som queer person för en gångs skull få utgöra normen. Detta vittnar om hur otroligt viktiga dessa mötesplatser och trygga rum är.

Föreställningen gav flera betydelsefulla erfarenheter, några av vilka har nämnts här ovan. Inte minst visar den hur film kan ta plats i våra gemensamma offentliga miljöer på olika sätt. Här dock inte som utomhusbio eller videoinstallationer, utan omvandlad till föreställning som använde den rörliga bildens förmåga att förmedla känslor. För genom att ta vårt offentliga rum i anspråk och fylla det med innehåll är vi också med och formar hur vi vill att det ska se ut. Vilka berättelser som får höras och vilka platser som är till för vem.

Ulrika Bandeira är producent, regissör och projektledare inom film och genreöverskridande kultur och har tillsammans med medlemmar i föreningen Projektör skapat två föreställningar under konceptet cinemaoke. Hon är en av tre regissörer bakom den hyllade kortfilmen *JUCK* och har mångårig erfarenhet av att arbeta med filmfestivaler och skapa publika filmevenemang, både på biograf och utanför, och är sedan 2019 programchef för Tempo Dokumentärfestival. 2018–2019 var Ulrika projektledare i Smart Kreativ Stad.

## REFLEKTION

# Narrative Design— and the Interactive, Communal Storytelling Space

Eli Bø

My students train to become designers for film. Production design, as it is known, uses space, place, architecture and objects as narrative tools and is an area in expansion. It has in a relatively short time developed from traditional set design for movies to include areas like virtual reality spaces and story worlds for games. Moving image design

**“The students we interviewed had to somehow show that they could collaborate. Because everyone knows that film people must be team players!”**

can also be seen in theatres or exterior spaces in the form of video installations, projection mapping and other media-based spatial design elements. All this interdisciplinary potential has made my students increasingly interested in the notion of something I call

*Narrative Design*. The phrase is actually borrowed from the world of video game development (where it's often used in relation to game content design), but in our context, the term can simply be understood as *the art of designing spaces, characters, objects or systems that facilitate or support a story*. An all-encompassing design discipline for storytelling, in other words.

Over the past century the impact of this, now vast, narrative design area has been growing steadily: emerging from the rich traditions of scenography and stage design; progressing through film, animation and production design for cinema; gradually taking possession of new interactive narrative formats, games and experience design; and recently asserting itself through immersive technologies, mixed realities and MMOs with huge open persistent worlds. What this disparate group of design disciplines have in common is the link to performance, media and audience—what production designers specifically can contribute is the knowledge related to image and camera.

Film Capital Stockholm's project Smart Kreativ Stad—*New perspectives on moving images in the city* becomes relevant and urgent from our vantage point!

In the spring of 2020, during the early COVID days, we were interviewing new undergraduate students for the departments of Cinematography, Animation and Production Design. For the first time ever, we had to conduct these crucial processes on Zoom and Skype. Of course, remote interviews weren't new; we had spoken to the odd applicant on the phone in the past, but this spring universities all over the world had to urgently recalibrate everything to distance learning. And the challenge for *us* and *our* admissions process was that the students we interviewed had to



somehow show that they could collaborate. Because everyone knows that film people must be team players!

Normally we would invite candidates who had never met before to the school in order for them to show how they problem-solve in groups. This year we had to facilitate team exercises on Skype for applicants who were sequestered in front of their computers in different parts of the country!

What became clear very quickly was that, where we as teachers were nervous about this alienating format,

## “Space is after all three-dimensional, so why not expand beyond the flat two-dimensional rectangle of the cinema or monitor or phone?”

our young applicants were surprisingly relaxed from the start. Most of them were happy to work in pairs, sharing ideas, sharing work, sharing their filmed material, creating animations together and editing on each other’s screens. Even when they were introduced to bigger teams of three or four, they found ways of respectfully communicating with each other, inspiring each other, allowing each other’s voices to be heard and creating final collaborative projects—together! In some cases, the final outcomes were fantastic, visually experimental and funny! Others less so. But a high-quality result was only a bonus because what we really needed to know was the state of their collaborative

skills, oral and visual communication and team spirit!

Our COVID-safe application process uncovered a new generation of hybrid media students out there who are already fluent in communicating visually and virtually with people they haven’t actually met. They have basic camera skills, they have edited moving images, most of them have the confidence that a YouTube channel, a Vimeo account or a minimum of Instagram story savviness provides, they all play games—and they consider themselves storytellers already. Many of them would never apply to a specific department of Cinematography, Animation or Production Design, since they want to try out everything. And, what interests *me*, many want to learn to use space, place and architecture as their chosen narrative tools (as opposed to cinematography, for example) even though they may not think of themselves as designers. It is significant that these young people with design sensibilities already have made sure they have the tools to give them agency as moving image storytellers in their own right. Perhaps they think of themselves more as Spatial Directors? Either way, this audacity is exciting to watch and is certainly new in the business of production design teaching.

If this means that we have identified a 2.0 type of ‘design student’ with knowledge of new technologies, new collaborative methods, a new flexibility and with an understanding of sustainability and resistance, we may have the seed to a future COVID-resilient research environment. A narrative design field where everyone can—and perhaps *must*—be prepared to know and do everything. Invited into this space should be peers from the related fields of exhibition design, architecture, level design plus all those drawn to our expertise in story

world building. They may want to discuss how to activate spaces in order to truly make narratives come alive. Or how to adjust the technical tools they are accustomed to in order to make them work in a storytelling context. Or how to design experiences where an audience’s narrative agency drives how they move around and influences the space itself. Or simply, how to create a room that works for the camera—and how to light it.

Modern humans have invented the term *interactivity* and we talk about it as though it were a new thing. But it is important to remember that it’s really only during the past hundred years that audiences have been sitting still without any real influence on the stories presented to them. Before film interactivity was everywhere, enjoyed at communal storytelling events around campfires with people joining in with voice, music and body; at costumed performances in village squares and in towns where stages were erected. Increasingly also in purpose-built theatres with sets, lighting and special effects—but still with a live and responsive audience as an active part of the experience. The next development was the movie theatre and with it a century of film screenings. However, in this day and age sitting in a cinema and accepting a static predicament seems to be increasingly under-stimulating for some. Checking the phone, googling actors, searching for accompanying gaming content online—while watching a movie—may be an attempt by a young generation to counterbalance having absolutely no impact on a linear narrative whatsoever.

A logical conclusion for my young film designers (with their multi-disciplinary tools, their boldness, their visual communication skills, their dynamic approach to communicating

with audiences and with interactivity firmly back on their agenda) is to ask: Why limit my narrative design skills to the screen? Space is after all three-dimensional, so why not expand beyond the flat two-dimensional rectangle of the cinema or monitor or phone?

Why not create *interactive* spatial design where the moving image is just one instrument in a far bigger toolbox? The obvious next step is to take charge of exteriors, urban spaces, buildings, bridges, monuments—even landscapes. Christo did it with huge textiles, Fortnight does it in virtual space. Why can’t we do it IRL with moving images?

Designing for filmed and projected content has such sophisticated narrative potential. Recreating that old interactive, communal storytelling space while enhancing it with contemporary tools is a tantalising prospect moving forward. The final question is how? How will we as narrative designers impact on future explorations *and combinations* of real and virtual space *and* place *and* architecture *and* objects?

Eli Bø is a production designer and educator and has lead degree courses in the narrative and spatial design field at a number of universities in Scandinavia and the United Kingdom. She is Professor of Design for Film & Media at Stockholm University of the Arts (SKH) and has newly been appointed Pro Vice-Chancellor there. Eli is a graduate of the Oslo School of Architecture and Design and the National Film & Television School (NFTS) UK.

## REFLEKTION

## Stunder av sökande efter team

Salad Hilowle

Det är sommar 2017. Jag, som vanligtvis arbetar med film och skriver, har precis fått mitt första offentliga konstnärliga gestaltungsuppdrag. Ett uppdrag på en plats i den norra delen av Sverige. Denna resa sträcker sig inte bara över hela Sverige, utan kommer att sträcka sig över många yrkesroller och är på gott och ont lärorik.

Den 20 december 2017 tog mina offentliga verk plats i korridorerna på IFO-huset i Tierp. På den översta våningen finns textverk bestående av nyckelord från personalen—i fluorescerande plexiglas. I mittenvåningens korridor visas arkivbilder från husets historia. Starka minnen som berättar om personalgemenskap, barnaktiviteter och första spadtaget vid byggandet av huset. På nedersta våningen gestaltas både i material och motiv husets mångfald, exempelvis i ett screentryck av att komma till Sverige för första gången, eller att vara nyfödd.

Jag vill prata om vad all denna konst betyder men skiter i det. Jag pratar hellre om behovet av ett team i offentlig gestaltning av konst. När man arbetar med en offentlig konstnärlig gestaltning får man fylla många olika roller: säkerhetsansvarig, visionär, projektledare,

förare, snickare, målare, ekonomiansvarig etc. Flera gånger får jag påminna mig själv om att jag är lyckligt lottad som får se mitt verk ta permanent form. Men månader av förhandlingar med olika personer gör att jag till slut har glömt bort vad jag gick igång på.

**”När man arbetar med en offentlig konstnärlig gestaltning får man fylla många olika roller: säkerhetsansvarig, visionär, projektledare, förare, snickare, målare, ekonomiansvarig etc.”**

Flera gånger under processen undrar jag varför det inte finns en mer kollaborativ form. Varför finns det ingen producent, runner eller produktionsassistent? Var är alla runt omkring som vanligtvis finns när man skapar film? Producent, regissör, fotograf, scripta, produktionsledare, klippare, scenograf etc. I min roll som regissör bollar jag hela tiden visionen med andra som är experter på sitt område. Men jag är inte expert på att vara snickare och hamnar därför i förhandlingslägen. Flera gånger är jag nära att bli utbränd. Det märks särskilt på hur mitt tålamod i mina olika roller ebbar ut.

Jag blir väldigt trött på att visionen tycks bli alltmer grumlig och vill bara bli klar. Jag försöker som en person vara i alla dessa roller samtidigt, men det går inte. Det går inte att följa sin egen vision samtidigt som institutionerna har egen organisationsform för genomförande av ett offentligt verk. En kommitté, en arbetsgrupp som kan dela på arbetsbördan hade varit guld värd. Tänk om man som konstnär fick välja ett team av kompetenta medarbetare, en snickare, en ekonomiansvarig, en produktionsledare etc. Som det är i filmen: en apparatur som bildar en kedja av olika roller, där alla jobbar mot ett större gemensamt mål.

För min del är det underbart att få ta del av andra människors expertis i filmprocessen. En äldre filmmentor sa: ”Alla kan göra det mesta och då ser det ut som att man gjort allt själv. När man ingår i ett större projekt där flera har olika roller så finns en större skärpa och precision i visionen.”

I min essä ”Att processa anno 2017” skriver jag om skapande i ensamhet. När jag behöver ensamhet och när jag inte behöver den. Konstnären behöver ensamheten för att våga leka fram en vision, ett intuitivt utforskande som kan vara att skriva, rita, klippa och klistra, filma, kladda, bygga. Jag söker och söker, och till slut uppenbaras den form som vill fram. När jag hittat formen så lämnar jag den ensamma konstnären för att utveckla idén tillsammans med andra. Nu ska hela världen se detta verk! Men jag behöver först göra det stabilt, och enligt mig blir det bäst när fler får vara delaktiga i processen. Det är i detta skede som filmaren i mig kommer fram. Helheten är större och jag jobbar tillsammans med andra mot ett mål.

20 maj 2020. Jag pratar med kultursekreteraren om hur mina verk har överlevt i korridorerna. Hon säger att

verken med tiden växt sig in i korridorerna och att människorna i huset gillar verken mer och mer, att de berömmar helheten som finns i korridorerna.

Jag har fortfarande inte hälsat på verken. Jag hoppas göra det en dag. Men just nu är jag mer intresserad av filmprocessen, filmaren tar över mer och mer.

Jag hoppas en dag få göra ett nytt offentligt gestaltungsuppdrag där jag kan få kombinera filmaren och konstnären i samma roll.

**”Nu ska hela världen se detta verk! Men jag behöver först göra det stabilt, och enligt mig blir det bäst när fler får vara delaktiga i processen. Det är i detta skede som filmaren i mig kommer fram. Helheten är större och jag jobbar tillsammans med andra mot ett mål.”**

Salad Hilowle utexaminerades från Konstfack 2018. Våren 2020 tog han en masterexamen i fri konst vid Kungliga Konsthögskolan i Stockholm. Hans konstnärskap kretsar kring identitet, minnen och plats, synliggörande och mellanförskap. Han deltog i Smart Kreativ Stads samtal om filmens uttryck och format. Hilowle är mitt uppe i arbetet med sin långfilmsdebut *Tungomål* som är ett av projekten inom Sthlm Debut.



## REFLEKTION

## Det offentliga rummet och scenografins möjligheter

Karin Gille

Vad är det som skiljer scenografi på scen eller i film från scenografi i det offentliga rummet? Teaterscenen är ett fast format, som en vit målarduk att använda för att skapa naturalistiska, abstrakta eller surrealistiska berättelser på. Oändligt formbar trots sina tydliga avgränsningar. På film kan man fuska, klippa mellan flera olika miljöer och låtsas att de är en, använda stora lampor utanför bild och rökmaskiner för att skapa ytterligare dramatik. När vi skapar scenografi i det offentliga rummet måste vi dock ta hänsyn till platsens inneboende dramatik och historia. Vi måste förstå offentliga och kulturella rums olika betydelser för att använda dessa platsers laddningar och egna uttryck som scenografiska verktyg.

Inom akademien diskuteras relationen mellan samhälle och rum ur olika perspektiv. Kulturgeografen ser på hur rummet skapas av mänskliga aktiviteter sprungna ur sociala, kulturella, politiska och ekonomiska perspektiv. Etnologen kan undersöka hur människor upplever och rör sig i rummet och där skapar kulturella ritualer och beteenden. Arkitekten och stadsplaneraren försöker så funktionellt och estetiskt tilltalande som möjligt skapa det fysiska

fasta rummet och styra hur vi rör oss och vad vi ser.

Om vi stannar upp och ser oss omkring just där vi befinner oss nu, så kan vi upptäcka att vi rör oss i flera rum samtidigt. Vi har både det fysiska rummet och det abstrakta rummet där det första är de faktiska naturbetingelser som utgör vår omgivning. Stockholms fysiskt fasta rum är till exempel berg och öar omgivna av vatten, berggrund med några höga toppar och en del låglänt sump- och sjöbotten. Det abstrakta rummet kan förklaras som det socialt konstruerade rummet och kan ta sig uttryck i den uppbyggda staden med gator och tunnlar sprängda ur berget och broar över vattendragen. Med teknologins hjälp har vi kunnat utöka våra abstrakta rum genom möjligheten att kommunicera över landsgränser, eller att konsumera det vi behöver—eller har begär till—med olika medier, till exempel pengar eller dataöverföring. Vi är inte längre bundna till det konkreta rummet i den meningen att vi inte kan förflytta oss över naturliga hinder som stora vattendrag, eller måste leva av det som jorden i vår direkta närhet kan ge oss. I den här texten väljer jag att använda ordet ”abstrakta” istället för ”socialt konstruerade” rum, men min rumsanalys bygger på en relationell rumsuppfattning där sociala relationer både skapar och skapas i fysiska rum.

Scenografin tillhör det abstrakta rummets skapelser, men går ännu ett steg längre då den skapar abstrakta rum i det abstrakta rummet. Scenografen omvandlar både det konkreta och abstrakta rummet och skapar tillfälliga atmosfärer genom att i ett konstnärligt iscensatt rum beskriva den berättande konstnärens analys av olika skikt av samhälleliga, verklighetsbaserade eller sagovärlds-baserade förutsättningar.

När man ska skapa scenografier i det offentliga rummet är det viktigt

att känna till de lager som skapar de abstrakta rum vi rör oss i. Varje lager har formats av olika historiska förutsättningar och skeenden och har sina specifika anordningar och geografiska utsträckningar. Om vi är varse vilka förutsättningar som funnits för de rum och det liv som levts där vi befinner oss, och vilka övergripande geografiska och kulturella skeenden som påverkat och påverkar platsens kulturella laddning och symbolik, så möjliggör det för oss att reflektera över känslomässiga erfarenheter som något som förekommer runt om och jämte formandet av det personligt upplevda.

Man kan säga att förutsättningarna för olika scenarier och känslor finns här i skikt att plocka upp—och det är från hur dessa skikt sammanlänkas som det skapas nya kulturella realiteter.

Det här tanke sättet kan kopplas till scenografi och hur scenografi kan skapa känslomässiga atmosfärer. Rum skapas av icke-rumsliga sociala processer och det är scenografens jobb att spåra de symboler och arkitektoniska element som kan beskriva dessa för publiken. Som scenografer i det offentliga rummet vill vi hitta, identifiera och ta tillvara på egenskaperna i en känslomässig atmosfär.

Ljus, ljud, doft, texturer etc., är fundamentala för att förstå vad scenografi gör och hur scenografi ”händer”, som Rachel Hann uttrycker det i sin bok *Beyond Scenography* (2018). Det är en händelse med potential att vara tydlig för varje individ och helt olika vid varje nytt möte. Scenen/arkitekturen är stilla och oföränderlig medan scenografin är flyktig och kan förändras.

Ett exempel på hur de här tanke sätten kan användas när vi gör scenografi i det offentliga rummet är från när Ulrika Bandeira och Sofia Carlevi visade filmen *Thelma & Louise* (1991), som en del

av Pilotstudie #2, på ett av brofästena till Essingebron sommaren 2016. Målet med att visa *Thelma & Louise* på just den här platsen var att förhöja upplevelsen av filmen med de scenografiska element som ligger inbäddade i just det här offentliga rummet. Här blir inte bara brofästet, gräsplätten där publiken sitter och andra ”fasta” föremål scenografi. E4:ans dragning och trafik över huvudena

## ”Om vi stannar upp och ser oss omkring just där vi befinner oss nu, så kan vi upptäcka att vi rör oss i flera rum samtidigt.”

på publiken blir till flera scenografiska lager med konnotationer av längtan, flykt, enformighet och möjligheter. Ljudet av trafiken blir ett till element som i sig bär på lager av erfarenheter och associationer. Thelma och Louise flyr sin vardag och sedan lagen och samhället, men ovanför publikens huvuden rullar vardagstrafiken förbi i obruten monotoni. Roadmoviens symboliska värde är starkt kopplad till 1900-talets framväxande modernitet och motorvägarnas sammanlänkning av landsändar, städer och kanske framförallt arbetsplatser och sömniga småstäder och förorter. Roadmovien erbjuder en dröm om frihet och andra möjligheter. Under Essingeledens monotona dånande från dagspendlande tjänstemän, varubud och hantverkare kan åskådarna följa Thelmas och Louises färd genom flera amerikanska delstater i 150 km i timmen. Deras resa slutar i tragedi, men symboliken i motorvägen som en väg bort, en möjlighet och en

eventuell nystart är känd för de flesta. När protagonisternas Ford Thunderbird far över stupet i Grand Canyon och filmen tystnar så ligger Essingeledens bullrande erbjudande om äventyr för den som vågar, fast ovanför våra huvuden.

En annan gång kan platsen inte väljas på samma sätt. När jag gjorde scenografin till *Inviter—Cinemaoke i den Bergmanska garderoben* i Visby 2018 så var utmaningen att känna in och ta tillvara på rummen i ett gammalt hus från 1600-talet och koppla ihop berättelser från ett 30-årigt spann av filmskapande.

”När protagonisternas Ford Thunderbird far över stupet i Grand Canyon och filmen tystnar så ligger Essingeledens bullrande erbjudande om äventyr för den som vågar, fast ovanför våra huvuden.”

Utmaningen var att plocka fram essensen i de filmsscener från Ingmar Bergmans repertoar som var utvalda att spelas upp, och hitta det i huset och i den omgivande stadsmiljön som kunde användas som scenografiska element för att hjälpa publiken och skådespelarna att känna filmscenen. saker som då blir viktiga är till exempel hur solen rör sig och skapar dramatiska skuggspel vid just den tid magister Caligula bannar Jan-Erik, eller hur gatulivets ljud tränger in genom öppna fönster och bidrar till festsorlet vid familjen Ekdahls återförening i stora salen. På så sätt blev hela Visby en del av scenografin i den slutna miljö som utgjorde scenrummet den gången.

Att göra scenografi i det offentliga rummet är att känna in platsen och förutsättningarna kring den, fundera på vilka berättelser som redan finns bland de historiska lagren av kulturella, politiska och ekonomiska skeenden, och hur vi kan tydliggöra dessa lager och de känslomässiga atmosfärer som finns kopplade till dem. Med scenografens verktyg att berätta en historia kan vi skapa en gemensam upplevelse och se och känna hela stadens samlade erfarenheter och potential.

Karin Gille är frilansande kulturarbetare från Stockholm som sedan examen från Konstfack 2008 jobbat brett inom konst och kultur som producent, arrangör och konstnär—med tonvikt på rumsliga och publika projekt. De senaste sju åren har hon främst jobbat inom film och scenkonst som scenograf och rekvisitör.



Föreställningen *Inviter—Cinemaoke* i den Bergmanska garderoben gavs i Visby under Almedalsveckan som en del av Bergmanåret 2018. Förutom den specifika Gotlands-koppling som Bergman har, är valet av Almedalen signifikant eftersom det är vår viktigaste politiska arena. Här ges ett bra tillfälle att visa dels på filmens och kulturens kraft, dels att sätta ljuset på Sveriges sexualpolitiska utveckling, samt att låta queera röster ta plats sida vid sida med mainstream-kulturen. Jana Bringlöv Ekspång och Bahareh Razeqhi i en scen ur filmen *Törst*.

Foto: Geska Helena Brečević







I varje rum i föreställningen *Inviter—Cinemaoke i den Bergmanska garderoben* finns specifika interaktioner som publiken kan välja att delta i. För varje interaktion finns det också tydliga instruktioner om hur man signalerar att man vill delta. Jorun Kugelberg som fröken Henriksson i en scen ur filmen *Törst* (1949).

Foto: Geska Helena Brečević





Vänster sida: Jana Bringlöv Ekspång och Bahareh Razekh dricker portvin i en scen ur *Törst* (1949).

Höger sida: Maskör och kostymör Emelie Henriksson fäster peruk på Jorun Kugelberg.

—  
Foto: Geska Helena Brečević





För att skapa de platsspecifika iscensatta filmscenerna i *Inviter*, samverkade runt trettio olika kreatörer. Allt från skådespelare och scenografer till publikvärdar medverkade till att bygga upp ett magiskt universum. Rummen byggdes upp av scenograf, ljud- och ljusdesigner med stor hänsyn till den k-märkta miljön. Platsen för föreställningen, skolbyggnaden, passade dessutom extra bra för temat, då undervisnings- och institutionsmiljöer ofta återkommer i Bergmans filmer. Simon Rodríguez och Carlos Francisco Romero Cruz i en scen ur *Hets*.

Foto: Geska Helena Brečević





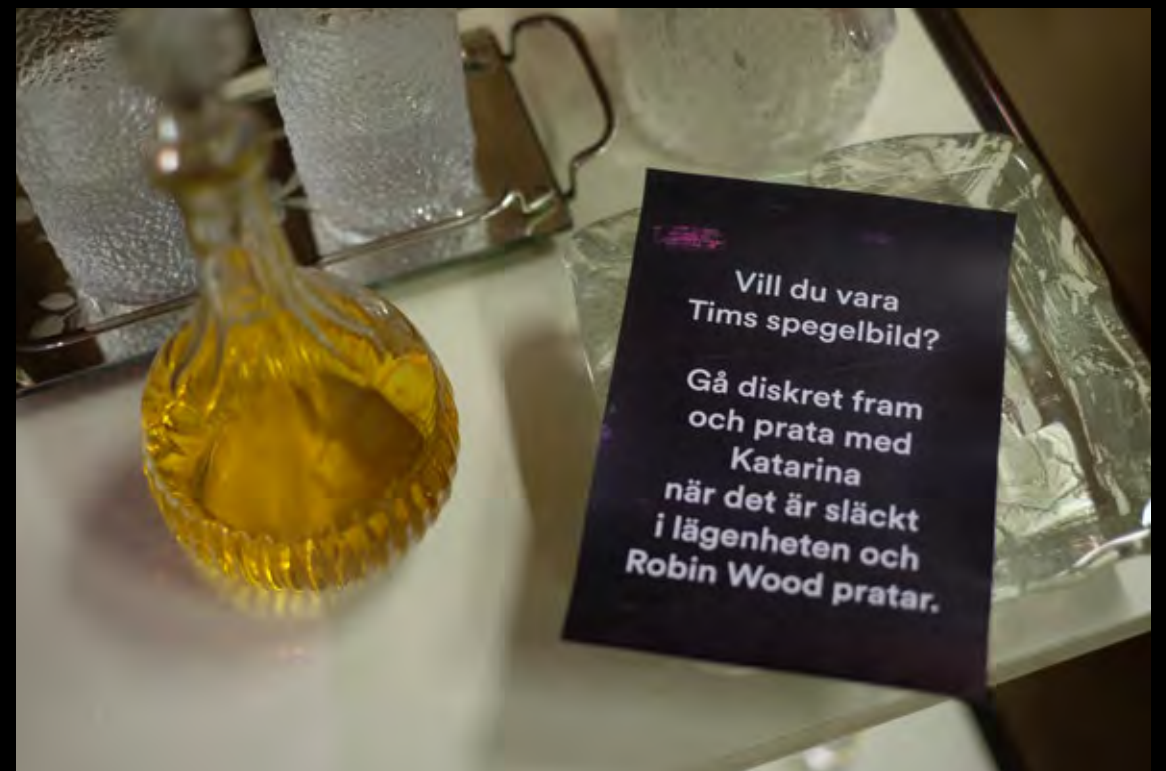
All scenografi var platsbyggd och det interaktiva formatet gjorde att såväl scenografi som ljus behövde fungera från alla vinklar.

Detta och följande uppslag: Michał Axel Piotrowski och Alicja Tserkovnaja i en återskapad scen från *Ur marionetternas liv*.

—  
Foto: Geska Helena Brečević











Linnéa Grimstedt som husa i iscensättningen  
av *Fanny och Alexander*.

Foto: Geska Helena Brečević







Rasmus Nyström i rollen som Ismael från *Fanny och Alexander*.

Foto: Geska Helena Bročević



Per Öhagen i rollen som farmor ur *Fanny och Alexander*. Cinemaoke är ett lekfullt koncept som visar att film i stadsrummet kan ta sig andra uttryck och former än de vi omedelbart tänker oss. Konceptet cinemaoke bygger på att ge sig hän åt inlevelse, identifikation, rollspel och fantasi genom att själv ta del i det filmiska rummet. Genom en form som liknar musikens karaoke får åskådaren i mån av mod och önskan kliva in i olika rum och spela med i scener som spelas i en loop, och förkroppsliga de erfarenheter och känslor som gestaltas på duken. I slutet av varje föreställning bjöds alla som ville ur publiken att ta plats bland de medverkande i ett familjeporträtt.

Foto: Geska Helena Brečević



## ”Om bara ett enda videoklipp skulle definiera platsen du bor på, vilket skulle du välja?”

Frågan är utgångspunkten för Gabriela Pichlers andra långfilm, *Amatörer*, som hon beskriver som en hyllning till alla som av proffsen fått höra att det inte är ”så man gör”.

Gabriela Pichler är utbildad vid Ölands Dokumentärfilmskola och Filmhögskolan i Göteborg. 2010 vann hon en Guldbagge för sin examensfilm *Skrapår*. Långfilmsdebuten *Äta sova dö* vann publikpriset i Venedig och tog storslam på Guldbaggegalan. Gabriela Pichler bidrog i ett publikt samtal på Göteborg Filmfestival som en del i Pilotstudie #10: *Creative Film Skills* där hon talade om en förändrad kreatörsroll.

”I filmen *Amatörer* ville jag försöka problematisera den enhetliga bilden av ett samhälle, och i förlängningen Sverige som nation och nationell identitet. Den gamla bruksorten Lafors kommun vill skaffa sig en ny identitet och image värdig ett modernt Sverige. Kommun tjänstemännen får en idé om hur de ska sticka ut för sätta sig själva på kartan: de ska göra en reklamfilm om kommunen. Kulturbudgeten är dock slut, så projektet kallas för ett ”demokratiprojekt” för byns niondeklassare. Två av dem—bästisarna Dana och Aida—blir tända på idén

att filma sin bygd med hjälp av mobil och selfiepinne. De filmar sin vardag, Aidas städande arabiska fostermamma och sig själva. Men ungdomarna och kommuntjänstemännen har olika tankar om vilka bilder som bör visas upp och vad Lafors identitet är. En kameraduell tar sin början där olika bilder av Lafors krockar mot varann. Filmen *Amatörer* adresserar frågor kring representation i ett mångfacetterat Sverige, samt filmkonstens möjligheter att påverka omvärlden. Aida blir modigare och aktivistisk med mobilkameran som hjälp, och bilden av Lafors breddas.”

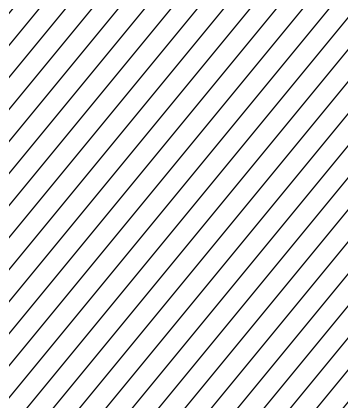


CLARA GUSTAVSSON

”Med arkivfilmens hjälp vill jag synliggöra ett samhälles historiska skikt, men också med hjälp av stadens rum synliggöra filmkonstens historia på ett lättillgängligt sätt.”

Clara Gustavsson är artist och filmhistorisk förespråkare som arbetar med varietékultur och nöjeshistoria. I Smart Kreativ Stad har Clara vid flera tillfällen bjudit in invånare, turister och besökare i Stockholm att ta del av vårt filmhistoriska arv i poppublifografen *Play or Pause Cinema*.

”Min förhoppning är att min (artistiska) inramning, min roll som ciceron, inte bara kan hjälpa till att kontextualisera det besökarna ser och hör, utan just med en viss dåtidsromantisk stämning förtydliga röda trådar mellan då och nu, och—i bästa fall—sprida min egen entusiasm vidare till fler.”



SAMTAL

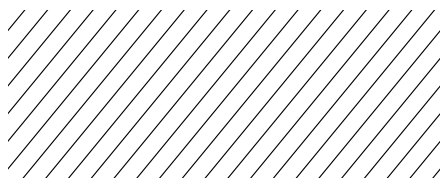
## VR och delandets konst

VR, *virtual reality*, är ett kraftfullt medium som kan användas till allt från att omvända världsledare till att förflytta publiken rakt in i en kulturmiljö på andra sidan jorden. Detta samtal mellan en regissör, en producent och en arkitekt visar hur olika ingångarna till detta rumsliga medium kan vara, och hur skaparna ändå möter samma utmaningar. VR är ännu en teknik som söker sina berättelser, vilket innebär att mycket spännande händer i fältet, en prövande praktik där VR blir en starkt samlande upplevelse på väg mot sin egen estetik.

För att synliggöra kompetenser som finns i filmbranschen, och se hur dessa kan bidra till stadsutvecklingsprocesser bjöd projektledaren Ulrika Bandeira under vintern 2019 in aktörer inom film och arkitektur till fyra samtal i Pilotstudie #10: *Creative Film Skills*. Samtalen spelades in och transkriberades för att sedan redigeras och formuleras till artiklar. Pilotstudien var ett samarbete mellan Smart Kreativ Stad och White arkitekter och Malin Zimm ledde samtalen.

### Förslag på förbättringar inom användandet av VR inom film och arkitektur:

- Se till att VR-utrustningen inte ”ägs” av IT-avdelningen utan finns tillgänglig för alla att skapa innehåll i.
- Samarbeta med visningsarrangörer och biografer för att låta VR ta plats som visningsmedium på platser som nu bara visar film.
- Försök nå alla åldersgrupper med VR, inte bara tekniskt drivna unga användare.
- Värna om delningskulturen inom spelindustrin så att inte skaparmöjligheter kapas för amatörer och fans.
- Bryt ny mark innehållsmässigt och pröva VR-film för dokumentära projekt.



### 1 Gorki Glaser-Müller

Gorki Glaser-Müller har bakgrund som skådespelare och regissör utbildad på Akademin Valand. Han driver projekten Narrative VR Lab och Framtidens biograf på Visual Arena vid Lindholmen Science Park. Just nu arbetar han med sitt första VR-verk *Inflykt* och med dokumentären *Children of the Enemy*.

### 2 Tor Lindstrand

Tor Lindstrand är arkitekt och delägare på Larsson Lindstrand Palme arkitektkontor. Han är lektor och ansvarig för masterprogrammet i Rumslig gestaltning på Konstfack. Tor Lindstrand drev tidigare en studio på KTH Arkitekturskolan tillsammans med konstnären Palle Torsson, med fokus på arkitektur, teknologi och virtuell verklighet.



### 3 Ulrika Bandeira (samtalsledare och projektledare Smart Kreativ Stad)

Ulrika Bandeira är producent inom kultur och film med lång erfarenhet av att arbeta med filmfestivaler och publika evenemang. Hon är en av de konstnärliga ledarna i scenkonstföreningen Projektör och grundare till nätverket Festivalcentrum. Foto: Beatriz Bandeira

### 4 Malin Zimm (samtalsledare)

Malin Zimm är omvärldsanalytiker på White arkitekter, doktor i arkitektur och skribent. Hon har dessutom praktisk erfarenhet av produktionsdesign och scenografi från två svenska långfilmer. Foto: Thomas Zaar

### 5 Teddy Goitom

Teddy Goitom är producent och social entreprenör baserad i Stockholm. Teddys berättelser är oftast fokuserade på talanger som är underrepresenterade och lyfter fram dessa historier via dokumentärer, digitala plattformar och VR-upplevelser. Hans senaste digitala plattform är *afripedia.com*, en talangdatabas och förmedlingstjänst som presenterar en ny generation av kulturutövare med afrikansk bakgrund över hela världen. Foto: Earl Adams



### Malin

– Hur kom ni i kontakt med VR för första gången?

### Teddy

– Mitt första projekt med VR var en musikvideo för fem, sex år sedan. Det var tekniskt krångligt men gav resultat. Vi tittade på hur man kan lyfta fram talanger från en annan miljö. Jag kommer från dokumentärfilmen och vill lyfta fram underrepresenterade grupper. Vi, Stocktown films, har också producerat en VR-film om ett dance battle. Detta var för tre år sedan och

utvecklingen hade kommit lite längre men det var fortfarande krångligt. Vi gjorde det för att uppmärksamma talanger i andra typer av urbana miljöer, där både kulturen och staden syns. Det projektet har gått på turné på VR-festivaler. Jag gick ett inkubatorprogram i New York 2015–2016 och såg där många VR-projekt och blev väldigt inspirerad.

### Gorki

– Min bakgrund är som skådespelare och jag är även regissör från Valand. I VR har jag hittat en kombo av båda. Livekänslan av att befinna sig på en

Stereoskopisk stillbild ur *Skid VR*.

Foto: Gorki Glaser-Müller





Ur verket *Afripedia Dance Battle 360*.

Foto: Stocktown Films

plats. Inte det abstrakta VR utan närvaron i ett skeende i nuet. För mig är det ett totalt medium som innehåller allt. Jag har sett väldigt drabbande saker, framför allt dokumentär. Där vill jag ta chansen som filmare att göra något som drabbar så. Men drama i VR är svårt och dyrt. Det är därför det dröjer innan vi får se det. Jag har också försökt sälja in VR till Folkets hus utifrån deras stillbilder som de kommunicerar med, men de har inte blivit övertygade för de kan inte styra över vad publiken ska se. Så fort man jobbar med kommersiell visuell kommunikation måste man ha svar. Med VR finns inget konsensus. Men det är befriande som tittare att både bli drabbad och kunna känna sig fria. Jag har valt dans för att det är enkelt att förmedla och samarbetat med operan i Göteborg med ett verk som heter *Skid*, och sen jobbar jag på Visual Arena med att utveckla berättande i VR ur ett brett

perspektiv. Jag driver ett projekt som heter Narrative VR Lab som inkluderar allt. Det andra projektet, Framtidens biograf, handlar om att visa immersivt, så att alla ser samtidigt och skrattar samtidigt. Just nu finns det bara festivaler som jobbar så.

#### Malin

– Finns det intresse hos de stora kommersiella aktörerna för det?

#### Gorki

– Vårt uppdrag är självinitierat och finansierat av Västra Götalandsregionens pengar för biografier som ska digitaliseras, inte med digital projektor utan driva verksamhet med digital teknik. Det är en liten biograf, *Aftonstjärnan*, den äldsta biografen i Göteborg. Den ligger i en gammal träbyggnad och medlemmarna har hög medelålder. Det är som att åka tillbaka i tiden. Vi vill blanda detta med det nya digitala.

Kanske få en ny publik som inte är de äldre. Vi har inte som mål att nå de kommersiella.

#### Tor

– Jag jobbade på Berg arkitektkontor efter examen 98–99 där de hade ett projekt i samarbete med ett danskt kontor och Stockholms stad, där vi fick pengar ihop med KTH för att testa VR för att göra arkitektur och modellera i ett 3D-space. Jag var också lärare och skulle driva studio för masterprogram. Jag kopplade detta till mitt eget spelande där man rörde sig fritt i världar. Den upplevelsen och tekniken var mycket tillgängligare än det som gjordes i arkitekturprojekten. Traditionen där var att allt delades, av nördar. All kod var öppen. Man kunde gå in och modifiera och bygga om. Så 2002 började jag jobba med att inkludera detta i undervisningen. Jag förstod hur verktygen arkitekter använder är centrala för vilken arkitektur det blir. Man kan säga att VR öppnade en dörr för grundläggande diskussion om arkitektur. Senare gjorde jag forskningsprojekt på Södertörn om alternativ arkitektur. Kulturen på arkitekturskolorna fostrade i en viss estetik och norm, men när spelkulturen inkluderades kom andra uttryck. Det tyckte jag var spännande. Och hackerkulturens delande av information, motsatt arkitekturens ”hållande på information”, blev en förebild. Att skapa andra samarbeten och sammanhang och tillsammans. Innan gamingkulturen togs över av pengar.

#### Malin

– En del av min arkitektutbildning skedde på Bartlett School of Architecture där själva pedagogiken var att söka de yttre gränserna för arkitekturen, till skillnad från vad jag upplevde på KTH som en strävan efter att nå arkitek-

turens kärna. En del av strategierna för att spränga det yttre ramverket för arkitektur var förstuds det digitala skapandet, men inte bara som ett sätt att byta verktygen som man använder för att skapa arkitektur, utan det fanns också en acceptans att låta arkitekturen stanna där i det digitala. Den kanske inte måste bli uppförd i fysisk miljö. Skapade rum är skapade rum oavsett var de existerar. Mitt ex-jobb handlade om synestesi, ett neurologiskt tillstånd där sinnen blandas samman så att man kan få färgupplevelser av ljud till exempel. Det fanns ett stort intresse för det kring förra sekelskiftet. När jag sedan doktorerade undersökte jag olika former av icke-digital virtualitet, genom litterära miljöer bland annat.

#### Malin

– Men om vi skulle gå in i själva frågeställningen kring arkitektur, film och virtuell verklighet. Vanligen ”ägs” teknik av en digital avdelning eller annan organisationsform där man ofta skiljer på utveckling av verktyg och de som använder verktygen. Samtidigt finns *BIM—Building Information Modeling*—och andra system som ska sammanföra och rymma information från en massa olika professioner som är inblandade i ett byggprojekt. Den digitala ritningen är en kommunikationsbas för alla i projektet, och runt det anpassar människorna sina skapandeprocesser. Att hålla dessa verktyg i trim är ofta fokus för det digitala stödet. Trots att denna ritning är så sofistikerad känns det ju inte som den 3D-miljö man föreställde sig att arkitekter skulle gå in och arbeta i.

#### Tor

– Just det, det är ett trubbigt instrument tycker jag. Om ritningen tidigare var ett sätt att tänka så är datorprogrammen omständliga, de har gjort

mindre för gestaltningen och mer för sådant som projektekonomi, de går att hämta excelblad från men de har inte hjälpt oss skissa.

#### Malin

– Sedan ett par år har vi VR-utrustning på jobbet. När den introducerades kunde man pröva några medföljande demoprogram och spel, och då blev det tydligt vilka som har spelvana. Det finns ändå förhoppningar om att dessa verktyg ska bli del av praktiken, att en kundpresentation kunde vara att man tillsammans gör ett besök i VR-miljö. Det blir ett sätt att få en preview.

#### Malin

– Om vi börjar i delningskultur: Teddy, utifrån *Afripedia*, har du några reflektioner om arkivet som miljö?

#### Teddy

– Det vi bygger i *Afripedia* är en databas för talanger och kreatörer. Det är en digital plattform för att synliggöra kreatörer med afrikansk bakgrund som är utanför den kreativa industrin. Man delar med sig av berättelser, i form av videoverk, konstverk.

”Det som VR har är att du kan kräva interaktion i verket. Det har inget annat medium.”

#### Malin

– Kan man i VR lära känna varandra, som genom en kulturupplevelse i det fysiska rummet?

#### Teddy

– Jag tänker främst på dancebattle. När vi visade upp det märkte vi att folk blev berörda och kunde relatera. Här delar man med sig fysiskt med dans. Vi tänkte inte att de som hade headseten skulle delta. Men det kan man ta vidare, hur man som åskådare kan tas med i processen. Här jobbar vi med vilka bilder man delar med sig. Det kanske inte är de stereotypa: ”så här ser det ut i Afrika”, utan med urbana platser som man kan relatera till, som bryter med de stereotypa bilderna. Den känslan av igenkänning förstärks i VR.

#### Gorki

– Jag såg att Berlin filmfestival 2017 curerat verk från afrikanska länder i en speciell sektion, och slogs av att VR inte bara är ett nytt medium utan en ny bild bortom den europeiska blicken på den kontinenten. Väldigt spännande. Men så är det inte alltid, att ett nytt medium lyckas bryta med de gamla strukturerna bakom bilderna. Istället är det tekniken som råder över de kulturella uttrycken. Kina spås vara den största konsumenten av VR men de flesta VR-upplevelserna, deras estetik och design är västerländsk och återskapar västerländska mönster och normer präglade av de företag från Kanada och norra Europa som är tongivande inom VR. Det finns också en stark manlig norm inom denna teknik. Jag jobbar ur ett perspektiv där jag söker andra konstnärer som vill vara med och märker att män är dominerande. Vi pratar 90 procent, det är så uppenbart. Bland regissörerna är det inte lika illa. Jag letar efter narrativa upplevelser. De behöver inte vara linjära.

#### Tor

– Det är intressant med en ny form av bild. VR är ju en teknologi men som sådan ger den oss nya filosofiska problem.



Något som intresserade mig tidigt var tillgången till teknik och uttryck och att möta andra. Arkitekturskolor världen över reproducerar rum, bilder, estetik. När man skulle bygga banor inom gaming fanns det inga läroböcker, utan det var tonåringar på forum som skickade tutorials, ett delande av kunskap. De hade andra preferenser och bakgrunder, det var möjligt eftersom tekniken var billig och distribuerades över nätet.

#### Gorki

– Så upplever jag att det är fortfarande.

#### Tor

– Det präglade just den första tiden då det blev möjligt för alla att prata med alla. Jag höll i konstundervisning i Tensta en termin och jobbade med arkitektur och stadsmiljö lokalt med 16-åringar. Helt plötsligt kunde man äga sin berättelse och nå ut. Nu är det mer curerat och styrt, och låst i plattformar. Det berusande i början

med den virtuella världen *Second life*, var att alla var medskapare och bidrog till den snabba framväxten av internet kring 2003–04. Sen kom Facebook och YouTube. Man kunde inte styra själv på samma sätt. Spelen blev så avancerade, det skapades en teknisk tröskel, som i sin tur krävde en professionalisering. Man behövde bli speldesigner för att jobba med spel.

#### Gorki

– Jag ser det bara som ett medium. I vilket syfte du använder det är precis som att göra en film. Demokratiseringen är inte bara en fråga om demokrati utan om kunskap. Det är inte ett massmedium än. Det som VR har är att du kan kräva interaktion i verket. Det har inget annat medium.

#### Tor

– I 3D-spelen styr man progressionen i berättelsen. Det är intressant utifrån arkitektur som också handlar mycket om att styra, leda, kontrollera människor.

Från kursen *Production of Architecture—Unreal and The Office*, KTH Arkitekturskolan 2003–08.

Foto: Tor Lindstrand



Vi skapar beskrivningar som bygger framtiden. Mycket makt, politik, ekonomi, gränser. Ingen vill släppa det ifrån sig. Arkitekturens utveckling har handlat om att skapa barriärer mot demokratisering tycker jag. Spelkulturen bygger på användning, utan det händer inget. VR har det också—jag styr. Det är radikalt en annan typ av bild som kan

”Vi har en utmaning i att arkitektur lätt reduceras till material, objekt. Den sociala dimensionen att samla människor, att få folk att mötas eller inte—det är en svårare.”

påverka arkitekturen mot demokratisk utveckling. Varje byggnad har spår av den tid det byggdes och den tidens ideal. Byggnader fortsätter att stråla ut politik och ideologi, och de utgör en slags närvaro hela tiden. Det är vi dåliga på att designa för, de förloppen, en framtid av ständig förändring, av nya användningar. Det vore spännande att börja från ett flöde, världen som rusar förbi. Vi borde förbereda oss för mer osäkerhet helt enkelt. Där kan jag känna att VR kan bli ännu mer styrande över folks upplevelser. Att det blir ännu ett sätt för arkitekter att översätta tidens anda till rum, som naglar fast ett samhälle i en viss form.

#### Gorki

– Det menar jag går att göra med film också. Vill man ha en medborgardialog

som regissör, för att engagera, där man får in någon slags kritik—då måste det finnas ärligt uppsåt med frågan. Att verkligen visa att man gör något annat än att bara informera. ”Är ni intresserade av vad jag tycker då får ni också vara beredda på att jag röstar nej.” Att bjuda på en simulering av en gata, att ge en verklig bild av det man vill skapa—om det visas i 3D kommer alla att ha en åsikt, kopplad till ”Aha det är så här det känns!”

#### Tor

– Jag är ju lärare på Konstfack i inredningsarkitektur och vi har en utmaning i att arkitektur lätt reduceras till material, objekt. Den sociala dimensionen att samla människor, att få folk att mötas eller inte—det är en svårare. Vi producerar ju narrativ, men jättelångsamma, och vi är inte så välartikulerade kring dem. När vi skapar nya bostadsområden så skapar vi en känsla av vem som kommer vara här, vilka är inbjudna, vilka är uteslutna.

#### Gorki

– Vi som jobbar med VR som berättarteknik har ju nästan alltid människor som utgångspunkt. Det är ju få som gör film utan människor. Jag har undervisat Chalmers-studenter en gång om året, då pratar vi om det inre rummet, det rum som uppstår när människor träffas. Jag uppmanar dem att titta på vilka som bor där de ska göra sitt tvåmånadersprojekt, där uppgiften är att berätta om en plats eller en stadsdel. Men de vågar inte gå hela vägen, de är inga filmare, de ställer inga kritiska frågor utan är ganska försiktiga. Men det finns ett intresse för människan.

#### Malin

– Redan nu kämpar vi med att få in berättelsen om hållbarhet, så att det

ska vara avläsbart i bilder och texter. De som ”håller” i VR-utrustningen är oftast teknikavdelningen, de är inte arkitekter utan tekniskt bildade och drivna. Så vårt tanke sätt har inte mötts riktigt. Jag tror det är typiskt för många organisationer att VR ”ägs” av teknikerna och inte innehållsskaparna. Som arkitektstudent var det mycket ”trial and error”; leka, hacka, men det är ingen som betalar för den tiden i praktiken. Tiden kostar så mycket i ett stort konsultföretag och jag tror att vi kämpar med det narrativa, hur kan vi skapa något som inte osar reklamfilm och istället börjar använda tekniken som ett demokratistärkande verktyg, som ni talar om. Det är bråttom att göra rätt, att övertyga våra beställare att betala mer för att tänka långsiktigt på kommande generationer.

#### Gorki

– Det låter spännande, intressant och viktigt. Jag kan förstå de som inte riktigt känner igen sig i den stora stadsomvandlingen i exempelvis Göteborg. Samtidigt som man ska bygga motsvarande ett nytt Jönköping finns en mängd olösta problem i hela staden. Social hållbarhet kan inte bara vara en skärva, det är holistiskt i sig. Det finns ett politiskt, filosofiskt perspektiv att diskutera här.

#### Tor

– En sak är att låta människor förstå kedjan bakom komplexa processer när man bygger. Att vara i samma rum och interagera, oavsett position. I politiken blir mycket om nya stadsutvecklingsprojekt prat om medverkan men de vill också styra, få igenom. Allmänintresset mot det lokala. Vi har väl utvecklade demokratiska processer men de är gömda. Man måste ta sig till nämndhuset och titta på näst intill obegripliga kartor.

Jag undrar om VR betyder en radikal öppning eller en del av en kommunikationskampanj. Det finns en risk att VR bara blir ett sätt att skapa ett sken av delaktighet snarare än att man varit med.

#### Teddy

– VR är fortfarande inte för alla, det är en ekonomisk fråga. Vissa VR-filmer från Etiopien har faktiskt visats mer i väst än i Etiopien. Det har med tillgänglighet, kunskap och ekonomi att göra. Ibland undrar jag vem som är min målgrupp. Hur ska jag nå den publiken? Vilka forum finns? Ibland kanske man får fråga VR.

#### Malin

– Och även om VR-verk visas på filmfestivaler så är det väldigt resurskrävande. Det behövs headset, en guide, kösystem...

#### Gorki

– I projektet Framtidens biograf finns ett tekniskt system för att möjliggöra uppkoppling och konsumera online. Det är en simpel tanke, men kraftfull! Det innebär att en grupp kan uppleva något tillsammans i samma nu. Just nu

”Det finns en risk att VR bara blir ett sätt att skapa ett sken av delaktighet snarare än att man varit med.”

finns det inte någonstans där till exempel ett helt företag eller en skolklass kan utbilda sig och ha roligt samtidigt online. Enligt de som säljer tekniken ger det en helt annan lärupplevelse att ha



Från kursen *Production of Architecture—Unreal and The Office*, KTH Arkitekturskolan 2003–08.

Foto: Tor Lindstrand

”varit” där, tillsammans. Inom vården skulle det kunna vara ett sätt att umgås och motionera i en annan miljö, som också kan gamifieras.

#### Malin

– Kan ni dela med er av vad ni ser som framgångar och utmaningar inom era fält när det gäller VR?

#### Tor

– Teknikerna är intressanta utifrån vad de kan säga om arkitekturen och det som byggs omkring oss. Om arkitektur handlar om att samla människor, hur påverkas det då av en teknik som fokuserar så tydligt på den individuella upplevelsen? Det har sammanfallit med politisk polarisering som fenomen, som i sin tur utgör en kris för arkitekturen. Det var ju enkelt med en plats för den homogena kärnfamiljen som underkastar sig sina roller. Hur får man ihop det idag? Konsekvenser är exempelvis

feministisk stadsplanering. Det har en teknologisk dimension där VR blir ett uttryck. Det som vore spännande är hur man kan vara många. Få den intensiva närvaron, men bredvid någon annan. Det är skillnad att se en film hemma eller på bio. Det känns ju annorlunda med en gemensam grej. Arkitekturen har kapacitet att samla människor och skapa intensiva relationer. Hur får vi en teknologi som kan hjälpa de processerna istället för att manifesteras den individuella upplevelsen? Digital teknik började som billig och tillgänglig, men den har nu låsts in av de största företagen i världen.

#### Malin

– Hur är det med ljudets betydelse?

#### Gorki

– Det finns få ljudtekniker och företag, som Artiphone, som bara jobbar med ljud och akustik—simuleringar av hur

det kommer att låta i en särskild miljö—det kallas ambisoniskt, ett akustiskt rum i 3D.

#### Malin

– Det låter processorkrävande?

#### Gorki

– Ja, men ljudet är fortfarande lättare än bilden.

#### Malin

– Vad är nästa steg i bildteknologin?

#### Gorki

– En utmaning vi står inför nu är att uppnå ett samspel i rummet kring en 3D-modell. Då måste datorn förstå var i rummet vi befinner oss, vilket kräver sensorer. Snart kommer en 3D-kinect kamera, som använder sig av volymetri. Det avgörande är att det går att läsa av och spela in människor och rum med teknik utan att vara programmerare: du kan vara filmare. Det vill jag undersöka, volymetriska videoinspelningar.

#### Malin

– Skiljer sig regi och manus i VR mot från hur man jobbar med det i traditionell film?

#### Teddy

– Man måste tänka mer som en scenograf och hur man undviker att vara med på bild. Det är svårt. Det är ett annat sätt att tänka. Det handlar om att kunna kontrollera miljöer, och se till att det man ser stämmer med den fysiska upplevelsen. Det handlar om hur man vill berätta. Det är en utmaning i sig.

#### Malin

– Vad kan filmregissören bidra med till berättandet?

#### Gorki

– Det har att göra med vad du vill berätta. Vad är det du visar och varför? För att informera eller för att någon ska titta i två minuter? Eller vill du ha beslut från en person som sitter på miljoner? FN har nått världsledare genom immersiv teknik. De blir närvarande, förflyttade till en annan plats, placerade i någon annans kropp. Empatimaskinen kallas det. För att visualisera ett problem skickas ett 360-video-team till en plats. Man kan tänka sig att det var samma fenomen i fotografins första dagar: att någon kunde åka till en plats, göra ett reportage och berätta i bild. Men nu är det VR som är mest kraftfullt när det gäller överföring av känslor.

”Det har att göra med vad du vill berätta. Vad är det du visar och varför? För att informera eller för att någon ska titta i två minuter? Eller vill du ha beslut från en person som sitter på miljoner?”

#### Gorki

– Det är så starkt. Det är 11 års åldersgräns för att använda VR själv.

#### Tor

– I samband med terrorattentatet på Nya Zeeland distribuerades bilder fort, vilket genererade mycket diskussioner om hur Facebook kan livestreama sådant. Jag läste en intervju om hur



journalister, militär och polis jobbar när de måste ta del av jobbigt material. Man har tekniker för att inte bli skadad av det man ser, att inte titta länge, ha liten skärm, byta ställning, allt för att inte bli för involverad i det man ser.

#### Gorki

– Man får vara försiktig med dels för skakiga kameraupplevelser och inte påtvinga tittaren alltför starka upplevelser, då vill folk inte titta mer. Men den kraftfulla VR-tekniken används ju som sagt för att göra gott också, och det finns en medvetenhet och pågående diskussion om ”immersive storytelling”, som till exempel VR-teknikföretaget Oculus som gör årliga workshops med filmare och NGO:s utifrån humanistisk värdegrund. Det kallas i folkmun för ”VR for good”.

#### Teddy

– Den största utmaningen har varit att distribuera till en större, och i vårt fall yngre, publik som sitter ihop med sina mobiler. Var placerar man innehållet? Facebook har ju gjort en satsning på VR så att man själv kan ladda upp sina egna 360-videor, men det har inte riktigt slagit igenom. Än så länge verkar folk ladda upp saker för att testa tekniken snarare än att använda den för att skapa berättelser. Kanske är det istället Instagram som ska öppna för VR? Nu jobbar jag med kortfilmen *Dom kallar mig Insta-Rappare* av regissörerna Tuna Özer och Heather Ferrigan. Den handlar om unga personer runt 15 år som skapar och sprider musik via Instagram. De sköter alltså själva både innehåll och distribution och har sin egen publik. Hur kommer jag in i de plattformarna och hur formar vi om det innehållet för en tv-publik eller mer traditionella filmformat?

#### Malin

– Alla arkitektkontor producerar bilder med barn och fåglar, grönt och lummigt, för att sälja in ett byggnadsprojekt visuellt. Bilderna kan också vara starkt normerande. Vilket ansvar känner ni för bilderna ni producerar, kan de skapa inkluderande sammanhang?

#### Gorki

– Det är alltid intressant att fråga sig vem som är bildens skapare, vem har regisserat? Om stadsplanering har i uppdrag att vara inkluderande, då litar jag på att det finns en ärlig vilja att bjuda in. Om det finns en ambition att göra folk delaktiga så finns det möjligheter med VR och AR. Men också i processen att skapa byggnader kan VR-tekniken användas. Inom industrin utvecklas verktyg i VR för att förkorta arbetsprocesser och kapa led. Det kan även finnas säkerhetsaspekter på plats som gör det omständligt och dyrt att lära sig vissa moment. Där är det värt att göra en 360-film. Dessa processer där VR kan användas tror jag är det som stadsplanerare och arkitekter måste hitta: var passar VR-teknik, vad är nyttan?

#### Malin

– I arkitekturmodeller används en rad simuleringar, för allt från att simulera rörelser i stora folkmassor vid utrymning till att undersöka dagsljus och mikroklimat, men det är den sortens simuleringar som inte kräver immersiv teknik.

#### Gorki

– Det är en fråga om didaktik. Kommer du lära dig bättre om du är omringad av din värld eller inte? Kommer du det så investera i den tekniken. Om du inte tror på det, ta en mus och klicka vidare.

# Nya perspektiv på åskådare

## INTRODUKTION

## Att mötas av bilder

När filmen och den rörliga bilden expanderar till offentliga rum i staden följer att synen på publik och åskådare förändras. Inom begreppet publik och åskådare rymms plötsligt flera grupper samtidigt: invånare, boende och besökare. Att tänka åskådare i denna vida bemärkelse innebär många möjligheter och stort ansvar.

När filmen och berättelserna produceras för, och visas på, redan existerande platser kan den delas och upplevas av alla där. Den kan aktivera och levandegöra våra gemensamma rum. Att filmen dessutom är en konstform som uppskattas av många öppnar för att fler kan känna sig tilltalade och inkluderade. Ansvaret ligger i att ha kunskap om hur detta går till. Arrangören behöver förhålla sig aktivt till hur man går från film i traditionella visningsformat till en arena där i första hand konstfältet har erfarenheten, kompetensen och strukturen för att arbeta med gestaltning i det offentliga rummet. Hur får filmen och den rörliga bilden med sig sina konstnärliga kvaliteter och sin förmåga att väcka känslor, skapa identifikation och igenkänning?

Frågan manar till ett nytänkande vad gäller filmisk gestaltning, hur vi ser på platser och hur det är att leva och vara där.

Pilotstudierna som gjorts i Smart Kreativ Stad har genomgående tagit sig an den publika utmaningen i syfte att lära om åskådarens villkor, reaktioner och upplevelser—för att finna metoder för att mötas av bilder i staden.

## PILOTSTUDIE #6: ÅSKÅDARSPERSPEKTIV

## Hur når filmen sin publik?



Film Capital Stockholm och Filmbasen/Film Stockholm gjorde, inom ramen för det gemensamma talangutvecklingsprojektet Sthlm Debut, en utlysning riktad till deltagande regissörer och producenter, för att närma sig och utmana dagens kvantitativa fokus i publikarbete. Tre projekt beviljades medel för att utveckla och fördjupa sitt publikarbete. De tre projektens samlade resultat visar på potential att ta fram nya metoder och modeller för att kommunicera och nå sin publik.

Ta del av pilotstudien på:

<https://smartkreativstad.com/pilot/askadarperspektiv/>



## FALLSTUDIE

## Att se och bli sedd

*Lena Lagerlöf*

Jag är skådespelare och kulturgeograf. Jag är intresserad av människor, relationer och platser. 2017 blev jag inbjuden att som del av Smart Kreativ Stad arbeta i Fisksätra. Resultatet blev *Reflect/Fisksätra stories*—ett konstverk som vill spegla Fisksätra och människorna som bor där, deras historier, minnen och erfarenheter av specifika platser i Fisksätra—men också undersöka hur platsen och människorna som bebor den kan spegla sig i varandra.

En utgångspunkt för mig när jag gjorde Fisksätra stories var undersökandet av vad som definierar en specifik plats. En plats är fysisk, visst, men det är så mycket mer som gör platsen specifik. Vad formar dess identitet? Dess kultur? Hur påverkar människan och platsen varandras identiteter? För mig är människorna och berättelserna om platsen helt centrala i de här frågeställningarna.

Platsen Fisksätra var ny för mig. Jag hade ingen relation dit, ingen ingång. Jag har tidigare arbetat både konstnärligt och akademiskt med minnen och berättelser om platser, och i min praktik sett att det som skapar anknytning till en plats ofta är berättelserna om den. Det kan vara den historiska berättelsen om platsen, men det kan också vara den lilla, alldeles vardagliga berättelsen som en annan människa berättar. Genom att dela den personliga berättelsen om en plats med varandra kan vi öppna upp nya ingångar till platsen. Det skapar lager på lager-effekter, och platser vi kanske inte ens lagt märke till tidigare får plötsligt form, betydelse och mening. På det sättet kan vi surfa på någon annans anknytning och snabbare få tillträde och relation till platsen.

Jag var intresserad av Fisksätra som plats eftersom den är så destillerad. Det är så mycket liv samlat på en så liten yta. När jag vistats där ett tag upptäckte jag att det fanns många starka band mellan människorna och platsen, en enorm stolthet över Fisksätra, blandat med en känsla av uppgivenhet och ilska över att vara missförstådd. Många uttryckte att platsen var underskattad, och med det även de som befolkar den.

Jag arbetade i workshopform under våren 2017 med de boende i Fisksätra, både unga och gamla, män och kvinnor från olika delar av världen. Jag började med att ta kontakt med olika unga människor jag hade fått tips om och även olika fören-  
ingar, men ganska snart stod det klart för mig att de flesta inte var intresserade av



Lena Lagerlöf i föreställningen *Reflect*, en vandring tillsammans med boende och besökare utifrån boendes berättelser om livet och platsen. *Reflect/Fisksätra stories*.

Foto: Geska Helena Brečević

att synas på bild. De ville inte ens att deras röst skulle höras. Jag funderade mycket på varför och jag vet inte riktigt, men jag tror det kan vara för att det i Fisksätra, precis som på många andra mindre orter, inte finns någon som helst anonymitet. Alla känner eller känner till varandra. Det blir snabbt väldigt intimt. Kanske för intimt.

Jag var tvungen att tänka om. Jag kände att om jag skulle kräva något av Fisksätraborna—en närhet, en sårbarhet—så måste jag rimligtvis också kräva det av mig själv. Som skådespelare är min väg att låta utsätta mig i gestaltandet, och därför arbetade jag istället vidare med en idé där jag själv gav form åt Fisksätrabornas personliga berättelser om Fisksätra. Det blev också ett sätt att balansera den skeva maktsituationen. Jag upplevde att jag själv satte något på spel genom att göra gestaltningen. Jag kunde inte gömma mig och bli bekväm, utan var tvungen att bidra med något sårbart själv. Det var både läskigt, spännande och svårt.

Jag ville berätta varje historia på den plats det handlade om, där berättelsen utspelat sig, och bestämde mig därför för att göra en föreställning i form av en personlig stadsvandring, en form jag provat tidigare, men inte i den här skalan och inte genom en gestaltning.

Jag var intresserad av den autentiska berättelsen och det autentiska tilltalet. Jag tillbringade ganska mycket tid i Fisksätra, knöt kontakter och fick tips om människor som kanske kunde vara intresserade av att vara med. Det som förvånade mig var att alla, utan undantag, var så generösa och öppen hjärtiga gentemot mig, en människa de inte kände. Många delade med sig av djupt personliga och drabbande berättelser om händelser i sina liv, kopplade till Fisksätra. Det var ett stort förtroende att få ta del av och det väckte många tankar och frågor.

Hur skulle jag förvalta detta förtroende? Jag funderade mycket över med vilken rätt jag kommer till Fisksätra och tror mig kunna berätta någon annans historia. Parasiterar jag i själva verket på Fisksätraborna? Är det ens etiskt försvarbart? För mig är teater—och konst också för den delen—alltid ett möte. Mötet mellan konstverket och betraktaren, mötet mellan aktören och publiken och även mötet mellan betraktaren och sig själv. Teater är för mig att se och bli sedd, att känna igen, att spegla sig i någon annan, att reflektera. Jag vet fortfarande inte om det var rätt väg att gå, men för mig blev föreställningen och arbetet med den ett sätt att mötas.

Det var viktigt att förvalta förtroendet i gestaltningen, att hitta rätt ton. Jag ville vara autentisk och sann gentemot berättelsen, men samtidigt undvika att färgas för mycket av berättarens ton och idiom. Jag ville inte spela någon av berättarna. Jag ville inte heller att de skulle vara alltför lätta att känna igen. Det var väldigt stimulerande och spännande att arbeta med. Och svårt! Från början hade jag tänkt mig att jag skulle gestalta de olika personerna realistiskt och därför tala fritt, men under arbetet blev det tydligt att det motsatta, att använda sig av manus i hand kunde signalera autenticitet. Det var en intressant insikt.

Förvånansvärt mycket av min gestaltning kom fram bara av att jag läste texten ordagrant. Texten var bara försiktigt redigerad. Felsägningar, omtag, stamningar och pauser fanns med. Det förmedlade direkt mycket karaktär och gjorde att jag kunde arbeta med små medel. Eftersom så mycket av det specifika hos personen jag framställde fanns i texten, kunde jag genom att bara förflytta vikten i kroppen eller ändra hållning visa att jag bytte person. Att jag också hade manuset i hand under gestaltningen gjorde det lättare att förstå när jag bytte. På så vis kunde jag än mer tona ner det personliga idiomet.

Jag spelade sex föreställningar av *Reflect* under november 2018. Varje föreställning inleddes med en uppmaning att mötas, att samtala med varandra under vandringen, därför att jag ville skapa det här konstverket tillsammans med publiken. Jag ville att de som vandrade med skulle reflektera varandra och att konstverket på så sätt skulle leva vidare i deltagarnas minne.

Det var starkt att möta publiken, framförallt de boende i Fisksätra, och förmedla deras berättelser om platsen. Många blev berörda, många kände igen sig —och berättelserna—men även den publik som kom utifrån blev drabbad av platsen och de minnen och erfarenheter som levandegjordes där.

#### ROHID

"Det finns ett speciellt ljud. Det är så man vet att man är framme i Fisksätra. För många, så här, sover ju på tåget, det är lite som ett sånt här internsamt av nåt slag, men det är ett speciellt ljud som rälsen gör när man kommer nära Fisksätra. Det är en kurva och då låter det på ett speciellt sätt, det låter väldigt högt. Det är det första jag tänker på."

#### MARTIN

"Jag har aldrig längtat härifrån! Och... jag har sagt till min son—jag har bara en son—att de får ta ut mig med fötterna före här... Ja!"

#### JOHAN

"Fanns aldrig på kartan att jag skulle bo kvar i Fisksätra. Tanken har överhuvudtaget aldrig slagit mig att jag skulle bo kvar. För det var liksom, det var snarare att jag inte kunde flytta därifrån fort nog."

#### ALVA

"Jag hör ihop med Fisksätra. Det känns lite som att Fisksätra är mitt liv. Eftersom jag har bott här så många år."

Lena Lagerlöf är skådespelare och kulturgeograf. Hon har i sitt arbete särskilt intresserat sig för kopplingen mellan människa och plats och hur platsens och människans identiteter sammanvävs och formar varandra. Hon har bland annat arbetat på Kulturhuset Stadsteatern, Malmö Stadsteater, Sveriges Radio, SVT, Dramaten och Teater Tribunalen.

## PILOTSTUDIE #11: FILM TOURISM EXPANDED

# Platsanknutna berättelser och kreativitet stärker regional utveckling



Pilotstudien tog sin utgångspunkt i filmturismens\* möjlighet för regional utveckling. Film och tv-produktion är rörlig och genomförs på de platser där de ekonomiska och produktionsmässiga förutsättningarna är som bäst. En effektiv marknadsföring av en plats kvaliteter kan få stor betydelse för att attrahera internationella produktioner. Associeras dessa filmer till platsen och exponeras för en internationell mångmiljonpublik kan det innebära stora marknadsföringsvärden, samtidigt som det stärker platsens identitet och självbilden också för dem som bor där—så kallade sekundära värden. Detta är några av de slutsatser som dras i den rapport som pilotstudien resulterade i. Rapporten ger exempel på hur vi kan mäta den påverkan film och filmproduktion kan bidra till, samt hur regional utveckling kan stärkas.

Ta del av pilotstudien på:

<https://smarkreativstad.com/pilot/film-tourism-expanded/>

\*Filmturism är ett begrepp för att beskriva den turism som uppstår när besökare väljer att åka till en plats som ett direkt resultat av att ha sett en film eller tv-produktion.



## REFLEKTION

## Fler visningsfält, nya kulturvanemönster och mer film till fler

Ulf Slotte

Alla konstarter har visningsfält—ett fönster där produktionen möter publiken. Scenkonsten har teatern, konsten har galleriet eller konsthallen, graffitin det urbana rummets betongväggar. Det är i visningsfältet som filmen möter sin publik och marknad uppstår. För att filmen som produkt ska få publik utifrån sin potential är det därför angeläget att problematisera strukturen som sätter ramarna för filmens förutsättningar. Filmens visningsfönster är dynamiska och utvecklas snabbt, inte minst med tanke på framväxten av VOD-tjänster och att allt fler aktörer kastar sig in i denna marknad. Även filmens klassiska tempel—biografen—är en central komponent i fråga om mötet med publiken och inte minst i att skapa marknad. Det är framförallt genom biobiljetterna som investerade resurser i produktionen ger avkastning och möjliggör fortsatt produktion av nya filmverk.

Att problematisera filmens visningsfält bör med andra ord vara en angelägenhet för hela branschen. Hur optimerar vi förutsättningarna för att de filmer som produceras ska nå sin publik? Genom den statliga filmpolitiken har branschen också fått en övergripande målformulering att ta

hänsyn till, som det oavsett vad man tycker om filmpolitiken i övrigt borde råda närmast konsensus kring—mer film till fler. Frågan är då hur visningsstrukturerna bör se ut för att närma sig målformuleringen?

Varje film som förväntas möta en publik måste någonstans under sin livstid problematiseras utifrån dess ambitioner och potential. Hur når filmen fler? Vilka ska se filmen? Hur möter filmen målgrupperna? I vilka sammanhang ska filmen synas? Vilka mervärden kan tillföras? Denna analys påbörjas förslagsvis i ett tidigt skede i filmens liv.

Filmens visningsstruktur styrs idag av kommersiella krafter och aktörerna agerar på marknadsmässiga villkor. Inga stora statliga eller regionala institutioner representerar filmen i likhet med hur Dramaten eller den regionala scenen representerar scenkonsten. En majoritet av filmens marknad skapas för multiplexbiografer och VOD-plattformar.

Svensk film står inför flera utmaningar. Varje svensk går på bio i genomsnitt 1,54 gånger per år.<sup>[1]</sup> Jämfört med våra nordiska grannländer är det en låg besöksfrekvens. Och när svenskar går på bio är det bara 13,2%<sup>[2]</sup> som väljer att se svensk film. Förslag till lösningar på den ”svenska filmkrisen” kretsar ofta kring vilken typ av film som produceras och hur produktionsmedel ska fördelas. Men kan det vara så att dessa siffror också är ett utfall av hur strukturen på visningsområdet ser ut? Produktion och visning är två sidor av samma mynt, och filmbranschen är beroende av fungerande strukturer inom båda dessa områden.

Sett till den enskilda filmproduktionen är en dynamik av stora och små sammanhang—fönster—för visning något positivt. Ju fler kanaler där filmen kan möta sin publik, desto större är chanserna att nå ut. En positiv utveckling är att vissa filmproduktioner hittat sina egna vägar att

nå publiken. Det kan handla om att turnera med filmen, eller att själv arrangera tillfälliga visningar i sammanhang där man upplever att filmens målgrupper befinner sig. Det kan också handla om att skapa mervärden som kontextuella visningar där platsen väljs eller gestaltas utifrån tematiken i filmen.

Smart Kreativ Stad har visat att man med relativt enkla medel kan skapa en dynamik av visningsplatser som gemensamt har potential att stärka visningsstrukturen för svensk film. Vart och ett gör dessa visningstillfällen inte någon stor skillnad för att filmen ska nå fler, men sammantaget skapas en dynamik, som inte bara ger varje enskild produktion nya möjligheter att nå sin publik, utan också förändrar publikens kulturvanemönster.

Förändrade kulturvanemönster ser vi också i kvartersbiograferna som fått en renässans, bland annat i Stockholmsområdet. Befintliga kvartersbiografer, inte minst i förortsmiljö, har sett en stadig publikökning de senaste åren och flera nya verksamheter som Kaskad, Capitol och Bristol har etablerat sig. Dessa verksamheter erbjuder någonting annat än de stora multiplexen, såsom närhet, kvalitativt filmutbud och möten.

Alla Sveriges invånare utgör potentiell publik. De som inte går på bio eller tar del av publika filmvisningar idag, kan göra det om förutsättningarna förändras. Närhet, nya platser, nya sammanhang, nya inramningar och nya möten—ett myller av aktiviteter inom visningsfältet—kan förändra kulturvanemönster och bidra till målet om mer film till fler. Det skulle gynna den svenska filmbranschen.

Den metodutveckling som skett inom ramen för Smart Kreativ Stad har experimenterat med att bland annat skapa förutsättningar för popupbio genom att hjälpa till med tillstånd,

rättigheter och teknik. Man har också testat nya samarbeten med fastighetsägare för att hitta nya platser för visning av film. Detta är exempel på hur myllret kan uppmuntras genom små insatser.

## ”Att problematisera filmens visningsfält bör med andra ord vara en angelägenhet för hela branschen.”

Arbetet med att understödja en dynamik inom visningsområdet måste ske på fler nivåer, och i samverkan. Det offentliga skulle genom stödgivning och konsulentstöd i större utsträckning kunna främja utveckling inom visningsområdet. Nya kvartersbiografer, lättare regler, nya nätverk. Filmbranschen kunde också se myllret av visningsplatser som en potentiell ny marknad där man når ny publik. Kanske inte idag, men inom några år. Den enskilda produktionen som vill nå ut till en större publik kunde ta armkrok med etablerade aktörer för att gemensamt hitta nya former på nya platser för visning av film.

### Referenser

[1] 15 899 247 biobesök i Sverige 2019 enligt Filminstitutet *Filmåret i siffror 2019*, sid 17, 10 327 589 invånare i Sverige 2019 enligt Statistiska Centralbyrån. <https://www.scb.se/hitta-statistik/sverige-i-siffror/manniskorna-i-sverige/sveriges-befolkning/>.

[2] Filminstitutet, *Filmåret i Siffror 2019*, sid 22.

Ulf Slotte är visningskonsulent på Film Stockholm. Han har jobbat med biograf- och filmfrågor ett tiotal år på bland annat Film Gotland och Svenska Filminstitutet och deltagit i Smart Kreativ Stads film *Ett samtal om levande bilder i stadens rum*.

## REFLEKTION

## Flanörer, filmhistorier och förbipasserande

Annika Wik

Det är fredagskväll. Många skyndar hem från jobbet. En skådespelare tar en cigarett och mumlar repliker för sig själv utanför Kulturhuset Stadsteaterns personalingång vid Brunkebergstorg. Det är kallt och jag önskar att jag tagit varmare vantar. Skarpt ljus strålar från ett fönster i hotellbyggnaden på motsatt sida. Platsen känns vanligtvis mörkare.



Boende och besökare vandrar tillsammans med konstnären och skådespelaren Lena Lagerlöf i föreställningen *Reflect* som består av berättelser av boende på platsen.

Foto: Staffan Strömberg

Nu lyses den upp av ljuskäglor som projicerar bilder på fasaden. Ljud strömmar ut från högtalare placerade i gångtunneln under fasaden mot Sergels torg. Jag är här i dubbla roller; som åskådare för att se verket på fasaden tillsammans

med människor som passerar förbi, och som följeforskare för att observera hur vi ser och upplever rörliga bilder på den här platsen.

Den tidiga filmhistorien har i den humanistiska filmvetenskapliga forskningen djup förankring i flanörbegreppet. Under 1990-talet kom ett tongivande spår att växa fram kring åskådarskap inom det expanderande fältet visuell kultur. Filmforskare såsom Anne Friedberg förstod och förankrade samtidens åskådarskap i relation till modernitetens tid, med rumsliga förändringar och visuella erfarenheter präglade av mobilitet och rörlig blick som ofta konceptualiserades av flanören. Filmen kom att representera den teknologi som bjöd på möjligheter att se världen utifrån tid och rumsliga förflyttningar, i rörelse, som vore betraktaren en förbipasserande—ett uttryck för sin tid—ett rörligt subjekt.

Den vision som målas upp genom projektet Smart Kreativ Stad kan på många sätt kopplas till den rörliga betraktaren, förstådd mer bokstavligt än ovan. Att stadens invånare ska kunna ta del av film och filmiska gestaltningar i stadsrummet genom sitt flanerande eller förbipasserande är en spännande utveckling att få följa. Film som visas på nya platser, på nya sätt i nya skepnader.

Som filmvetare välkomnar jag nya visningspraktiker, men lyfter närhelst tillfälle ges det fantastiska med den förhöjda upplevelse biografen erbjuder. Den gemensamma upplevelsen tillika den enskilda njutningen av att bara vara jag och filmen. Under mina 13 år som lärare på Filmvetenskapliga institutionen vid Stockholms universitet bedrevs stor del av undervisningen i biografen och det var spännande att dela studenternas filmupplevelser. I början av 2000-talet låg stort fokus på nya medier; jag gav kurser om konvergens



Blick från personalingången till Kulturhuset Stadsteatern mot fasaden mellan Brunkebergstorg och Sergels torg, där videokonst projicerades inom ramen för pilotstudien *Next Stop Brunkan*.

Foto: Henrik Lago

och deltagarkultur. Studenternas diskussioner gav många inblickar i hur de såg film. Jag slogs av att de var så specifika i sitt sätt att välja plattform och format—vad som sågs på stor duk, på skärm, högupplöst, lågupplöst, på nitrat, VHS, vad som sågs i mer fragmentarisk form och vad som krävde obrutna sittningar. Första gången jag hörde att film som väcker starka känslor var något majoriteten av studenterna valde att se enskilt hemma, tappade jag nästan hakan. Jag hade ju som filmvetare med mig en historieskrivning där biografummet är de stora känslornas palats! Det är där vi delar känslorna filmerna förmedlar—biograferna finns till för just detta. Ny tid, ny kunskap. Biograferna *fanns* till för just detta. I en viss tid, för en viss grupp.

Få sanningar är eviga sanningar. Publikupplevelser och åskådarregimer är inget undantag. De förändras över tid, är beroende av kontext och kultur. Och praktiker och regimer pågår parallellt.

Åskådarskap och visuell kultur var ett tidens tecken som kom att forma min fortsatta verksamhet. Fördjupningar i teorier kring seende och en avhandling om konst som består av redan existerande filmmaterial kom att lägga grund för ett

starkt intresse för reception, för hur vi kan förstå upplevelser och hur den som skapar föreställer sig åskådarens upplevelse. Boken *Imagining the Audience. Viewing Positions in Curatorial and Artistic Practice* (2012)<sup>[1]</sup>, som undertecknad tillsammans med Magdalena Malm var redaktörer för, skrevs för att lyfta ett eftersatt område. Studien "Konsten att vara specifik—om konst i vården" (2015)<sup>[2]</sup>, adresserar ett annat eftersatt område. Undersökningen, som är baserad på mer än 100 intervjuer, tar reda på hur patienter, vårdpersonal och besökare upplever konst i olika vårdmiljöer.

Sätten att se film på biografen utvecklas, sätt för hur filmen möter sin publik förändras, sätten som människor kan uppleva film och rörlig bild har vi bara sett början av. Det är ett äventyr att följa och ta del av hur människor ser och upplever film, rörlig bild och världen runt omkring sig. I uppdraget som följeforskare i Smart Kreativ Stad fick jag tidigt under projektet namn på metoden jag tidigare kallat "observation och samtal". När konsthistorikern Annie Dell'Aria, som studerar åskådarskap och rörlig bild i offentliga rum, redogör för sin metod att förstå åskådarupplevelser understryker hon vikten av att, förutom



att observera och samtala med åskådarna på plats, även bli en av dem. Hon kallar rollen en "förbipasserande" (passerby) och betonar den egna närvaron på platsen.<sup>[3]</sup> Och det är den rollen jag tagit på platser där projektet ägt rum, som på Brunkebergstorg, i Hagalund och på alla poppubbiovisningar.

I takt med att filmen letar sig ut i stadsrummet, söker nya format och uttryck, får flanören och förbipasseraren möjligen nya metaforiska betydelser —kanske både för den som i första hand är åskådare och den som vill förstå mer om hur den filmiska upplevelsen landar i var och en. Samtal och intervjuer under Smart Kreativ Stads publika evenemang har lett till otaliga möten med människor som passerar förbi. Vi har slagit följe, pratat om platsen, filmen och om hur situationen upplevs.

Likt mötet med studenter i biograf och föreläsningssal har möten med stadens invånare lett till intressanta insikter och nya perspektiv att föra tillbaka till projektet. En sådan insikt är vikten av att ofta lägga till följdfrågor i utvecklingsarbetet. Påståenden om att något gör en stad mer attraktiv blir trovärdiga först när vi tagit reda på, och har ett svar på, följdfrågorna *var, när, hur*, och framför allt—*för vem?*

#### Referenser

[1] *Imagining the Audience. Viewing Positions in Curatorial and Artistic Practice*, redaktör Magdalena Malm och Annika Wik, Stockholm: Art and Theory, 2012.

[2] På uppdrag av Konstenheten, Kulturförvaltningen, Stockholms Läns Landsting: "Konsten att vara specifik —om konst i vården", 2015.

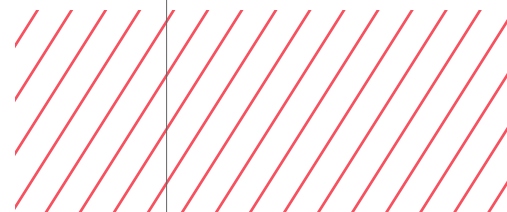
[3] Annie Dell'Aria, "Spectatorship in Public Space", *The Moving Image in Public Art, Making Sense of Cinema: Empirical Studies into Film Spectators and Spectatorship*, CarrieLynn D. Reinhard, Christopher J. Olson (reds.), New York, London: Bloomsbury Academic, 2016, s.18.



Reflektioner från de som passerar förbi videoverket *Kaninfågeln* i Hagalund, till fots eller med tåget, dyker då och då upp i sociala medier. En åskådare har vid ett flertal tillfällen postat bilder och poetiska reflektioner om verket på Instagram (på tre språk: svenska, engelska och polska) under signaturen fruwalewska. I ett inlägg skriver hon en berättelse till fem bilder, där fasaden med *Kaninfågeln* syns i dagsljus. "På morgonens promenad hittade jag Stadsankan och Stadskanen på väg till Ingenting. Kände mig som 'Alice i Underlandet'. Det finns märkliga, udda platser, i Solna, inte bara #mallofscandinavia" (fruwalewska 2018.01.09).

RAGNHILD EKNER

# ”Jag vill nå ut till människor som sällan ges utrymme att få sin värld speglad på film.”



I pilotstudien *Åskådarperspektiv* gavs stöd till tre publikutvecklingsprojekt. Regissören Ragnhild Ekners film *Trafikljusen blir blå i morgon* har en stark koppling till staden och människorna mellan husen. För Ekner är det en stark drivkraft att spegla "såna som oss", som hon säger. Med en film som utspelar sig på hennes egen "bakgård" i Hässelby gård, den plats där hon känner sig 100% hemma, har hon tillräcklig inblick för att säkert veta att de hon berättar om där, inte är de som ser film i de visningsfönster som räknas i biografstatistiken. Genom filmens traditionella visningsstrukturer har hon svårt att nå sina mål. Dessa strukturer är för dem som kan betala, de som rör sig inom den etablerade film- och kulturscenen. Den för Ekner så viktiga publikgrupp, dit de människor hon skildrar tillhör, har inte tillgång till den scenen.

”Med utvecklingsstödet för fördjupat publikarbete fick jag en chans att komma närmare min vision om att nå ut med filmen, att låta den landa hos fler, att visa den för dem som sällan ges utrymme att få sin värld speglad på film.”

## REFLEKTION

## Art-Time (of the Audience)

Tanya Ravn Ag

‘Time-based art’ commonly refers to art that depends on technology and has a duration, like the moving image. The idea of time is considered internal to the artwork and its direct experience, which depends on what is presented in the frame, box, code or visual field. Time-based art denotes art that exists and changes through the passage of time. It is art whose duration is dependent on the form and medium of its representation. This conception of the

**“Art is not isolated in a temporal form or technical mode presentation. Therefore we need to relocate art’s time to human experience and the complex temporalities interwoven in our mind and neurosensory system.”**

art, as “time-based”, however locks the art’s temporal dimension to the medium through which it is presented: video, film, audio or computer device. But this conception does not seek to grasp how art—any artwork—exists temporally. In order to even begin this journey, we need to think of time as not contained in the artwork. It is not the art-object or format which is temporal. Art is not isolated in a temporal form or technical mode presentation. Accordingly, we need to relocate art’s time to human experience and the complex temporalities interwoven in our mind and neurosensory system.

What has been named a ‘temporal turn’ in contemporary art refers to a tendency in art to stage, disavow and reorient modernity’s temporalization of history characterized by progress, acceleration, teleology and totalization, supported by technoindustrial and scientific invention (Ross 2012). The temporal turn in art announces a reaction to a linear temporal narrative that cues the story of Western modernity and which became a function of late capitalism. In this narrative, time and space are compressed in a ‘container’—compressed by technological, machinic and algorithmic processes—in which temporal experience can only evolve along pre-defined rules and according to certain logics of space. In this condition of accelerating time-space compression, things are quickly shared, behaviors and ideas are quickly adopted, and experiences are almost instantly synchronized. It is a condition of networked, synchronous intersubjectivity. The global effects of speeding temporal conditions of urban experience—from a macroscale of economic dynamics to a microscale of machinic operations—change our experience down to the nanosecond. They affect certain temporal logics of

reality, what ‘reality’ feels like, without us necessarily being aware thereof.

The increase in time spent in front of screens of all kinds, some personal and some in public space, facilitates an industrial temporalization of consciousness (Stiegler 2010). But critical theory’s concern with the paralyzing effects of politics and culture industries on the spectator’s imagination and discernment evolving from philosophical ideas of the 18th and 19th Centuries of consciousness as essentially “mine”, free and diachronic, and resonating through modern and contemporary art’s discourse, has lost its bearing. The attempt to preserve a distinction between reality and fiction is failed from the beginning because reality and fiction have always been co-evolving. This is a premise for the temporal perspective on art I propose in this text.

The temporal turn evokes a critique of linear time that reveals in art through discontinuous and temporal qualities of suspension, for instance, resistance, friction, hesitation, stillness and abruptness. We might experience these qualities of suspension in art when in its presence we feel like slowing down, catching up, or when a channel has opened up for thinking freely (beyond a restricted time-based experience of moving from A to B, perhaps along different temporal structures of feeling, thinking and being than we are offered in everyday experience). In rejection of modernity’s temporal narrative, contemporary art emphasizes the present as a temporal category. Especially in art emerging from digital dynamics, with the advent of digital technology and culture, we see a shift in art’s inquiry from a somewhat distanced critique of cultural representations towards an embodied concern with how we are present and with what conditions our

sense of presence (Ag 2019). Time and temporality thus extend from a feature of the art to condition the human experiences with art. And this opens up for a different temporal understanding of the art and how it exists temporally through experience. Art does not exist “in time” or in a time-container, but is formed temporally, as when the philosopher of phenomenology Edmund Husserl avers that a melody is constituted in its duration. Rather than symbolically revealing

**“While time might be an operative function of matter, it is first of all an attribute of human experience.”**

and representing issues with historicizing, naming and producing what we experience as reality along the linear modern (and significantly Western) narrative—as per the critical-theoretical quest—art operates temporally at much deeper levels of human experience.

While time might be an operative function of matter, it is first of all an attribute of human experience. We need to open up to the physiological basis of time perception. Temporal perception is a diverse set of interrelated cognitive phenomena that includes biological and circadian rhythms, perceptual discrimination between simultaneity, succession and endurance, the capacity to estimate and predict time, functions of long- and short-term memory, and fluctuations of emotions. Even the most analogue and static work of art exists temporally in a way that extends beyond its object



and conceptualization as it exists with the temporality of consciousness, in a temporal world of multiple timescales, including astronomical, anthropological and machinic. Temporal experience with art is bound up with psychological, cognitive and body-sensorial states. Affectivity, the experience of feeling or sensing something, is biologically dependent. Art's time is thus characterized by coinciding fluxes of its impressions (visual, auditory, etc.) and the consciousness of the art's audience. Art's time is Art-Time,

**“The subject—the audience—changes from an idea of it, a conceptual idea of subjectivity as general for all audiences, to the actual, bodily subject in the world. Art does not tell a story or convey an emotion to you. It evolves it within you.”**

a nexus of experiencing and analytically approaching art as a temporal and operative phenomenon.

Art-Time is not about representation. It denotes more than a conceptualized, expressive mode of insubordination to habitual influences of seeing, moving through and ‘producing’ space and spatial meaning that is immediately associated with artworks of the temporal turn. If it announces a disruption of temporal linearity, this is in a performative, operative manner of questioning how

temporal narratives are deeply anchored in the human soul, mind and neuro-sensory system.

Art-Time is not exclusive to the artwork. It is co-dependent with all the temporalities participating in the art's milieu, from memory processes conditioning the art's production and reception to material and machinic times of its presentation, as well as from globally connecting temporalities to temporalities structuring human technogenetic evolution. For urban art, for example, including the moving image in public space, art integrates with temporalities in the city as much as these temporalities integrate with art's existence and experience. If art's impressions transgress the perceptual rules we have developed for keeping order in and making sense of an urban environment, they do so by their effects within us that coincide with all other impressions we process.

Art-Time is not the duration of conscious reflection. And art's affective qualities are more than the ephemeral, ungraspable poetic touch. Art-Time might be felt as a sensation, wonder, friction, or as an experience of time slowing down or stretching, but at stake are sensorial microprocesses that affect us while bypassing our awareness. The subject—the audience—changes from an idea of it, a conceptual idea of subjectivity as general for all audiences, to the actual, bodily subject in the world. Art does not tell a story or convey an emotion to you. It evolves it within you. The analytical point of attention moves from what we see and experience to how we see and experience. It moves to the techniques producing flux and the effects it engenders in consciousness, as a bodily, neurosensory process. Consciousness is not a blank canvas, but rests on a horizon of prefigured anticipations supported

by its pretexts, fixations of ideas and images, and other memory structures. There is no difference between perception and imagination: perception shapes imagination, and imagination shapes perception. Therefore, when we envision or theorize an audience, we must simultaneously account for the conditions of imagination to work, which involves the complex operation of memory.

Art-Time is never experienced in the same way twice, and never in the same way by different people. It is yours and it is mine. An artwork evokes something different when I return to it to experience it again, or when I have read about it beforehand, as opposed to encountering it by surprise. Especially in an urban domain where the artwork is not confined to an exhibition space, art participates in daily routines as well as in constituting a multiple ‘we’ who experience it simultaneously or over time in the same milieu. The ‘we’ of art's audiences is never one. And these experiences are never synchronous, never homogeneous and never universal. Therefore, art's audience is both plural, diverse and changing.

Research for this text is supported by the Carlsberg Foundation.

#### Referenser

Tanya Toft Ag (ed.), *Digital Dynamics in Nordic Contemporary Art* (Bristol: Intellect, 2019).

Christine Ross, *The Past is the Present; it's the Future Too: The Temporal Turn in Contemporary Art* (New York: Continuum, 2012).

Bernard Stiegler, *Technics and Time 3: Cinematic Time and the Question of Malaise* (Stanford: Stanford University Press, 2010).

Tanya Ravn Ag, Ph.D., is a curator and researcher examining perceptual experience, memory and technogenesis in relation to urban media aesthetic phenomena and art.

Art-Time is about change. It is an experiential and analytical focus on time as actually experienced—with art—by the body and in the changing moment. This is different from evoking ‘fixed’ historicized memories and references or casting us into expectations for the future with promises of progress, opportunity and change, which curatorial and analytical discourse tend to speculate about. Change is always a dimension of art's experience, but it happens in the sensing body that reconfigures with the open art experience and whose schema for grasping reality change, all the time. It happens when this reconfiguration of the human sensorial apparatus extends to the intratemporal condition of subjectivities through time.

We cannot take art's experience for granted, just like we cannot take reality's experience for granted. Therefore, the inquiry alters: rather than seeking to represent something, as a parcel of reality, Art-Time leads us to question how we experience and make sense of what is real, deeply and sensorially, and how art participates in this process.

**“Art-Time is never experienced in the same way twice, and never in the same way by different people. It is yours and it is mine.”**

PILOTSTUDIE #5: SAFARI URBAIN STHLM

## Genom projektorns ljus blir staden en plats fylld av sällsamma möten



En tävling riktad till filmbransch och locationscouter\* ledde till att den franska gatukonstnären Julien Nonnon i november 2016 satte ljus på Stockholm som stad och gav invånarna en möjlighet att se stadens ytor och arkitektur med nya ögon. *Safari Urbain Sthlm* handlade om samspelet mellan konstverken, arkitekturen och den omgivande stadsbilden. Verken uppenbarade och förstärkte projektytornas materialitet, dess ojämnheter, brister och skönhet.

Ta del av pilotstudien på:

<https://smarkreativstad.com/pilot/safariurbainsthlm/>

\* Locationscouter arbetar med att hitta den eller de inspelningsplatser som kan förmedla regissörens, fotografens och scenografens vision.







I november 2016 kunde Stockholms invånare skymta udda varelser i staden. Som del av marknadsföringen inför och under *Safari Urbain Sthlm* delades pappersmasker ut. På baksidan fanns information om när och var de olika projektionerna visades.

Foto vänster sida + nästa uppslag: Geska Helena Brečović  
Foto höger sida + föregående sida: Julien Nonnon









Konstnären Julien Nonnon har projicerat sina porträttbilder av djur, ledigt och elegant uppklädda, på fasader och byggnader i storstadsjungler som Paris, Montréal och Orlando. I november 2016 kom turen till Stockholm då Smart Kreativ Stad bjöd in till en annorlunda stadsvandring i form av en urban safari där en gepard iförd bomberjacka kunde lura runt hörnet och en kostymklädd krokodil vila på en skorsten. Vandringen ackompanjerades av djungelljud, framförda av en tillfällig orkester med elever från Kristofferskolan.

Foto: Jann Lipka





Julien Nonnons projektioner visades både på fasader och ytor som enbart syntes från en specifik plats (som en gågata eller ett torg) och på storskaliga byggnader (som Globen och Stockholms Stadshus), som syntes från mycket stort avstånd och från olika geografiska positioner.

Foto: Julien Nonnon





*Safari Urban Sthlm* är sprungen ur en stark längtan att ta med sig konsten ut i gatulivet, ställa den mitt i stadsdjungeln och göra den tillgänglig utan att göra åverkan på väggarna. En förgänglig graffiti—kortlivade souvenirer för förbipasserande—konst som försvinner utan att lämna ett spår. I natten, i ögonblicket.

Foto: Julien Nonnon  
Foto nästa uppslag: Jann Lipka









Med sitt bestiarium av djur, upklädda i senaste mode, vill Julien Nonnon synliggöra och ifrågasätta våra beteenden, vårt ambivalenta begär efter att få tillhöra en väldefinierad grupp och samtidigt vara unika. Sättet vi klär oss på uttrycker vår världsbild och avslöjar samtidigt vår sociala status och betalningsförmåga. Mode handlar helt enkelt om kommunikation, om att integrera oss i en grupp där vi känner samhörighet. Konstnären vill med sina fabeldjur uppmärksamma oss på hur social påverkan därmed kan leda till konformitet, ja, hur vi vallas in i fållan. Indirekt blev verken också en kommentar till konsumtionshysterin under den Black Friday-helg de visades i Stockholm.

Foto vänster sida: Jann Lipka  
Foto nedan + nästa sida: Julien Nonnon





## SAMTAL

## Fånga livet—om filmens och arkitekturens förmåga att skildra livsmiljöer

Skapandet av film och arkitektur är utpräglade kollektiva aktiviteter. Båda skaparformerna kräver samarbete mellan många olika kompetenser och båda producerar berättelser om livet. I detta samtal medverkar två dokumentärfilmare och två arkitekter för att undersöka sambandet mellan dokumentärfilm och stadsplanering. Hur närmar vi oss livsberättelsen, vardagen, närheten? Hur erövrar förtroende och hur tränas den narrativa blicken? Vad får synas, vad klipps bort? Det här samtalet handlar om filmens och arkitekturens förmåga att lyfta fram berättelser om rum, om tillgång till rum och rätten till drömmar om rummet, om ytfördelningens politik och möjlighet till förändring.

För att synliggöra kompetenser som finns i filmbranschen, och se hur dessa kan bidra till stadsutvecklingsprocesser bjöd projektledaren Ulrika Bandeira under vintern 2019 in aktörer inom film och arkitektur till fyra samtal i Pilotstudie #10: *Creative Film Skills*. Samtalen spelades in och transkriberades för att sedan redigeras och formuleras till artiklar. Pilotstudien var ett samarbete mellan Smart Kreativ Stad och White arkitekter och Malin Zimm ledde samtalen.

### Hur kan dokumentärfilmarnas kompetenser utnyttjas inom stadsutveckling?

- Dokumentera platser, både innan, under och efter förändring.
- Vägleda grupper som genom film får dokumentera sin plats och tillvaro.
- Stärka demokratiska processer genom att låta fler berättelser höras.
- Skapa platser för filmvisning och andra aktiviteter.
- Pröva nya metoder att förena kompetenser från många olika kreativa kunskapsområden.





### 1 Olivia Kastebring

Olivia Kastebring är dokumentärfilmsregissör. Hon är en av tre i samarbetet kring filmen *Silvana—väck mig när ni vaknat* (2017), och kortfilmen *JUCK* (2018) om ett danskollektiv med samma namn.

### 2 Ragnhild Ekner

Ragnhild Ekner är dokumentärfilmsregissör. Hon gjorde filmen *Trafikljusen blir blå i morgon* (2017), och arbetar just nu med filmen *Ultras* som skildrar fotbollssupporterkulturen. Foto: Neil Wigardt

### 3 Ulrika Bandeira (samtalsledare och projektledare Smart Kreativ Stad)

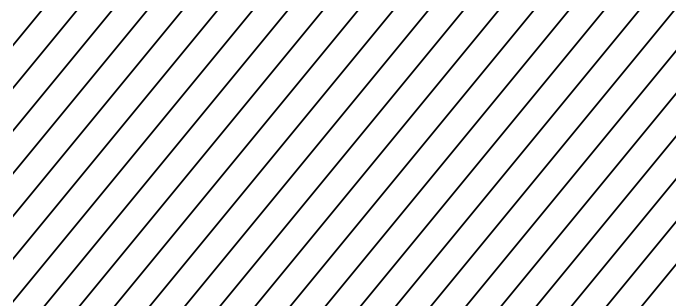
Ulrika Bandeira är producent inom kultur och film med lång erfarenhet av att arbeta med filmfestivaler och publika evenemang. Hon är en av de konstnärliga ledarna i scenkonstföreningen Projektör och grundare till nätverket Festivalcentrum. Foto: Beatriz Bandeira

### 4 Malin Zimm (samtalsledare)

Malin Zimm är omvärldsanalytiker på White arkitekter, doktor i arkitektur och skribent. Hon har dessutom praktisk erfarenhet av produktionsdesign och scenografi från två svenska långfilmer. Foto: Thomas Zaar

### 5 Rebecca Rubin

Rebecca Rubin är arkitekt på White arkitekter. Hon är initiativtagare till forskningsprojektet *Flickrum i det offentliga* och andra normkreativa projekt som lyfter utmaningen att skapa offentliga rum för marginaliserade grupper. Foto: Thomas Zaar



### Malin

– En tanke som slog mig som är gemensamt för era filmer är ett slags löfte om att förändring är möjlig, att dokumentärfilmen är ett verktyg för förändring av samhället. Hur stämmer det?

### Ragnhild

– Om du menar min första film *Trafikljusen blir blå imorgon*, som är en översatt texttrad från en Jimi Hendrix-låt—den skildrar livet utanför samhället genom min vän Jussi, en rå film som inte bygger på ett rakt narrativ. För mig är titeln en exakt avspeglning av vad filmen handlar om: vad vi önskade med vårt liv vid sidan av att skapa en egen värld.

### Malin

– Rebecca, som arkitekt och stadsplanerare är en ju faktiskt med och formar miljöer och påverkar människors tillvaro, hur tänker du kring ”löftet om förändring”?

### Rebecca

– Jag tänker att det är viktigt att vi som arkitekter jobbar systematiskt på att svara på många olikas behov, och att det är viktigt med uppföljning och utvärdering för att hela tiden låta staden utvecklas och förbättras. Samtidigt tänker jag att det är viktigt att vi jobbar med att vara tydliga med vad som krävs för att få till förändring. I vårt jobb ingår det att göra avvägningar och prioriteringar för att svara på många behov. Det gäller att lyssna både på båtklubben och odlingsgruppen, så att säga. Staden är ju en väldigt komplex organism. När staden planeras går det inte att stödja sig på enbart statistik. I planeringen möter vi både föreställningar och förutsättningar som ”följer med” samhället och dess historia, det gäller att förhålla sig kritiskt till allt detta, att vara beredd att systematiskt ompröva för att kunna utveckla.

Bild ur projektet *Flickrum i det offentliga*.

Foto: UngaTur



Bild ur projektet *Flickrur i det offentliga*.

Foto: UngaTur

### Malin

– Har du exempel på resultat av detta ”omprövande” förhållningssätt i stadsplanering?

### Rebecca

– Tänk till exempel på en gata: den har trottoar, parkering, körfält. En fjärdedel är avsedd för cyklister och gående, resten är till för bilar. Vilka har bilar i Sverige? För det första är det den välbeställda delen av befolkningen, och så är det en majoritet män. Visst, körfälten förser oss också med utrymme för kollektivtrafik och transporter men den resursfördelningen är ändå oproportionerlig, och idag jobbar man för att justera detta. Det som vi bygger för tonåringar används till 80 procent av killar: skateparker, basket. Och så är det på flera områden, vi behöver följa upp och granska flera delar av staden för att bygga en stad för alla.

”Dokumentärfilmen är ett verktyg för förändring av samhället.”

### Olivia

– Tidigare jobbade jag inom LSS som ledsagare för en 13-årig tjej, och att hitta rum som var konsumtionsfria, där hon kunde göra det hon ville—allt från att kolla YouTube till att vara ute i naturen—det var jättesvårt. Jag hade inte varit i kontakt med ungdomar sen jag själv var ungdom och hade inte fattat. Varje vecka skulle man hitta på aktiviteter som inte innebar stor kostnad och få hennes behov tillfredsställda, det var jättesvårt.

### Rebecca

– Liknande information kommer ofta fram när vi gör sociala konsekvensanalyser. Ungdomarna hänger i gallerior, mycket McDonalds, bara de typer av miljöer där man får sitta länge, många med låga konsumtionskrav. Det är en jätteutmaning.

### Ragnhild

– Var får ni era uppdrag från?

### Rebecca

– Det är olika. Men om vi jobbar med sociala konsekvensanalyser så kommer det oftast från en kommun, men allt oftare visar byggaktörer intresse. Idag vill kommunerna jobba med dialog. Målet är att skapa social hållbarhet, utmaningen för oss är att hantera osäkerheter i den långa och komplexa processen, och alla prioriteringar och avvägningar som kommer göras längs vägen.

### Ragnhild

– Det känns som vårt ekonomiska system skapar icke-ekologisk hållbarhet. Men känns det som att ni som arkitekter måste anpassa er efter att vi lever i en kapitalistisk värld? Finns det inte utrymme att drömma?

### Rebecca

– Ja, förutsättningen för samhället är att vi har en fungerande livsmiljö. Vi utgår från en modell där grunden är ekologisk hållbarhet, sedan kommer ekonomisk hållbarhet som medel för att uppnå målet, den sociala hållbarheten. Fast vi är ju konsulter och beroende av projekt. Vår möjlighet att ”drömma”, eller skapa fritt om man så vill, är vår forskningsfond. Kontoret avsätter en del av vinsten till forskning. Den är superviktig. Det ger oss utrymme att äga frågeställningsprivilegiet, och slippa vara helt beroende av vad beställare är villiga att lägga pengar på. Det kan ju svänga snabbt, exempelvis om det politiska läget ändras.

### Ragnhild

– Men finns det också en maktlöshet att vara i en konsultroll, att lämna över materialet efter en dialog men inte veta hur den kommer användas? Hur funkar medborgardialogen?

### Rebecca

– Absolut, många gånger är det svårt att ta med sig kunskapen mellan olika skeden. Även om det är systematiserat på massa olika sätt. Det görs till exempel mycket intervjuer där man fångar in medborgarnas synpunkter. Vi har socialantropologer och hållbarhetsexperter som gör det, som arkitekt deltar jag inte alltid direkt i den processen. Det jag har jobbat med är exempelvis en utvald grupp vars perspektiv saknas, men behövs. Då behöver man uppsökande åtgärder för att nå de grupperna. I Sättra jobbade vi med unga tjejer tillsammans med en filmpedagog. Då börjar vi med en utbildningsdel om stadsplanering, sedan fick de intervjuvarandra vilket gjorde att andra saker kommer fram än om jag hade ställt frågorna. Sedan fortsatte processen

med att vi filmade och klippte filmen, för att kunna reflektera över det vi lärt oss. Vi försöker jobba ihop länge, skapa tillsammans och bygga förtroende och ge fokusgruppen verktyg att förstå sina behov. Risken är annars att barn typ önskar en sandlåda men en rund istället för en fyrkantig, eller att unga önskar att köpcentrumet var öppet längre för att de är så vana att hänga där. Det behövs tid och kunskap för att komma förbi de ytliga behoven, förstå hur det skulle kunna vara annorlunda och verkligen svara på behoven. Bland annat visade tjejerna filmen på Sättradagen, och där stod en liten flicka och tittade, när tjejerna identifierade sina behov. Bara det är en förskjutning, en behovsanalys av unga tjejer, med unga tjejer, förebilder för flickan: ”En film om oss, av oss”.

### Malin

– Det är en viktig insikt, att dokumentationen tillhör publiken likaväl som de som har medverkat eller gjort den.

### Rebecca

– Förhoppningen är att tjejerna är med i nästa steg, i de bästa projekten säkras det upp redan tidigt. Som stadsutvecklare dyker man upp ett tag och så försvinner man. Det funkar bäst när vi lyckas knyta an till en befintlig lokal grupp, då förutsättningarna till kontinuitet är bättre. Det är mest utmanande att hitta relevanta lösningar i tidiga skeden, när inget ännu är säkert, och fastighetsägaren som betalar ännu inte vet om den kommer få bygga. Det är annorlunda i projekt med säkrad finansiering hela vägen igenom.

### Malin

– Varför jobbade ni med en filmpedagog?



**Rebecca**

– Erfarenheten är att det är bra att jobba med ett reflekterande skapande. Filmen var också ett sätt att hantera osäkerheten genom processen. Med denna form hade tjejerna i alla fall en film, det är ett format som var mer tillgängligt och kommunikativt, inte minst för den här gruppen och deras kompisar. Det är få som är emot att vi jobbar med unga tjejer, alla förstår att gruppen "unga under 18", de nås inte av information kring samråd eller andra forum där stadsplaner presenteras. Dessutom lever de ofta i många miljöer som reproducerar normer och är ojämlika. Utöver det, finns stora skillnader på inflytande i socioekonomiskt starka och svaga områden. I områden med högutbildade och akademiker är det fullt hus på samråden, och planer som inte gillas överklagas och förkastas inte sällan, medan de som jag jobbat med i socioekonomiskt svagare områden ställs inför ett bygge, men uppfattade inte förändringen då planen antogs flera år tidigare och missade därför sin chans att påverka.

**Malin**

– Vad finns det för behov och vad är vinsterna av att bjuda in kreativa näringar och specifikt filmskapare i stadsutvecklingsprocessen?

**Rebecca**

– Det finns stora fördelar för alla att kreativa näringar finns med i processen. Det blev tydligt när vi arbetade med UngaTur-teatern med uppsättningen *Du vet havsdjupen*, där skådespelare skildrade flickornas upplevelse av det offentliga rummet och pjäsens sätt att beröra gjorde det omöjligt att slå ifrån sig statistik som visade på ojämn fördelning av det offentliga rummet. Och då hade vi stått och viftat med

statistiken i flera år. Så det är tydligt att vi behöver kultur för att synliggöra saker. Det har för oss varit helt avgörande, möjligheten att genom kreativa uttryck problematisera vilka behov som finns.

**Malin**

– Detta med tillgång till rum och tillgång till drömmar om rum, kan ses som en gemensam frågeställning för yrken inom arkitektur och film. Hur skildras olika grupper och platser? Vilka värden? Hur lär man sig mer om människor? Olivia, jag tänker på gruppen Juck som genererar ett rum, som kan vara ett kraftfält, hur började det?

**Olivia**

– För mig börjar det alltid egentligen utifrån min egen känsla, oavsett film. Min fascination av att se en person uttrycka sig. Med *JUCK* var det ett möte som först förbryllade mig, jag visste inte var det skulle placeras inom mig. Deras sätt att inta platser och offentliga rum och att skapa en "tyst dialog" med människorna som vistades där, det fascinerade mig. I vår film har vi röster och voice-over baserade på timtals av intervjuer som kokats ner till en kortfilm. Man märker i filmen, liksom på scenen, att mosaiken av dansmedlemmarnas olika infallsvinklar gör dem stora. Alla har sina olika erfarenheter, och berör därför olika men framförallt fler "rum". Detta är speciellt med *JUCK*, men att lägga det pusslet och bli färdig, eller göra denna grupp rättvisa, det kan man aldrig göra på 17 minuter. Men det är det jag tycker om med dokumentärfilm, att man under arbetets gång tvingas beträda ett dubbelt eller till och med fyrdubbelt så stort område än vad som får plats i den färdiga filmen. Men förhoppningen är ju att det ska synas eller kännas där under ytan, när man ser filmen. Jag älskar verkligen processen i dokumentärfilm



där man jobbar utifrån och in och hittar kärnan. Det kan vara tungt och jobbigt att känna sig lost och söka svar, man pratar med en miljon personer. Det blir som en "spirello"... När jag tänker efter är det så att jag gillar processen mer än resultatet.

**Malin**

– Ragnhild, du började i minnenas värld och vänder nu kameran utåt på ett annat sätt. Vad är det du har hittat i ultrakulturen som är ditt nya projekt?

**Ragnhild**

– I grunden är det samma som i *Trafikljusen*, där var det i graffitikulturen som jag hittade ett starkt sammanhang och gruppkänsla. *Trafikljusen* är byggd av gamla foton och bilder jag skrapat ihop, gamla anteckningar och mina egna speakertexter. I nya ultrasfilmen är jag mer en betraktare. Jag kommer inte ha en lika stark egen röst, utan kommer låta andra berätta och bara synas om jag blir intervjuad av dem.

Båda filmerna är mosaiker, porträtt av en subkultur, i *Trafikljusen* letade jag efter svar eller formuleringar inifrån mig själv. Graffiti handlar mer om processen än verket. Som levnadssätt liknar det ultrakulturen, man arbetar med det förgängliga. I båda kulturerna lägger man ner mycket tid på något som försvinner väldigt fort. Det läggs ner tid som motsvarar miljontals kronor för att visa något i tre minuter. Det är så viktigt för mänskligheten att det görs sådana "onödiga", förgängliga grejer, det är vackert på nåt sätt att allt inte måste vara nyttigt eller logiskt. Grundidén i subkulturer är att utövarna gör dom själv, och det att man bara "tar", kanske utan att bry sig om andras åsikter och behov. Subkulturen är på det sättet hänsynslös. Det är också svårt. Men min grundfascination handlar om en stark grupp och gemenskap. Om det sättet att leva. Att man tar tag i saker och gör något. Skapar något, även om det är tillfälligt och även om det bara är en känsla. Det är som mandalas av sand.

Bild ur filmen *JUCK*.

Foto: Linus Enlund

Det är där värdet av livet finns, i det vilda och ologiska och förgängliga.

#### Malin

– Känner ni igen er?

#### Ragnhild

– Det är svårt, för subkulturer är ju motkulturer. Så bygger man bort dem, kanske de blir starkare?

#### Rebecca

– Jag tänker på staden med en enorm fascination för de komplexa förhållanden som ryms där. I mitt yrke ingår att hitta det livgivande i olika miljöer och ta tillvara på det, att förklara det som händer i levande miljöer och ge det utrymme. Det kan vara så enkelt som att inte exploatera allt för hårt, eller att hitta lämpligt läge för exploatering och lämna utrymme. Det är lätt att bygga bort kulturer som aldrig kommer tillbaka, vi försöker hitta dessa och göra deras värde tydligt. Det har under en tid funnits enorma pengar att tjäna på fastighetsutveckling, då större områden bebyggts, här kan det vara en hjälp att arbeta med aktörer som har ett långsiktigt engagemang på platsen, exempelvis hyresrättsvärdar, dom har i bästa fall ett genuint intresse i platsen.

”Dokumentationen tillhör publiken likaväl som de som har medverkat eller gjort den.”

#### Malin

– Finns det speciella möjligheter att just som dokumentärfilmare få tillgång till olika miljöer?

#### Ragnhild

– Ja absolut, det tycker jag är det bästa med det här yrket. Jag har inte rest mycket tidigare i livet och nu får jag resa jorden runt, och hamnar rakt in i samhället, och subkulturer gör att man får en helt annan förståelse än som turist, ett väldigt bra sätt att få förståelse för både regimer och samhällen genom subkulturer. Just nu är det fotbollsarenor och ultraskulturen. Det tänkte jag på: i varmare länder är det offentliga rummet ett vardagsrum på ett sätt som är omöjligt här på grund av vårt klimat. Jag blir rädd när man pratar om att privatisera biblioteken. De är ett vattenhål, där man kan kissa, läsa en tidning. Ett av få utrymmen som finns där vi inte behöver vara kunder.

#### Malin

– Vad lär man sig just av den speciella situationen då man betraktar världen genom kameran? Att närma sig sanningen, närheten, vardagen, vad lär man sig av filmarens roll och miljöer?

#### Ragnhild

– Jag tycker det är jätteviktigt att man inte som dokumentärfilmare har som ambition att berätta sanningen. Jag är inte journalist. I och med att det är jag som håller i kameran blir det min subjektiva blick.

#### Olivia

– Det finns metoder och verktyg för att göra det mer transparent, visa att det är en subjektiv skildring. Nu kommer det allt fler hybrider, där det är otydligt vad som är fiktion och vad som är dokumentär. Jag tycker det är spännande!

#### Ragnhild

– Egentligen behöver man inte dela upp dokumentärfilmare och fiktionsfilmare, utan man gör film helt enkelt.

#### Olivia

– Som filmskapare, oavsett fiktion eller dokumentär, använder man sig av olika verktyg för att närma sig sin berättelse. Förhoppningsvis gör man ett gediget förarbete och research för att komma så nära en ”trovärdig” berättelse som möjligt. Men med det sagt, tycker jag att filmen, framförallt dokumentärfilmen har ett viktigt ansvar att förmedla att den inte är en representant för ”sanning”, att den är högst subjektiv och aldrig kan bli annat än just subjektiv. Inom dokumentärfilmen tycker jag mig hittat olika verktyg för detta, antingen genom avslöjandet av min egen närvaro i stunder den kan glömmas bort. Eller via berättartekniska medel som kan få den trygga åskådaren att ”ryckas ur fiktionen” så att en tvingas reflektera kring vinkeln av det en ser.

#### Ragnhild

– Jag tycker det kan vara så, men jag tycker verkligen inte det är självklart. Om jag får generalisera så finns det många manliga dokumentärfilmsregissörer som kolonialiserar andras berättelser. Det kan bli jättebra filmer, men när man ser hur det gick till, vad som hänt i processen, blir filmen smutsig.

#### Rebecca

– Det finns inom arkitekturen också. Det finns projekt som är intressanta ur ett konstnärligt perspektiv, och det kan vara fantastiska rum, men svåra att förhålla sig till eller starkt exkluderande eller på annat sätt tydligt skapade ur ett maktperspektiv.



#### Malin

– Hur kan vi komma längre tillsammans genom att sammanföra kompetenser och erfarenheter från filmskapande och arkitektur? Hur närvarandegör vi våra respektive kompetenser i staden, i offentliga miljöer?

#### Olivia

– Jag tänker att fler rum för möten och gratis kultur är viktig. För vår film *Silvana—Väck mig när ni vaknat* var den primära målgruppen unga tjejer, och de tillhör inte den köpstarka målgruppen som alltid har råd med en biobiljett. Det är ett stort problem. Alla unga människor har inte råd att gå på bio. Offentliga, gärna gratisvisningar, blir jätteviktigt och då krävs lokala engagemang som skapar visningsmöjligheter. Det är en grej som måste bättras. Filmen kan verkligen göra skillnad, unga tjejer kommer fram och säger tack, en pappa kommer fram och säger: ”nu förstår jag min dotter”. Men vi behöver också nå de som annars inte kommer i kontakt med den här världen. Det satsas ju på film i skolan, men ibland kan man känna att det kanske också borde satsas mer på visningar för makthavare, som till exempel ”film i riksdagen”. Dialog helt enkelt. Just för att film kan fånga upp allt från den stora

Bild ur projektet *Ultras*.

Foto: Fabian Sigurd





Bild ur filmen *Trafikjusen blir blå imorgon*.

Foto: Folkets Bio.

känslan till den lilla känslan; film berör. En av rötterna till agerande och handling är beröring. Med insyn i andras verklighet kan man fatta beslut på helt andra grunder.

#### Ragnhild

– Konst i det offentliga rummet är inte en linjär berättarform, som film som kräver ett annat fokus. Då behöver man skapa det där biorummet i ett bibliotek eller liknande. Det finns väldigt få ställen idag där film kan visas. Det är ju otroligt populärt med utomhusvisningar på sommarens, kanske kunde man använda ytan under stadens broar för filmvisning?

#### Olivia

– Jag håller med Ragnhild om att det behövs rum, vi behöver det bland alla snabba flöden. Det är ingen dålig idé att utnyttja broar som rum för film, men det är ju ingen som vågar bygga till exempel varma bänkar för att man är rädd att hemlösa bosätter sig där. Och det är ju helt skevt tänkande. Rummen vi skapar måste vara till för alla. Jag tänker att konst i det offentliga rummet skulle behöva luckras upp som begrepp, då skulle det vara lättare att tänka in filmkonsten. På platser där många väntar länge, som på pendeltågsstationer till exempel, där kunde film visas.

#### Rebecca

– Utifrån stadsbyggnadshorizonten är det sådan enorm boendesegregation i Stockholm vilket är ett stort problem. Men kulturen, strukturer och platser kan förena människor, i mötet med den andre skapas empati.

#### Ragnhild

– Jag bor i Grimsta, det är långt ifrån gentrifierat, folk som bor där är beroende av att hyran är låg. Området är oattraktivt, en bit från tunnelbanan, ett helt dött område utanför Vällingby utan eget centrum. Jag har funderat på vad man skulle kunna göra där för oss som bor i området, om det kunde gå att göra något med kulturutövare jag känner. Men då finns det ju risk för gentrifiering. Vi som bor där behöver den där billiga hyran och den hänger ihop med att det är en kulturöken.

#### Olivia

– Det som sker är ofta i form av punktinsatser, lokala satsningar. Vad skulle kunna hända om det satsades på något allomfattande? En dröm kunde vara att alla gångtunnlar i hela staden ska ha en projektion av en lokal konstnär. Men här vill jag också nämna risken med att visa film i offentliga rum som tidigare kodats till reklamfilmen... vi har nämnt perrong och under broar. Idag börjar reklamfilmen bli mer filmisk och berättarlik fiktionen. Så detta kommer väcka ännu större frågor om ansvar från filmskaparen. Kan åskådare missta reklamen för konst och vice versa? Många är intresserade av att visa film, men problemet är pengar. Det finns en distributör, och andra vinstdrivande i den kedjan och till slut kreatören som ska kunna tjäna på sitt kulturarbete. Som regissör kan man ju ge tillstånd till gratisvisning, man vill ju som dokumentärfilmare självklart att ens film visas.

Men det blir skevt att en kulturarbetare som jobbar väldigt lågavlönad ska bli den som ger i alla lager. Där borde det finnas någon form av distributionsnät där film kunde tillhandahållas gratis av staten.

#### Ragnhild

– Kulturen är en demokratibärare. Kollektivet har sådan kraft, tänk när hela Ullevi hoppar så ger det utslag på vibrationsmätare i bostadsrätterna intill arenan. Inom subkulturer värderas rum på annat sätt, i graffitikulturen är det jätteviktigt med broar och tunnlar. Det är något poetiskt och vackert med det som sätts ur spel. Jag tänker det är något vi som mänsklighet behöver, skakningarna och förskjutningarna, att allt inte bara är följsamt.

#### Malin

– Vi pratade om att filmen som form gör anspråk på en utsträckning i tid, den kräver uppmärksamhet och en plats där detta är möjligt. Vad är formen för kulturtillgång? Kan arkitekter och kulturskapare tillsammans uppfinna ett nytt rum som inte finns idag?

#### Rebecca

– Inom arkitektur och stadsbyggnad blir det väldigt långa tidsperspektiv, från idé till genomförande. Det kräver långa tidshorisonter, men finns oftast inte så mycket utrymme, i alla fall inte i tidiga skeden. Man skulle vilja få till mer fördjupning och kontinuitet. Det är en lockande tanke att låta en dokumentärfilmare göra en del av researchen.

#### Malin

– Ja, var i processen finns det möjlighet att jobba tillsammans på nya sätt? Det är lätt hänt när arkitekter gör smarta små filmer om arkitekturen, som en del av hur området säljs in till bostadsköpare:

”talking heads” med utsikt mot hamnen, cykla med scarf, dricka kaffe på utservering. Så blir det ofta när arkitekter använder film som kommunikationsmedel. För att vara ärlig har vi en del kvar av mognadsprocessen när det gäller användande av film som kommunikationsform.

#### Rebecca

– Men samtidigt vet vi att den dokumentära, konstnärliga filmen ofta skapar värden och säljer in projektet. Jag tycker det vore spännande att testa rent konkret hur man skulle kunna jobba tillsammans.

#### Malin

– Hur skiljer sig egentligen arkitektens och filmarens sätt att göra research? Skulle ett sammanförande av filmkompetens och arkitektkompetens vara att man bjuder in till en annan form av dokumentära processer, som att göra en film som förstudie i ett stadsutvecklingsprojekt?

”Man är sitt eget verktyg, sin skörhet. Men man måste också förstå sina gränser.”

#### Ragnhild

– Jag tänker att om man som dokumentärfilmare skulle få ett sådant uppdrag att undersöka en plats, då skulle beställaren behöva casta en regissör som ni litar på till hundra procent och sen släppa över ansvaret helt.

#### Olivia

– Det finns likheter mellan processerna, som hur en sätter ihop ett team med olika kompetenser och täcker in olika kunskapsfält. Dialogen eller intervju-situationen kräver lite olika tekniker,

om samtal ska föras individuellt eller i grupp, och om det är en intervju-situation eller om en bara bandar de samtal som uppstår, som förs utan frågor. Det tycker jag är viktigt: att inte ha en föreskriven idé om vad vi ska ha fram. Det handlar om att inte vara smartare än de vi ska göra film om. En behöver vara öppen, nästan naiv.

#### Malin

– I dokumentärfilmen förhåller man sig dels till en publik och dels till den man skildrar, och dessutom till det egna perspektivet. I arkitekturen förhåller man sig till brukaren och beställaren och sin egen förmåga att tolka behoven. Vad är er speciella styrka?

#### Olivia

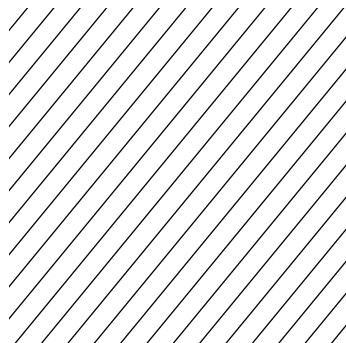
– För mig är det jätteviktigt att etablera ett förtroende för att kunna göra konst av någons konst. Berättelsen går genom mig som filter. Det handlar ju också om allt du inte filmar, att umgås med din huvudkaraktär och få tillgång till deras liv och deras konst. Jag är tydlig i min roll.

#### Rebecca

– Jag är en kompetens bland många, ett kollektiv av experter, vi har tillsammans en erfarenhetsbank och kunskap som vi använder på förhoppningsvis bästa sätt. Stadsplanering handlar hela tiden om olika behov, skalor och skeden och att prioritera för att möjliggöra en helhet. Det gäller att vara bra på att ta in flera perspektiv och att lyssna, som en nyturkommen avhandling heter, *Lyssnandets praktik*, den syftar till dialogarbetet med medborgare, men det är giltigt i hela stadsbyggnadsprocessen.

#### Ragnhild

– Jag kan titta på min projektbeskrivning som jag skrev till *Trafikljusen* för 12 år sedan, och där beskrivs just den film som det blev till slut. Det är väl min styrka. Jag har genomfört filmen så som jag beskrev den när jag var 22 år. Jag har inte kompromissat, jag har berättat det jag ville berätta. Men det kan ju också vara en svaghet att vara kompromisslös. Jag är så synlig i filmen som handlar mycket om mig i relation till de som skildras. Jag har behövt gå in hudlöst i samtalen kring filmen när den var klar, och det har varit ganska tårande. Det finns ett så stort behov av att prata. Det kan vara mammor som förlorat barn som gått in i missbruk, psykisk ohälsa, självmord. Efter filmen blev jag ett slags talesperson för människor som har svårt att passa in, och det blir så mycket, jag kan inte bära det. Men samtidigt när jag får förtroenden måste jag ju möta det i stunden och visa förtroendet respekt. Man är sitt eget verktyg, sin skörhet. Men man måste också förstå sina gränser.



# Nya perspektiv på samverkan och strukturutveckling



## INTRODUKTION

## Låt oss fantisera tillsammans!

På frågan om man vill ha en levande stad svarar sannolikt majoriteten att det är önskvärt. Ändå tyder samtida tongångar på motsatsen. Människor betalar dyra pengar för bostadsrätter i centrala lägen och kräver sedan att musiken och kroglivet ska tystna. Evenemang blir till en störning, ett myllrande folkliv ett möjligt hot och sinnesron påverkas alltmer av förväntad avkastning på bostadsmarknaden.

En stad utan kultur är en maskin: praktisk, rationell och fyller direkta, kvantifierbara behov. En materiellt rik stad som är fattig på kultur är en plats människor flyttar ifrån, en själlös eller till och med meningslös plats.

Kulturen är ett gemensamt fält där mening uppstår, där vi kan uppleva, reflektera, svepas med, förundras och bottna i andras tankar, uttryck och öden. När staden växer måste vi skapa utrymmen där vi kan möta oss själva, och möta andra som något mer än en praktisk funktion i varandras liv. Att riva ned gammalt eller bygga nytt räcker inte för att skapa ett socialt utrymme—det är nödvändigt att skapa mening. Den sociala betydelse som en plats kan skapa beror till stor del på det symboliska innehållet den är förknippad med. Det ofta immateriella innehållet som konstnärliga uttryck kan generera ger ett socialt värde till utrymmen som annars inte skulle ha det.

Staden är en idé, det urbana en hägring. I Smart Kreativ Stad har vi—i pilotstudier, seminarier och samtal—fantiserat om en mer levande stad full av intryck, uttryck och möten. Förändring förutsätter strukturutveckling. Där kan var och en agera utifrån sin bransch och sitt fält: politik och regional utveckling, stadsplanering, arkitektur, byggnation, fastighetsutveckling och förvaltning, utbildning, små och medelstora företag inom konstnärliga och kreativa sektorn. Men för att få till förändring krävs också samverkan, eftersom det inte finns någon enskild aktör som äger frågan om stadsaktivering genom film och rörlig bild. Utvecklingen av fältet måste därför byggas på att deltagarna *tillsammans* upptäcker att ett samspel mellan flera aktörer krävs—även de som traditionellt inte är involverade i dessa frågor.

Ett tillåtande och högkvalitativt kulturklimat kan bidra till att göra en region mer attraktiv att bo, arbeta i och besöka. För att nå dit krävs samverkan och strukturutveckling och att vi tillsammans kan fantisera. Fantasien är nödvändig för att vi ska kunna föreställa oss vilken typ av stad vi vill ha.

## TIPS

## Sex steg till kulturtätare städer

I mångfalden ryms aldrig enfalden. Där möts människor och levnadssätt vilket är kärnan i civilisationens utveckling. Platser kan vara kreativa, städer kan bära sin egen kulturella identitet och kulturen kan bäras över alla gränser utan att tappa kraft. I den kraften finns också nyckeln till förändring—dagens utmaningar ställer krav på nya livsstilar, och innebär en förändring av vår gemensamma kultur.

White arkitekter har samarbetat med Smart Kreativ Stad i pilotstudier, genom projektets advisory board och i rundabordssamtal. Under Almedalsveckan 2017 presenterade White ett manifest skrivet av Viktoria Buskqvist, arkitekt SAR/MSA som kärnfullt sammanfattar hur vi kan bygga kulturtätare städer. Städer där filmen och den rörliga bilden utifrån vårt perspektiv har en självklar plats.

### 1. Injicera staden med kultur!

Sverige bygger så det knakar och det är just när samhället genomgår snabba förändringar som kulturen blir extra viktig. Kulturen är meningsskapande, utforskande och alla kreativa näringsmoder. Den genererar lust och sammanhang i vardagen, men också arbetstillfällen, innovationer och nya företag. Smart stadsplanering bidrar till att göra våra växande städer mer kulturtäta. Det är bra för enskilda människor, det är bra för företagsamheten, det är bra för hela samhället.

### 2. Våga släppa nyckeln!

Kultur är värden som inte försvinner utan genererar mer kultur. Många av de mest lyckade projekten och platserna skapar mening och värden med små gester. Kloka utvecklare ser värdet i ett kulturellt ekosystem där de enskilda konstnärerna likaväl som de stora institutionerna måste rymmas. Tomma lokaler och övergivna platser skapar inga värden. Det räcker långt att lämna över nyckeln och handlingsutrymmet.

### 3. Prova med prototyper!

Staden är under ständig förändring och även de mest fantastiska palats är tillfälliga. Den eviga staden är nu, ta vara på det som finns istället för att drömma om det som ännu inte existerar. Foodtrucks, popup-parker och konstprojekt i stadens mellanrum bevisar att det tillfälliga uppskattas högt. Testa med prototyper, utvärdera tillsammans och ge stora möjligheter för ohämmad kreativitet. Det som är starkt slår rot när det finns grogrund och näring.

### 4. Låt konsten leva!

Kultur är en katalysator som sätter igång processer utan att själv förbrukas, och konstnärligt arbete är en mångfald av metodiskt gestaltade tolkningar. Enprocentsregeln ska ge det utrymme som konsten behöver, men den kulturella kompetensen behövs även i övriga 99 procent. Modiga utvecklare ser en fjärde dimension av hållbarhet och ger därför förtroende, förutsättningar och mandat.

### 5. Omfamna mångfalden!

Enfalden är aldrig kreativ. På samma sätt som biologisk mångfald är nödvändig för att naturen ska överleva, krävs kulturell mångfald för att staden ska leva. All kultur är lika fin. Det är brokigheten som gör staden attraktiv och dit hör kulturen i alla dess former. Detta är en etablerad sanning i de flesta större städer: bredden är spetsen och det som är obegripligt för vissa kan vara livsomvälvande upplevelser för andra.

### 6. Inför kulturytefaktor!

Kommuner har kraftfulla styrmedel för stadsutvecklingen. Parkeringsnorm och grönytefaktor är etablerade riktvärden när bostadsområden och städer planeras. Kulturen kan mycket väl hanteras på ett liknande sätt för att stärka stadens dynamik, livskraft och sammanhållning. Den som vågar göra kulturen till en prioriterad planfråga kommer inte att misslyckas.

MALIN ZIMM



”Skapa kulturnärvaro!”

I sitt sätt att tala om frågor som rör plats och kulturnärvaro, öppnar arkitekten och omvärldsanalytikern [Malin Zimm](#) upp för en mångfald av kulturyttringar i stadsrummet, och för betydelsen av samverkan i rapporten ”Tillfällig arkitektur ger plats till kultur—rumsskapande händelser och gemenskapande platser”, 2016 (Stockholms stads kulturförvaltning, i samarbete med Kommissionen för ett socialt hållbart Stockholm).

”När arkitekter och konstnärer samverkar med lokala initiativ skapas både förutsättningar för spännande gestaltning och ny kunskap för alla medverkande om det offentliga rummet och dess möjligheter.”

ANNELIE HEDVALL OCH CAMILLA NILSSON

”*Tårtgeneralen* har skapat ett mervärde för Köping och de som bor där.”

Filmen *Tårtgeneralen* (2018) har skapat ett mervärde för Köping och de som bor där. Det menar [Annelie Hedvall](#) och [Camilla Nilsson](#), som båda arbetar på Köpings kommun med turism- och näringslivsfrågor. Både Annelie Hedvall och Camilla Nilsson tycker att ”Köping sträckt på sig” tack vare filminspelningen. Många har upplevt en känsla av stolthet, glädje och i detta fall även delaktighet. ”Tidigare tv-produktioner har redan gett oss insikten om att det är fint här och att det finns en värme mellan människor”, berättar man.

”Många Köpingsbor var med som skådespelare och statister när man spelade in filmen *Tårtgeneralen*. Det var även många Köpingsbor som hjälpte till på andra sätt—exempelvis genom att låna ut bilar, mopeder och annan lämplig rekvisita för en film som utspelas på åttiotalet. Företagare i sin tur lånade ut rekvisita och hjälpte till med lokaler. Hela projektet skapade en stor delaktighet och stolthet bland Köpingsborna.”



## FALLSTUDIE

## Sekvenser ur ett samtal om rörlig bild

Emma Sahlgren & Jennifer Norström

### Att samlas runt bordet

Senhösten 2019 och våren 2020 anordnades ett antal rundabordsamtal mellan aktörer inom kulturella och kreativa sektorn samt offentliga och privata aktörer inom stadsutveckling. Formen för samtalen hade tidigare testats i Pilotstudie #10 *Creative Film Skills*, som tydligt visade att det finns ett stort intresse och behov av att mötas mellan de olika disciplinerna! Vi har satt samman personer som kanske vanligtvis inte skulle ha träffats. Exempelvis har en frilansande kreatör kunnat sitta runt ett bord med en beslutsfattare på en myndighet. På så sätt har vi jobbat för att påverka beslutsstrukturer och öka kunskap och förståelse för den rörliga bildens förutsättningar och utmaningar. I förlängningen kan detta leda till mer transparens och att fasta, tröga strukturer bryts ned. I och med att deltagarna fått inblick i varandras arbete har också samtalet öppnat upp för samarbeten.

### Att gestalta ett samtal

2020 var ett år då allt vältes omkull. Som många andra fick vi ställa in och ställa om arrangemang som vi hade planerat i månader. Vi funderade på vad vi nu kunde göra av all kunskap vi samlat på oss under de fem år som Smart Kreativ Stad har fortskridit. Hur kunde vi tillgängliggöra kunskapen och skapa utrymme för alternativa former av möten?

Förutom SVT-produktionen *Runda Bordet* var även *Magical world* (2005) av Johanna Billing en tidig inspirationskälla till den estetiska formen, en film som växlar mellan lugna porträttbilder och hårda, men ändå poetiska stadsbilder. I vår film ville vi ha ett lika intimt och subtilt foto. Vi kontaktade Ellinor Hallin, som fotat dokumentärfilmer som *Scheme Birds* (2019) och *Josefin & Florin* (2019), filmer vars foto fångar den känsla som vi var ute efter. Till sin hjälp tog Ellinor den rutinerade dokumentärfilmsfotografen Iván Blanco.

### Att välja röster

För att nå ett djup i samtalet valde vi personer som dels har erfarenhet av film/rörlig bild i det offentliga rummet, dels är insatta i frågor som rör stadsutveckling kopplat till kreativa näringar. De medverkande hade deltagit vid tidigare rundabordsamtal och därför blivit väl insatta i tankegångarna och projektet.

**Jennifer:** För många år sedan såg jag SVT-produktionen *Runda bordet* (2014) —ett fördjupande samtalsprogram som syftade till att mana fram dialog om de stora frågorna som påverkar vårt samhälle och våra liv. Runt ett bord samlades experter, debattörer och aktivister som diskuterade ämnen som rasism, klass, medborgarskap och mycket mer. *Runda bordet* var härligt att titta på: lättillgängligt och samtidigt djuplodande. Vi blev inspirerade att göra något liknande!

#### Gestaltningssidéer

1. Det måste vara vackert att titta på!
2. Inspelningsplatsen är viktig för stämningen. Vi vill hitta rymd och tyngd!
3. Stadshuset som symbolisk byggnad i fonden!
4. Det runda bordet som symbolisk plats!
5. Hustaken i stadens hjärta, där makten sitter!

Levande bilder—levande stad



#### Deltagare

**Geska Helena Brečević**, filmare, konstnär, forskare och författare. Konstnärlig ledare för Smart Kreativ Stad.

**Mia Wahlström**, teknologiedoktor i samhällsplanering som forskat kring städernas själ och vad som gör en stad attraktiv. **Roosbeh Behtaji**, filmare, manusförfattare, grundare och konstnärlig ledare, Göthenburgo.

**Thomas Borén**, docent i kulturgeografi vid Stockholms universitet, forskar kring kreativa näringar och betydelsen av dessa i stadsplanering.

**Ulf Slotte**, konsulent för visning och spridning, Film Stockholm.

**Ulrika Bandeira**, programchef på Tempo dokumentärfestival och tidigare projektledare för Smart Kreativ Stad.

### Att klippa ett samtal

Hur kan vi hålla betraktarens uppmärksamhet under ett filmat samtal? Vår moderator Ulrika Bandeira förberedde frågorna inför samtalet tillsammans med oss. Detta förberedande arbete, samt deltagarnas kunskap inom området, skapade tempo och rytm i diskussionerna och underlättade vårt klipparbete. Utmaningen låg nu snarare i att välja ut några av de många guldkornen!

Vi valde att dela upp samtalet i kapitel (sekvenser från samtalet). Dessa fungerar dels som en pedagogisk metod (som ett sätt för tittaren att hänga med) dels för att lyfta aktuella frågor inom området. Pauserna mellan kapitlen har vi fyllt med miljöbilder som skapar utrymme för andhämtning.

### Reflektioner från filmsamtalet

Vi ville använda filmmediet för att argumentera för och visa på behovet av film i stadsrummet. Samtalet syftade inte till att nå konsensus utan att synliggöra behov och önsknings, utmaningar och möjligheter. En återkommande stötesten i tidigare rundabordsamtal har varit ”stuprör”, tröga processer samt brist på samverkan och långsiktig planering. Att förändra dessa strukturer innebär att man bland annat måste titta på utbildningssystem och finansieringssystem. System som ofta fastnat i traditionella och begränsande föreställningar om vad film och rörlig bild är, och vad de kan tillföra stadsbilden. Det här ställer nya krav på institutioner, myndigheter, aktörer inom byggbranschen m. fl. Idag drivs många av dessa frågor av engagerade personer men ett system beroende av att eldsjälarna ska driva konstens och kulturens frågor är inte hållbart. Vi måste bygga en struktur där de privata och offentliga aktörerna inom rörlig bild och stadsutveckling kommer i fas med de möjligheter som öppnar sig!

I mötet, genom samtalen mellan de olika disciplinerna, hittar vi visioner och spännande idéer kring hur dessa strukturer skulle kunna se ut!

**Emma Sahlgren**, produktionskoordinator på Film Capital Stockholm. Har tidigare arbetat som filmcontroller på Filmbasen och som biträdande producent, linjeproducent och projektledare på produktionsbolag som Plattform Produktion, Mantaray Film, Velourfilm m. fl. Driver även eget produktionsbolag och har producerat ett antal kortfilmer, musikvideor och reklamfilmer. Utbildad bl.a. på Institutet för högre TV-utbildning i Göteborg.

**Jennifer Norström**, projektledare Smart Kreativ Stad 2019–2020. Samhällsplanerare, sociolog och filmare med ett intresse för frågor som rör urbanitet och livsmiljö.

#### Intressanta spår kring den rörliga bilden i stadsmiljön som uppkom i samtalet

- Filmens roll i att skapa meningsfulla mötesplatser med relevans för invånarna.
- Idén om hur film kan höja platserns unika kvaliteter och skapa föränderlighet.
- Den rörliga bildens låga trösklar och tillgänglighet.
- Behovet av förändrade strukturer och policies.
- Betydelsen av att främja ett experimenterande. Staden av och åt folket utan kommers!

Se filmen på [www.smartkreativstad.com](http://www.smartkreativstad.com)

Levande bilder—levande stad



Kulturföreningen **Göthenburgo**, tar på uppdrag av Göteborg & Co (en del av Göteborgs stad), fram Göteborgskartan inför stadens 400-årsjubileum. Där får invånarna själva vara med och skapa innehållet och bestämma vilka platser som ska lyftas.

”Att koppla lokalt skapade saker till platsen ser jag som ett väldigt stort värde i skapandet av det gemensamma. Som en del i byggandet av en social hållbarhet.”

Roozbeh Behtaji



Inom stadsplanering används ofta begreppet *trygghet* som en viktig aspekt i utformandet av staden. Flera inom projektet har poängterat att begreppet är problematiskt och vill lyfta ett annat sätt att definiera trygghet på.

”Trygghet kan handla om att känna sig välkommen på en plats, att man tillhör den. Där kan kultur och film fylla en jätteviktig funktion och säga att det här är en plats som du inte bara ska passera, utan du är välkommen att uppehålla dig på den här platsen, du får vara här utan att behöva konsumera någonting. Den tillhör även dig.”

Ulrika Bandeira



En återkommande kritik gentemot expanderandet av stadsdelar är att lokala mötesplatser inte är planerade utifrån de boendes behov och önskemål.

”Man måste titta på varje enskild plats och dess förutsättningar och fundera på hur en mötesplats, ett filmarrangemang, en installation kan fylla en funktion här.”

Ulf Slotte



”När det gäller konst och kultur så hör man ofta: Vad gör den för nytta? Vad kan den vara bra för? Jag vill gärna komma bort från diskussionen om ”nytta” och lyfta något jag tycker är viktigare—att skapa mening.”

Geska Helena Brečević



”Det är inte bara att det ger någonting till individerna som upplever kulturen eller konstformen, utan att det faktiskt berikar staden.”

Mia Wahlström



Eftersom film är en förhållandevis ung konstform som inte visats i stadsrummet tidigare, så saknas en utvecklad infrastruktur. Det gör att det blir mycket nystart istället för att projekten faller in i en existerande form, där aktörer som staden, regionen etc. har sina roller klara för sig.

”Det behövs en policyplattform för film i stadsrummet.”

Thomas Borén



## REFLEKTION

## Den rörliga bilden i staden—från dystopi till vision

Veronica Hejdelind

”Du ser ut att behöva en Guinness, John”. ”Välkommen tillbaka, Mr Anderton, varför inte prova ett par byxor som matchar t-shirten du köpte när du var här sist?” En kakofoni av budskap via ljud och bild möter polisutredaren John Anderton, spelad av Tom Cruise, när han kliver in på shoppingcentret. Filmen *Minority report* (2002) utspelar sig år 2054 och redan i entrén till gallerian får han automatiskt sin iris avläst. På rörliga bildskärmar möts han sedan av reklam direktanpassad för just honom.

Filmen, som hade premiär år 2002, skildrar ett dystopiskt högteknologiskt övervakningssamhälle där ”big data” och AI används för att förutspå medborgarnas agerande och känslor innan de själva ens har upplevt dem. Arton år senare, 2020, är ansiktsgen-känning (där scanning av iris ingår) för identifiering etablerat och flitigt använt i t.ex. Kina för övervakning av medborgarna. Och vi bidrar alla, utan att blinka, till insamling av ”big data” om vad vi konsumerar, våra åsikter och var vi befinner oss till multinationella företag som äger de sociala medieplattformar och sökmotorer vi dagligen besöker. De lyssnar, registrerar, kartlägger och paketerar data och säljer den vidare till

andra företag som anpassar reklamen i ditt flöde till just dig.

Vi har redan vant oss vid och accepterat att personifierad reklam dyker upp på den lilla privata skärmen som vi alltid bär med oss. Men idag kan du få en John Anderton-upplevelse även i det offentliga rummet, där de lysande LCD-skärmarna börjat titta lika mycket på dig som du på dem. Till exempel är den berömda billboarden på Piccadilly Circus i London idag utrustad med inbyggda kameror som skanner förbi-passeraandes ålder och kön samt vilka bilmärken som kör förbi och anpassar budskapet därefter.

Kommersialisering av det offentliga rummets fasader och gaturum har pågått sedan 1800-talet. Reklam som målades på fasaderna ersattes av tryckta affischer som under 1830-talet växte till billboards. Under 1900-talet lystes allt fler städer upp av neonskyltar och idag blir bildskärmarna med sitt rörliga budskap allt vanligare. Att sälja stadens ytor för kommersiella budskap är ett sätt för privata fastighetsägare och det offentliga att öka sina inkomster. Många har betraktat reklamen i det offentliga rummet som ett uttryck för urbanitet och identitetsskapande för vissa platser (som t.ex. Times Square i New York). Men på senare år har kritiken mot den så kallade visuella nedsmutsningen (*visual pollution*) av stadsrummet vuxit till en global rörelse. 2007 införde Sao Paulo en *Clean City*-lag som förbjöd all utomhusreklam i staden. Chennai i Indien har, liksom flera amerikanska delstater, förbjudit billboards. 2011 beslutade Paris att reducera antalet reklamplatser i staden med en tredjedel. Den första staden i Europa att helt förbjuda reklam i stadsrummet är franska Grenoble, som ersatte sina 326 reklamplatser med anslagstavlor för medborgarna och nyplanterade träd.

Farida Shaheed, FN:s specialrapportör för kulturella rättigheter mellan 2012–15 uppmanade medlemsstaterna att beakta hur reklam i det offentliga påverkar medborgarna. Hon menar att den konstanta exponering av kommersiella budskap som vi ofrivilligt översköls av i städerna påverkar våra liv och vår kultur negativt. Och att det därför är nödvändigt att begränsa den för att ”re-balance the use of public spaces”.

När fasadreklam, affischering, reklamskyltar och stora skärmar tas bort finns det plötsligt plats för andra uttryck, budskap och upplevelser. För många av oss är en stad utan kommersiella budskap nästan svårt att föreställa sig. 2014 lanserade konstnären Etienne Lavie det digitala projektet *OMG! Who stole my ads?* där han ersatte Paris reklamytor med kopior av målningar från Louvrens samlingar. I fotografen Nicolas Damiens projekt *Tokyo No Ads* kan man uppleva stadsrummet med tomma reklamytor. Som all bra konst, visar dessa projekt att en annan värld är möjlig samtidigt som de bidrar till att skapa debatt och reflektion.

I de allra flesta städer måste fortfarande de icke-kommersiella uttrycken konkurrera med de kommersiella om uppmärksamheten i det offentliga rummet. Om vi ska lyckas möta FN:s mål att skapa en bättre balans mellan dessa två måste vi öka ytorna för icke-kommersiella aktörer och skapa rimliga ekonomiska förutsättningar för konstnärer och andra att uttrycka sig här. Men konsten måste då också lyckas möta medborgarna på samma effektiva sätt som de kommersiella aktörerna. Här tror jag att den rörliga bilden—filmen—har en mycket mer betydelsefull roll och funktion att spela än vi ger den utrymme för idag.

Liksom street art och graffiti har den rörliga bilden en låg tröskel—av den



enkla anledningen att vi är så vana att betrakta och tolka film i många olika format och sammanhang. Den kommunicerar till oss från det att vi är små, hela dagarna, och nu filmar vi dessutom mycket själva med hjälp av våra smarta telefoner. Det är ingen slump att ett av de mest populära samtida offentliga konstverken i Sverige är videoinstallationen *Annorstädes* av Tania Ruiz Gutiérrez som visas på Malmö Centralstation. Fyrtiofyra avlånga bilder, som liknar tågfönster, projiceras på en av perrongernas väggar. Bilderna visar långsamt rullande panoramor från olika delar av världen. Passagerarna som står och väntar på att börja sin egen resa

Tokyos reklamskyltar är en del av dess dragningskraft, men hur skulle de livfulla gatorna i Japans huvudstad se ut utan logos, slogans och företagsnamn? Det frågar sig Nicolas Damiens i fotomontageverket *Tokyo No Ads* (Tokyo No Ads).

Foto med tillstånd av konstnären.

kan drömma sig ut i samma värld som passerar revy i filmens tågfenster. Det är kongenialt.

Förutom fördelen att rörlig bild är lättillgänglig så kräver den inte, till skillnad från till exempel skulptur, en permanent placering. Projektioner på fasader kan vara mer eller mindre tillfälliga, mobila och möjliga att reproducera på flera platser samtidigt. Filmen är på det sättet en snabbfotad offentlig konststart. Amerikanska The Illuminator—en grupp filmare och aktivister som arbetar med att projicera politiska budskap på fasader i amerikanska städer—är ett bra exempel på hur rörlig bild kan göra stadsrummet till en plats för aktuell debatt. Deras metod är enkel, budskapen engagerande, dagsaktuella och bidrar till samtal och debatt lokalt och på sociala medier. De blockerar inte stadsrummen med permanenta installationer men lyckas ändå lägga till ett lager av meningsskapande i stadsväven genom att välja sina projektionsytor med omsorg. De delar dessutom med sig av sin verktygslåda av metoder och tips till andra via sin hemsida för ett slags DIY-fasadaktivism.

Film och rörlig bild är även bra sätt att skapa gemensamma upplevelser i stadsrummet. När coronapandemintvingade biograferna i Berlin att stänga, lanserade ljus- och arkitektkontoret Meta Grey projektet Windowflicks. De kontaktade boende i flerfamiljshus som tillsammans med sina grannar fick anmäla intresse för en gemensam fasadfilmvisning. Windowflicks kom hem och monterade en projektor och högtalare i lämplig grannes fönster och projicerade spelfilmen på en motstående fasad—ett grannskapsalternativ till Netflix som de hoppas kunna fortsätta att utveckla även efter pandemin.

Film och rörlig bild har en central roll att spela för skapande av det

jämviktsförhållande som Farida Shaheed efterlyser. Staden har mycket att vinna på att låta den få ta plats i stadsrummet på nya kreativa sätt. Vi behöver skapa en stark plattform för utvecklingen av rörlig bild med icke-kommersiella budskap för att balansera uttrycken i stadsrummet; för att inspirera och överraska oss, för att få oss att se varandra och staden med våra egna ögon—så att framtidens Mr Anderton får se nya världar öppna sig även utan kommersiella budskap.

#### Referenser

<http://www.nicolasdamiens.com/project/tokyo-no-ads/>  
<https://www.itsnicethat.com/articles/etienne-lavie-omg>  
<http://theilluminator.org/about/>

Veronica Hejdelind är verksamhetschef för Arwidssonstiftelsen. Hon har tidigare arbetat som intendent på Nationalmuseum, publikchef på ArkDes (f.d. Arkitekturmuseet) och projektledare på Utopia Arkitekter.

JOAKIM LIND

”För att förverkliga den fulla potentialen är det en förutsättning att olika aktörer går ihop och samarbetar.”

Inom ramen för Pilotstudie #11 togs rapporten ”The Impact of Film on People and Destinations” (2019), fram av Joakim Lind som är medieanalytiker och kommunikationsstrateg på Cloudberry. I rapporten analyserar han värdet av film och tv för utveckling av platser och regioner.

”Nya tendenser för samarbete mellan filmindustrin, regionala destinationsutvecklare och näringsliv går hand i hand med erfarenhetsindustrins ekosystem av många plattformar och format som används för marknadsföring och kanalisering av historier. Genom denna resa, där en berättelse och dess narrativ utvecklas, och där de olika formaten stärker varandra, är korsbefruktade samarbeten mellan olika branscher avgörande.”



## REFLEKTION

## Mot en handbok för den gestaltade livsmiljön

Thomas Borén

I maj 2018 antog riksdagen regeringens proposition om en ”Politik för gestaltade livsmiljöer”. Den innehåller en ny statlig politik för arkitektur, form och design som i mångt och mycket gäller utformningen av det offentliga rummet men även andra offentliga miljöer som t.ex. i skolan eller vården. Med begreppet gestaltad livsmiljö avser regeringen:

”En helhetssyn på formandet av livsmiljön i vilken arkitektur, form och design ses som ett sammanhållet område. Med det perspektivet som grund är det människan och människans behov som blir utgångspunkten för hur livsmiljön utformas. Perspektivet innefattar inte bara arkitektur, form och design, utan också bl.a. konst, historiska sammanhang och sociala värden.”<sup>[1]</sup>

Målet med den nya politiken är att ”arkitektur, form och design ska bidra till ett hållbart, jämlikt och mindre segregerat samhälle med omsorgsfullt gestaltade livsmiljöer, där alla ges goda förutsättningar att påverka utvecklingen av den gemensamma miljön”.<sup>[2]</sup> I debatten i kammaren hördes snabbt kritiska röster om att staten härmed i praktiken inskränker armlängds avstånd när de ger kreativa processer ett syfte utöver det rent konstnärliga.<sup>[3]</sup> Politiken gäller

statliga verksamheter men regeringen vill att den ska vara vägledande för kommuner, regioner och en mängd andra aktörer, som alla är viktiga medverkande och beslutsfattare när det gäller utformningen av offentliga rum.

Det övergripande målet med den nya politiken preciseras i sex punkter varav den fjärde tydligt inkluderar estetiska, konstnärliga och kulturhistoriska värden. Särskilt kan noteras att det skrivs fram att konstnärlig kompetens ska komma in tidigt i planprocesserna:

Konsten har stor betydelse för att skapa offentliga rum med långsiktiga kvaliteter. Det är därför viktigt att det konstnärliga arbetet tidigt införlivas i samhällsbyggets processer.<sup>[4]</sup>

Detta är ett omtag jämfört med nuläget då konst ofta kommer mycket sent i fysisk och annan samhällsplanering. Dock kunde Boverket, Statens konstråd, Riksantikvarieämbetet och Arkitektur- och Designcentrum (nuvarande ArkDes), som är de fyra statliga myndigheter som givits en central roll för gestaltade livsmiljöer i en gemensam rapport redan 2013, visa att om konstnärlig kompetens inkluderas från det att projekt initieras så påverkas dialogen i projekten så att utfallet av dem kan resultera i nya lösningar. Rapporten lyfter också fram att det behövs något sätt att ”om möjligt överföra erfarenheterna till generella styrmedel”<sup>[5]</sup> för att möjliggöra en mer varaktig förändring.

Även internationellt har forskningen efterlyst mer utvecklade policies, riktlinjer och styrformer för att underlätta samverkan mellan konst och kultur å ena sidan och planering och stadsbyggande å den andra, samt diskuterar olika samverkansformer dem emellan.<sup>[6]</sup> I Sverige är det enligt den nya politiken Boverkets uppgift att ta fram vägledning för hur andra aktörer än statliga kan utveckla arbetet och samverkan

om gestaltade livsmiljöer.<sup>[7]</sup> Det behövs eftersom en viktig aspekt, om den nya gestaltningspolitiken ska få genomslag utanför statens egna verksamheter, är kommunernas centrala roll.

Kommunerna har planmonopol och i princip alla ny-, till- eller ombyggnationer av den offentliga miljön kräver bygglov, som det är kommunerna som beviljar. Bygglovet är slutet av en planprocess som kommunerna också kontrollerar, inte minst genom att upprätta och besluta om juridiskt bindande detaljplaner. I korthet: Sveriges 290 självständiga kommuner måste med på taget för att politiken ska få bredare genomslag. Var och en av dem ska fatta insatta och suveräna beslut kring utformningen av våra offentliga miljöer. Samtidigt besitter de kommunala planerarna och lokalpolitikerna sällan gestaltande konstnärlig kompetens. En guide, vägledning eller handbok med riktlinjer för hur man i planprocesserna kan inkludera konstnärlig kompetens skulle då kunna fungera som ett stöd för utvecklingen av den gestaltade livsmiljön.

Vad kan då en sådan handbok innehålla? Som påpekats ska gestaltande konstnärlig kompetens komma in tidigt i planprocesserna medan det vanliga nu är att den kommer in sent. Det måste därför utvecklas rutiner och processlösningar för att redan i exploateringsfasen när en bit mark börjar allokteras till något ändamål, innan avgörande beslut fattats, bjuda in konstnärlig kompetens. Det räcker sannolikt inte med ett vanligt remissförfarande som även om det skulle genomföras tidigt i processerna inte ger samma möjlighet till dialog som kan uppstå i projekt- eller samrådsgrupper som är satta att diskutera fram lösningar och förslag. Som Boverket, Statens konstråd, Riksantikvarieämbetet och Arkitektur och Designcentrum påpekar i sin rapport är det just att det uppstår

en annan, ny typ av dialog som är kärnan i att samverkan mellan konst och planering lyckas ta fram nya eller andra slags lösningar för gestaltningen av det offentliga rummet.

Vilka ska då bjudas in att delta? Det finns en stor mängd olika gestaltande kompetenser—från litteratur, konst, film, teater till musik, balett, dans och sällan talar de med en röst. Enklast är sannolikt att börja med att ge den kompetens som redan finns i en kommuns regi ett utökat uppdrag. Kommunala kulturhus, konsthallar och kulturskolor kan antingen själva ta en roll i planprojekten och/eller vara ansvariga för att engagera det fria kulturlivet som finns i kommunen eller annorstädes. Att ge de kommunala kulturinstitutionerna en utökad roll borgar också för kontinuitet och att det finns lokala institutionella aktörer som har intresse av att långsiktigt bevaka frågorna. Planprocesser är som regel långa och det krävs att aktörerna har uthållighet och ett långsiktigt perspektiv i sin verksamhet.

Hur ska det finansieras? Om de kommunala kulturhusen endast ges ett utökat uppdrag utan extra medel finns förstås stor risk att deras övriga verksamhet blir lidande och att satsningen inte får det engagemang eller långsiktighet som planeringsfrågor kräver. En möjlighet är därför att enprocentsregeln så att säga flyttar fram i tiden till att börja gälla från det att olika planprojekt är i projekteringsstadiet. Används enprocentsregeln till att finansiera medverkan i planprocesserna behöver inga medel tas från kommunens övriga budget för kultur. Mer rimligt är dock att stadsbyggnadskontoren eller motsvarande får bära kostnaderna eftersom det är de som är ansvariga för planeringen av de offentliga rummen.

Genom de här punkterna skulle också ytterligare ett mål med den nya

gestaltningsspolitiken kunna uppfyllas, nämligen att utveckla nya tvärsektoriella samverkansformer. Även om här i huvudsak diskuterats att inkludera konstnärlig kompetens tidigt i planprojekt av olika slag ska det samtidigt understrykas att det finns andra typer av samverkan mellan konst och planering.<sup>[8]</sup> En av dem tar fasta på att det måste vara möjligt för kultursektorn att komma med egna initiativ i planeringsfrågor. Vill en teatergrupp bygga en teater måste det vara möjligt, vill en filmare bygga en studio måste det vara möjligt. Problemet här har dock varit att det saknats tillräckligt stöd i policy och planeringsprocesser för konstnärsdrivna planeringsprojekt, vilket gjort att många projekt stupat.<sup>[9]</sup>

Den amerikanska ekonomen Ann Markusens och hennes kollega Anne Gadwas forskning om ”creative placemaking” visar dock att sådana projekt när de väl genomförs ofta leder till goda resultat inte bara i det fysiska rummets utveckling utan också socialt och ekonomiskt. Rätt stöd i policy skulle härmed kunna frigöra lokal utvecklingspotential, vilket kommuner generellt har ett intresse av förutom att det också ligger i deras intresse att ha väl gestaltade rum och livsmiljöer för medborgare och besökare.

Avslutningsvis kan också nämnas att det var med knapp marginal som regeringens förslag om ett nytt mål för gestaltade livsmiljöer antogs av riksdagen. Det fick stöd av Socialdemokraterna, Miljöpartiet och Vänsterpartiet. Den forna Alliansen röstade emot men förslaget kunde gå igenom eftersom Sverigedemokraterna lade ned sina röster. En stor majoritet i riksdagen röstade dock samtidigt för att öka medborgarinflytandet över utformningen av de gestaltade miljöerna,<sup>[10]</sup> vilket också ingår i den nya politiken. Förra gången riksdagen antog en politik i

gestaltningsfrågor var 1998—kanske kan den politiska utvecklingen under senare år göra att området blir lite hetare och intresset för väl gestaltade livsmiljöer ökar? Men det innebär sannolikt också att det kan bli allt tvärare kast i hur de offentliga rummen utformas. På gott och ont.

Forskningen för det här kapitlet har bedrivits i två projekt: Kreativitet underifrån (2016–2019), finansierat av Vetenskapsrådet (nr: 2015–00910) och CICERONE (2019–2023), finansierat av EU:s forskningsprogram Horizon 2020 (nr: 822778), se vidare <https://cicerone-project.eu/>

#### Referenser

- [1] Regeringens proposition 2017/18:110. Politik för gestaltad livsmiljö. (2018, sid. 16). För en tillgänglig sammanfattning, se Politik för gestaltad livsmiljö (Regeringskansliet, Kulturdepartementet, 2018).
- [2] Regeringens proposition 2017/18:110. Politik för gestaltad livsmiljö. (2018, sid. 19).
- [3] Riksdagens protokoll 2017/18:118 Torsdagen den 24 maj. (Sveriges Riksdag, 2018).
- [4] Regeringens proposition 2017/18:110. Politik för gestaltad livsmiljö. (2018, sid. 22).
- [5] Boverket; Statens konstråd; Riksantikvarieämbetet and Arkitektur- och Designcentrum. (2013). *Konsten att gestalta offentliga miljöer—samverkan i tanke och handling*. (Stockholm: Statens konstråd, 2013, sid 27).
- [6] Se till exempel: Pratt, Andy C. "Cultural industries and public policy". (International Journal of Cultural Policy, 2005, vol.11, 31–44); Gibson, C., och Klocker, N. (2005). "The 'cultural turn' in Australian regional economic development discourse: neoliberalising creativity?" (Geographical Research, 2005, vol. 43, 93–102); Lange, Bastian, "Re-scaling governance in Berlin's creative economy". (Culture Unbound, 2011, vol. 3, 187–208.); Markusen, Ann och Anne Gadwa, "Creative placemaking". (White paper for The Mayors' Institute on City Design, National Endowments for the Arts, 2010).
- [7] I skrivande stund (juni 2020) är dessa inte klara och det är oklart hur mycket konst relativt arkitektur vägledningen kommer att innehålla.
- [8] Borén, Thomas och Craig Young, "Artists as planners? Identifying five conceptual spaces for interactive urban development", *The impact of artists on contemporary urban development in Europe*, red. Monika Murzyn-Kupisz och Jarosław Działek (Cham: Springer, 2017), 299–314. Se även: Borén, Thomas och Craig Young (2019) "Kreativa processer i stadsutveckling—konst och planering i samverkan", *Samhällsplaneringens teori och praktik*, red. Gunnel Forsberg (Stockholm: Liber), 207–214.
- [9] Markusen, Ann och Anne Gadwa, "Creative placemaking". (White paper for The Mayors' Institute on City Design, National Endowments for the Arts, 2010).
- [10] Riksdagens protokoll 2017/18:118 Torsdagen den 24 maj. (Sveriges Riksdag, 2018), se §13.

Thomas Borén är docent i kulturgeografi vid Stockholms universitet och fokuserar i sin forskning på urban utveckling med ett särskilt intresse för utvecklingsstrategier, urbana beslutsfattare samt kulturen och kulturproducenternas roll.

AFRY

”Att ha möjlighet att reflektera tillsammans med personer med andra kompetenser och yrken är förstås inspirerande, men också viktigt.”

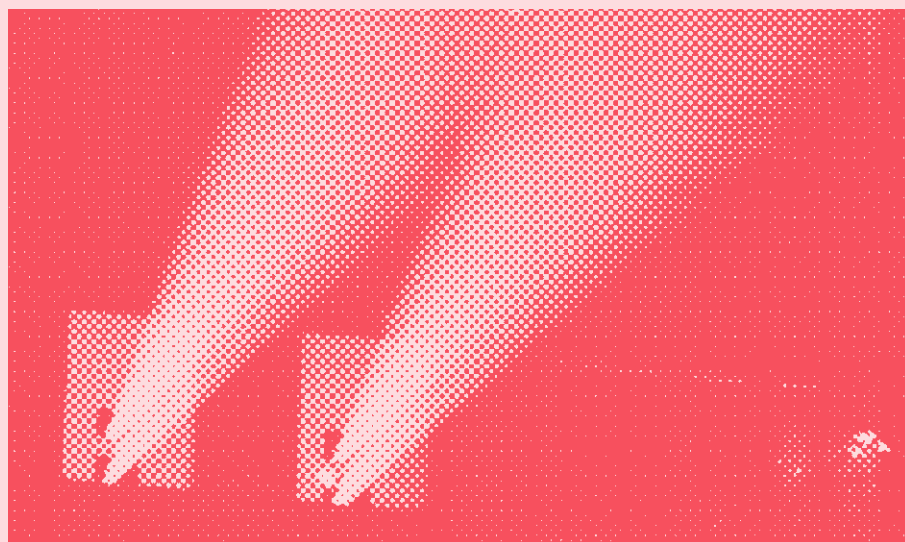
AFRY var en av flera aktörer som var inbjudna till en serie tvärdisciplinära rundabordsamtal kring rörlig bild och film i stadsrummet, och så här rapporterade Helena Paulsson, Head of Urban Development, Anna Waernborg, Senior Lighting Designer, Light Bureau, och Martin Hallberg, Creative Sound Designer, Efterklang, efter samtalet:

”Våra samtal rörde sig inte bara runt film i det offentliga utrymmet, utan också om vilka som får ta plats i det offentliga utrymmet och hur utformning av vår utemiljö både regleras och skapas. Hur skapar man förutsättningar för kreativa upplevelser? Samtalet berörde allt från kulturpolitik, kommunikation och ekonomi till praktiska detaljer som tillgång till eluttag.” [red. översättning]



## PILOTSTUDIE #4: NEXT STOP BRUNKAN

## Hur kan film och rörlig bild tillfälligt förändra en plats för människorna i staden?



I projektet undersöktes Brunkebergstorg som visningsyta i samarbete med Stockholm Konst. På en plats som vid tidpunkten för pilotstudien var låganvänd men på väg att förändras konstruerades en tillfällig visningsplats för film och media. Projektet visar på vikten av att tänka sig staden som föränderlig, och på behovet av att utveckla enkla lösningar såsom att tillhandahålla el i stadsrummet såväl som att mer långsiktigt skapa ekonomiska förutsättningar för publika kulturella initiativ i stadsrummet. Projektet var indelat i två etapper under 2017. Till den första etappen bjöds konstnärduon Nathalie Djurberg och Hans Berg in, till andra etappen videokonstnären och poeten Karl Holmqvist.

Ta del av pilotstudien på:

<https://smarkreativstad.com/pilot/brunkebergs-torg/>

## MÅRTEN CASTENFORS

”Rörlig konst i det offentliga rummet är ett utmärkt sätt att introducera samtidskonst för en publik som har svårt att hitta in i en konsthall.”

Mårten Castenfors är chef för Liljevalchs konsthall och var chef för Stockholm konst då *Next Stop Brunkan* växte fram i samarbete med Smart Kreativ Stad.

STERLING DOWNEY

## ”Välkomna kreativiteten.”

Montréal har gjort sig internationellt känt för ett kreativt och innovativt kulturliv där den rörliga bilden tar plats i stadsrummet. I november 2019 reste Smart Kreativ Stad till Montréal för att ta reda på vad som ligger bakom denna framgång. I filmen möter vi bland annat vice borgmästare Sterling Downey, som berättar om betydelsen av att främja konst och kultur och hur rörlig bild i det offentliga rummet kan skapa levande städer.



Se filmen på [www.smartkreativstad.com](http://www.smartkreativstad.com).

”Ett vitmålat galleri, ett museum, en teater—eller någon annan begränsad visningslokal, erbjuder inga möjligheter att skapa ömsesidig delaktighet. Någon har redan valt vad som ska visas. Det är fixt och färdigt. Kan rörliga bilder visas på ett nytt sätt? På rörliga ytor? Detta måste utforskas, och i städerna görs det av kreativa människor. Det politiska styret måste helt enkelt uppmuntra sådana tankegångar. De kommer ju att bli en del av vår framtida kulturella historia. Muséer, gallerier och utställningslokaler har flyttat utomhus. Gatukonst och graffiti har huserat ute länge och nu har de fått sällskap av levande utställningar. Nu visas videofilmer på husväggarna som berättar stadens historia. I stället för att försöka få folk att avsätta en timme för att komma och titta låter vi dem nu fritt upptäcka. Vi når alla generationer på en gång. Det är gratis, och lättillgängligt. Ingen behöver betala.”  
[red. översättning]







*Next Stop Brunkan* var ett samarbete mellan Stockholm Konst och Smart Kreativ Stad, som kunde ta del av den enprocentiga delen av budgeten för ombyggnationer som vigs åt offentlig konst. I projektet visades två verk i stadsrummet. På en plats som vid tidpunkten för pilotstudien var låganvänd men på väg att förändras, konstruerades en tillfällig visningsplats för film och media.

—  
Foto föregående sida + detta uppslag: Geska Helena Brečević  
Foto nästa uppslag: Henrik Lago







Kulturhuset blir mer energieffektivt!  
Öppnar i december 2011, men vi har öppet precis  
som vanligt under tiden.  
Läs mer på [stockholm.se/kulturhusetrene](http://stockholm.se/kulturhusetrene)





Den första filmen som visades på betongväggen bakom Kulturhuset var en fjorton minuter lång film som redigerats ihop av verk av Natalie Djurberg och Hans Berg gjorda mellan 2003 och 2015.

—  
Videostill från verket *Waterfall Variation (Marimba and Strings)* ©Natalie Djurberg och Hans Berg





Satsningen med videokonst på Brunkebergstorg var en del i arbetet med att förvandla torget från en anonym och bortglömd plats till en levande och tillgänglig stadsmiljö mitt i Stockholm. I pilotstudien undersöktes hur en semipermanent plats för rörlig bild och ljud i staden—en fast plats där skiftande konstprojekt kan visas under en längre period—skulle kunna fungera. En sådan plats har en stark potential till att vara en experimentell plattform som öppnar upp stadens perspektiv och bjuder in till dialog kring samtida konst i det offentliga rummet.

Foto vänster sida: Geska Helena Brečević  
Bild denna sida: Natalie Djurberg och Hans Berg  
Foto nästa uppslag: Geska Helena Brečević





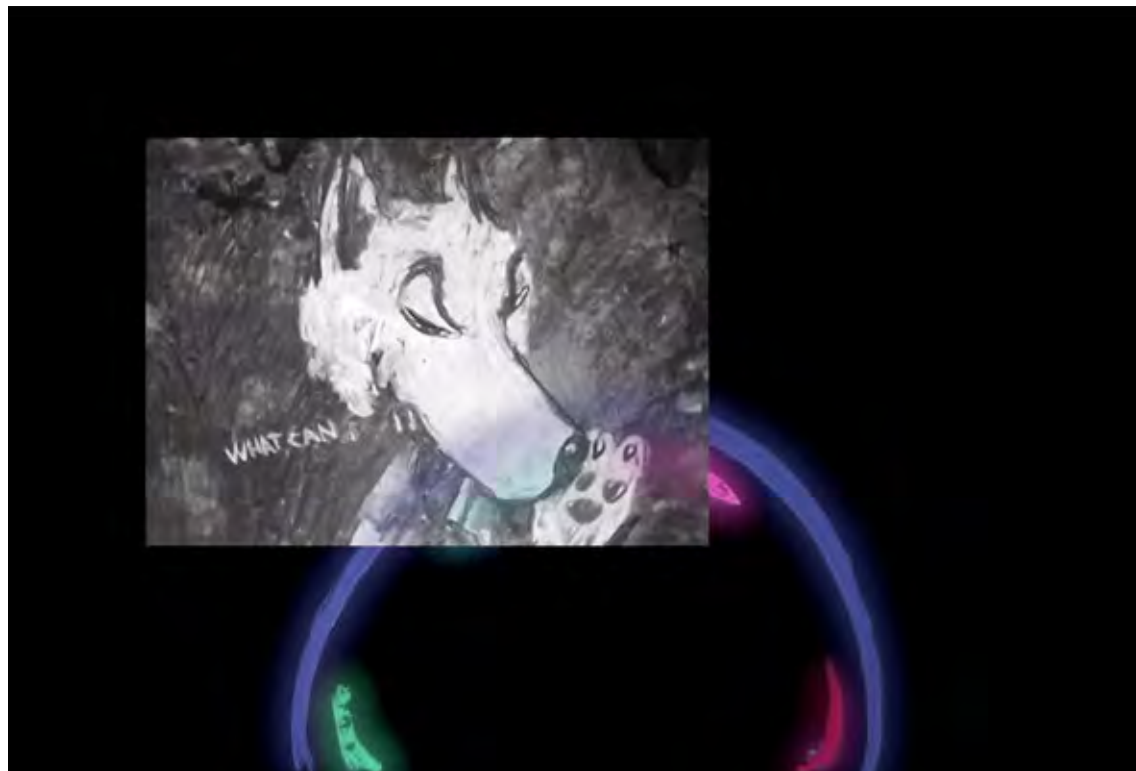
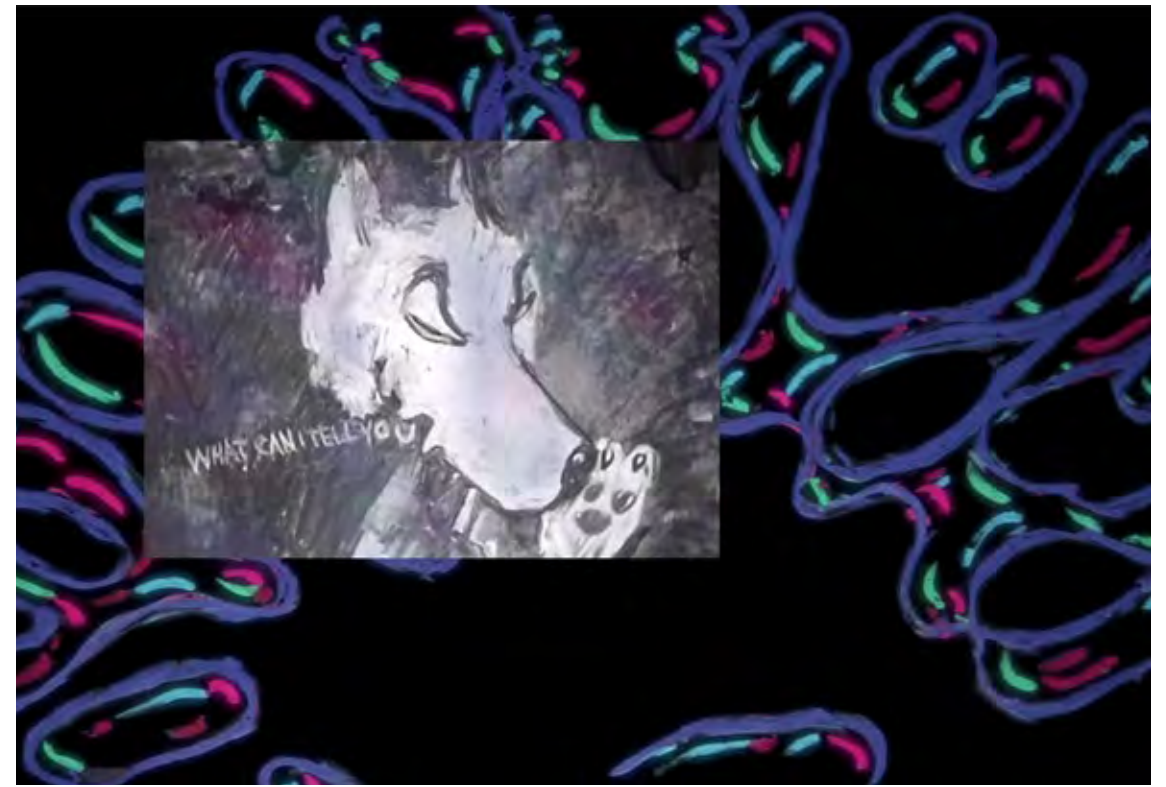




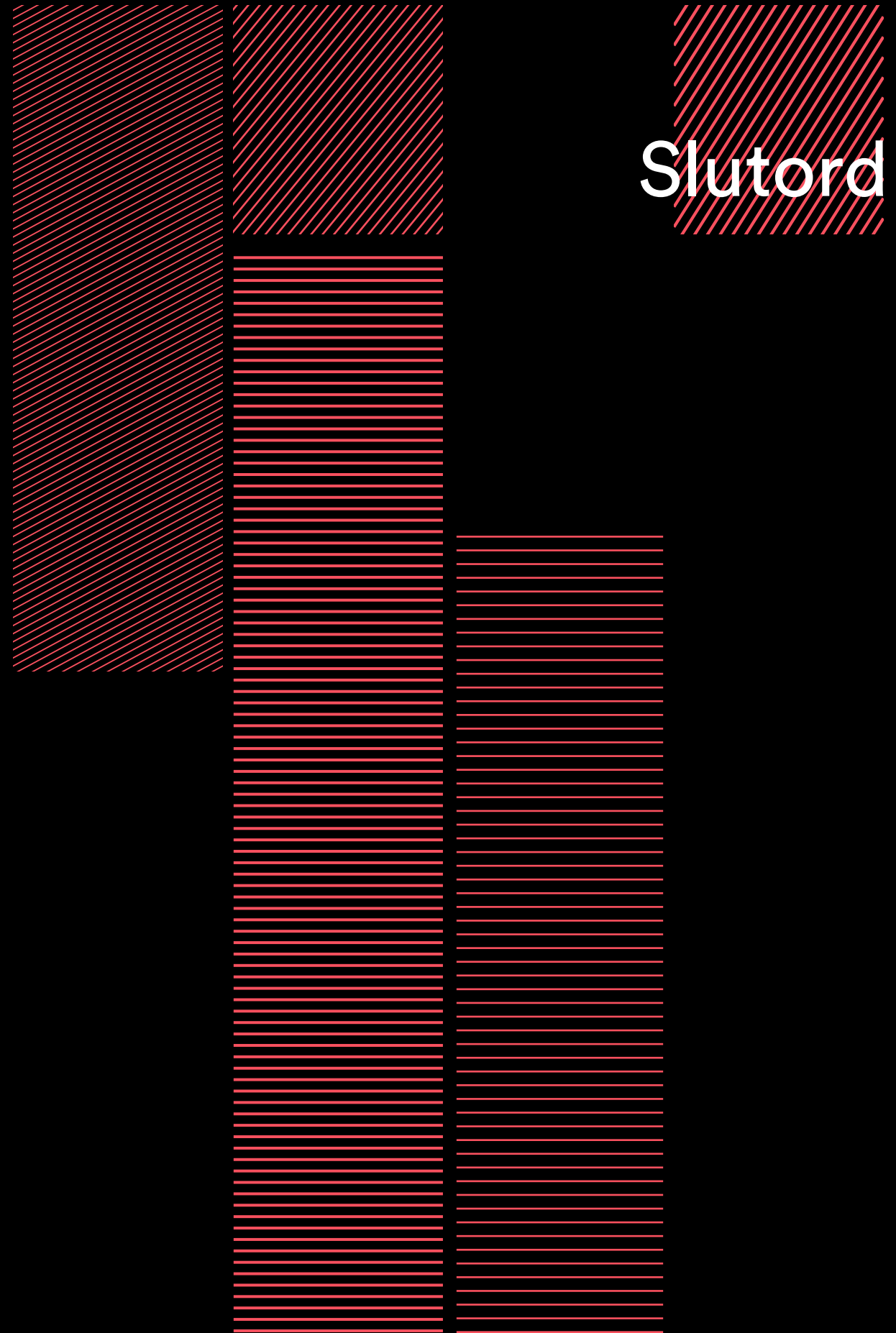


Den andra konstnären på Brunkebergstorg var Karl Holmqvist, vars textbaserade videoverk #FLU\$\$CH rör sig över olika uttryck och medier i språkliga experiment. Titeln #FLU\$\$CH är flertydig, som att spola rent eller tvätta bort, som hjärntvätt, men det kan också betyda att ha mycket pengar, att vara på "spendersidan". #FLU\$\$CH är en trettio minuter lång spoken word-dikt som repeterar fraser tagna exempelvis från samtida politiska slogans, popkultur och konstnärskollegors verkstitlar.











SLUTORD

## Följeforskning—ett samspel mellan deltagande, utvärdering och spridning

Annika Wik

Alla projekt som finansieras av Europeiska regionala utvecklingsfonden ska följas upp och utvärderas. För ett projekt i denna storlek uppmanas projektägare att använda sig av en deltagande fölieforskare som utför löpande utvärdering, och i denna roll har jag därför följt Smart Kreativ Stad under hela projektiden.

Tillväxtverket, som fördelar EU-medlen, ber projektaktörer att redan i ansökan tydligt beskriva hur projektet ska följas upp och utvärderas, liksom hur man tänker sig att ta tillvara och sprida utvärderingsresultaten så att de bidrar till kunskapsutveckling och lärande.

Genom att fölieforskaren knyts till både deltagande och uppföljning aktiveras ett dubbelt perspektiv, en växelverkan mellan ett internt och ett externt perspektiv. Båda perspektiven förutsätter en kritisk blick på projektet, men skiljer sig åt. Det externa perspektivet handlar framförallt om att utvärdera och kritiskt granska, att stämma av med styrgrupp och gentemot mål, följa upp resultat och lärande, samt undersöka hur dessa implementeras i ordinarie verksamhet. Det interna perspektivet innebär att fölieforskaren deltar löpande i projektets alla delar. Det senare gör att fölieforskaren under hela processen kan lyfta

frågeställningar, påminna om hur något av målen eller delmålen kan nås genom ytterligare insatser eller omtag, eller föreslå fördjupande arbete vars behov kanske inte är lika synligt utifrån den dagliga verksamheten.

Det ligger också i den deltagande fölieforskarens uppgift att värna om spridning av projektets resultat och även här finns det förtjänster med att uppföljningsarbetet finns med under hela projektperioden. Det skapas goda förutsättningar för att spridningsarbetet kan ske kontinuerligt, långt innan de ”slutgiltiga” resultaten blir synliga.

Att som fölieforskare följa Smart Kreativ Stad har varit lärorikt på många plan. Inte minst för att det har visat på vikten av samspel mellan deltagande och utvärdering, och hur växelverkan dem emellan kan leda framåt i en rörelse där analys och slutsatser från en del i projektet överförs till en annan.

Projektet, som haft sin grund i genomförandet av elva pilotstudier, har noggrant följts, dokumenterats och kommunicerats under hela projektiden. Hemsidan [www.smartkreativstad.com](http://www.smartkreativstad.com) har fungerat som en kommunikativ plattform där samtliga piloter, dokumentationsfilmer, utvärderingsrapporter, bilder och pressmaterial samlats. Projektets prövande metod; att praktiskt genomföra publika, konstnärliga gestaltningar i form av pilotstudier i stadsrummet är en av projektets främsta framgångsfaktorer. Projektets komplexitet och tilltro till analys, uppföljning, utvärdering och utveckling en annan. Sättet att strukturera och följa projektlogiken en tredje. Att projektledarna i Smart Kreativ Stad har gedigen erfarenhet av kommunikation och produktion är ytterligare en framgångsfaktor. Utan konstnärlig kompetens hade beslutet att göra pilotstudierna publika varit orealistiskt. Att arbeta med konstnärliga

gestaltningar i det offentliga rummet kräver många olika kompetenser, och de fanns inom projektet i och med den konstnärliga ledaren och de projektledare som arbetat i projektet.

I Smart Kreativ Stads slutfas har ovanligt mycket tid avsatts för spridning av resultat. Av fem år har hela ett och ett halvt år ägnats åt resultatuppföljning och lärande. Tvivelsutan är detta ännu en framgångsfaktor, och kan tilläggas, en ovanlig åtgärd inom projektplanering som förhoppningsvis kan leda till lärande och inspiration för fler.

I utvärderingsuppdraget har det funnits tydliga riktlinjer för de kvantitativa resultaten. Antalet företag med kreatörer som mottar direkt eller indirekt stöd, sysselsättningsökningen i de företag som får stöd och antalet samarbetande organisationer från olika samhällssektorer har enkelt kunnat rapporteras in och följas upp. De mer komplexa resultaten har däremot varit utmanande att få in i resultatrapporteringen. Glappet mellan kvantitativ och kvalitativ insatslogik blev tydligt, vilket ledde till växling mellan perspektiv och olika åtgärder: ordrika utvärderingsrapporter, seminarier, konferenser, metodutveckling, samt till att ett fördjupande utvärderingsarbete initierades.

Det utvecklingsarbete som följt på utvärderingen av pilotstudierna har fått namnet *Innovativa mätmetoder*. De elva pilotstudierna har utvärderats var för sig och gett värdefulla insikter, men det är först när de ställs i relation till varandra som en större bild av projektets resultat träder fram.

Tillsammans med kommunikationsbyrån har projektet undersökt hur långt det är möjligt att visualisera tankarna bakom, och resultaten från pilotstudierna på hemsidan med hjälp av grafik. Med utgångspunkt i frågeorden vad, varför, när, var, hur, vem

och resultat kommuniceras kort och koncist kärnan i varje pilotstudie.

Ambitionen är att läsaren ska kunna få en snabb förståelse för varje pilotstudie som en del av det större utvecklingsprojektet. Den mer djupgående ambitionen är att innehållet i de olika svaren, på till exempel frågan var, ska ge underlag för att leda in i nya frågor om hur projektet har arbetat med plats, eller hur projektet som helhet har tagit sig an filmens roll på olika platser. Poängen med innovativa mätmetoder är att visa på det kvalitativa utvärderingsarbetet. Det vill säga att först när piloterna kan jämföras med varandra, när de kan läsas tillsammans, och i ljuset av varandra, kan en större resultatbild träda fram. Logiken bakom metoden bygger på att förtydliga att det inte ligger i varje pilots uppgift att uppfylla alla tänkbare utmaningar kopplade till plats (var). Det är först när vi har den större bilden, som vi kan dra slutsatser och lärdomar om till exempel möjliga platser för filmen.

Med andra ord visar utvärderingen av enskilda piloter på hur genomförandet svarar mot delmål och effektmål, medan mer långtgående slutsatser av resultaten, och kontroll av övergripande målfyllelse, sker först när det skapas utrymme att inkludera hela projektets arbete.

Arbetet med piloter som metod, det vill säga utgångspunkten i ett praktiskt och publikt görande, löpande utvärdering, analys, skriftliga rapporter och innovativa mätmetoder, har sammantaget lett fram till att projektet kunnat urskilja fem kategorier att fokusera arbetet på under den långa spridningsfasen: *Nya perspektiv på plats, nya perspektiv på format och uttryck, nya perspektiv på kreatör och filmskapare, nya perspektiv på åskådare och nya perspektiv på samverkan.*

Med den struktur som pilotstudiernas resultat stakat ut formades

upplägg för föreliggande bok och ett filmat samtal, och det branschöver-skridande arbetet kunde på allvar ta fart. I detta arbete initierades och genomfördes fem rundabordssamtal. Företrädare för projektets målgrupper bjöds in för att i mindre grupper samtala om de fem perspektiven tillsammans med representanter från arkitektur, byggsektor, fastighetsutveckling och förvaltning, stadsplanering, kreatörer i små och medelstora företag inom film och rörlig bild, lärosäten, politik.

Projektets mål att *bidra till en attraktiv stad för boende, kreatörer och besökare* och att *stärka innovation* har realiserats genom att Smart Kreativ Stad, utifrån sitt prövande tillvägagångssätt, fått fram resultat som intresserar de aktörer som behövs för att förskjuta positionerna framåt på det område som undersöks. Istället för att prata om vad som skulle kunna göras så visar man upp exempel på hur innovativa lösningar kan se ut, för att sedan *tillsammans* prata om hur liknande innovativa lösningar skulle kunna se ut framåt—om man samverkar. I och med synliggörandet av att ingen enskild aktör äger frågan om film och rörlig bild i staden tycks motivationen till att samarbeta ha ökat. Utifrån graden av visat intresse och engagemang under projektets sista fas ser det lovande ut för filmen och den rörliga bilden i våra gemensamma rum, och det ska bli mycket spännande att följa den fortsatta utvecklingen.

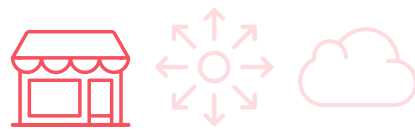
Annika Wik, fil.dr, är följeforskare i Smart Kreativ Stad, och har följt projektet sedan 2016. Hon arbetar med forskning och kunskapsutveckling inom film och samtidskonst. Bland uppdragsgivare finns förutom Film Capital Stockholm som driver Smart Kreativ Stad, Statens konstråd, Kulturförvaltningen Region Stockholm, Skolverket, Partsrådet och Svenska Filminstitutet.

## PILOTSTUDIE #2: POPUP CINEMA

### VAR



Bostadsområde Industriområde Grönområde



Verksamhetsområde Mobilt Icke-plats

### Plats

- Hurligt torg, Jordbro
- Hagaparken, Solna
- Patricia, Södermalm
- Bredängstorget, Skärholmen
- Lappkärrsbergets Amfiteater, Stora Skuggan
- Amfiteatern, Långholmen
- MDEMC, Södermalm
- Skeppet Havheld, Djurgården
- Gröndals båtklubb, Gröndal
- Vid bron, Djurgården
- Braxenparken, Fisksätra

### VEM



**Publik**  
Pilotstudien riktade sig till de boende i områdena, besökare, turister och filmintresserad allmänhet.



**Kreatörer**  
Arrangörer, företag inom ljus- och ljudteknik, distributörer



**Samverkare**  
• Filmavdelningen, Kulturhuset Stadsteatern  
• Nonstop Entertainment  
• Njutafilms  
• TriArt  
• Studio S  
• Presentationsdesign

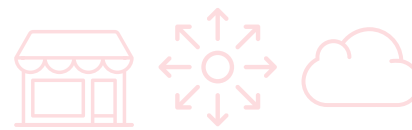
Levande bilder—levande stad

## PILOTSTUDIE #7: MOVING MURALS HAGALUND

### VAR



Bostadsområde Industriområde Grönområde



Verksamhetsområde Mobilt Icke-plats

### Plats

Hagalunds industriområde.

### VEM



**Publik**  
Pilotstudien riktade sig i första hand till verksamma i området, ungdomar och invånare i Solna Stad men minst lika mycket förbipasserande med tåg.



**Kreatörer**  
Gatukonstnärer, filmare och konstnärer, ungdomar och studenter, arkitekter och akademiker, företag inom ljus- och ljudteknik



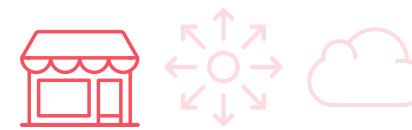
**Samverkare**  
• Solna Kommun  
• Humlegården Fastigheter AB  
• Råmaterial/Black Sheep  
• UnCut—Ung Filmproduktion  
• Lapiztola  
• Kungl. Konsthögskolan  
• Konstfack  
• Xenter

## PILOTSTUDIE #8: QUEER BERGMAN-CINEMAOKE

### VAR



Bostadsområde Industriområde Grönområde

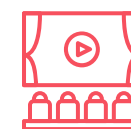


Verksamhetsområde Mobilt Icke-plats

### Plats

Föreställningen ägde rum i den gamla Kulturskolan på Mellangatan 45 i Visby.

### VEM



**Publik**  
Almedalsbesökare



**Kreatörer**  
Skådespelare, regissörer, producenter, ljuddesigners, ljusdesigners, företag inom ljud- och ljudteknik, kostymörer, maskörer, produktionsassistenter, scenografer, manusförfattare, fotografer



**Samverkare**  
• Region Gotland  
• Film Gotland

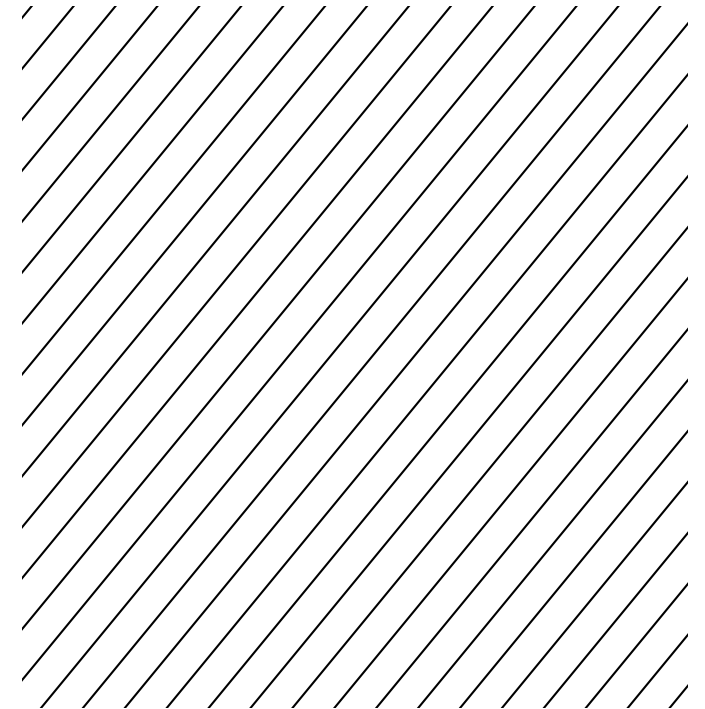
Grafiken till vänster är hämtad från projektets hemsida. Där tjänar den både syftet att presentera var och en av pilotstudierna och fungera som ett kvalitativt jämförande utvärderingsunderlag. Under varje pilots sida redovisas för var och en av kategorierna, till exempel "var" och "vem". Genom att sammanfoga dessa kategorier, som här utifrån tre piloter, eller fem eller elva, kan piloterna jämföras och utifrån analys samlas svar upp mot projektets mål och delmål.

Levande bilder—levande stad



PATRICK GEDDES

”A city is more than  
a place in space,  
it is a drama in time.”



Patrick Geddes (1854–1932) var en brittisk sociolog och stadsplanerare.

SUMMERING

## Från skiss till verklighet

*Beata Mannheimer*

När jag går igenom mina skisser och anteckningar från tiden innan Smart Kreativ Stad kan jag med glädje se att mycket av det som då var mina drömmar, visioner och idéer, de finns här i bokens texter, i resultaten och i upplevelserna från projektets piloter. Som utvecklingsansvarig på Film Capital Stockholm deltog jag på många konferenser, labb och workshops som på olika sätt fokuserade på film, rörlig bild och innovation. Genom Smart Kreativ Stad ville jag att delar av det jag fått med mig skulle testas i praktiken. Så vad var det jag tänkte att vi på Film Capital Stockholm skulle kunna bidra med när det gäller filmens roll i stadsutvecklingen? Jag såg framför mig ett Stockholm som öppnar upp, som att husen ”flippar” sina väggar. Där möjligheter skulle ges att visa upp, engagera och bjuda in med hjälp av filmen i det offentliga rummet. Den kreativitet och innovationskraft som Stockholm besitter skulle få möjlighet att visa upp sig på nya sätt. Invånare och besökare skulle bli inbjudna, kreatörer skulle få ytterligare möjligheter att kommunicera, och nya ”visningsrum” skulle uppstå. Det skulle leda till nya uttryck, nya sätt att skapa och visa film och möta åskådare. Vi skulle få en stad som med filmens hjälp upplevs som inkluderande, utmanande, demokratisk och innovativ.

Vi har nu under snart fem års tid testat, samtalat, föreläst, sammanfört, varit modiga, skapat oväntade samarbeten och visat resultat. Både stort och smått, väldigt lokalt eller brett.

Jag är otroligt stolt och glad över att det som från början var skisser vid mitt köksbord har resulterat i detta konkreta och visionära projekt. Nu är det dags att ta lärdomar och möjligheter vidare så att filmen och den rörliga bilden kan fortsätta ta plats i det offentliga rummet. Var så goda—med denna bok bjuder vi in er att ta vidare de stafettpinnar vi lämnar över. Här finns oändliga möjligheter!

Smart Kreativ Stad hade aldrig blivit vad det är utan de fantastiska personer som lyckats genomföra projektet. Tack till alla fantastiska medarbetare på Film Capital Stockholm och särskilt Geska Helena Brečević och Annika Wik som varit med från start. Tack även ni som deltagit, antingen som publik eller som genomförare, möjliggörare, talare, entusiaster, samtalsparter, praktikanter, filmare, konstnärer och många fler.

Beata Mannheimer, verksamhetschef Film Capital Stockholm och initiativtagare till Smart Kreativ Stad.

TACKLISTA

## Tack till alla som medverkat i projektet!

### Film Capital Stockholm

—  
**Beata Mannheimer** Utvecklingsansvarig & verksamhetschef  
**Daniel Chilla** Filmkommissionär  
**Emma Sahlgren** Produktionskoordinator  
**Geska Helena Brečević** Konstnärlig ledare och projektledare  
**Jennifer Norström** Projektledare

**Annika Wik** Fil. dr i filmvetenskap, följeforskare

Tidigare medarbetare  
**Alex Rodallec** Projektledare  
**Anette Mattsson** VD  
**Caroline Ljunggren** Praktikant  
**Gustav Sjölander** Praktikant  
**Jeanette von Arnold** Projektledare  
**Jonas Feinberg** Kommunikationsansvarig  
**Katarina Wilk** Kommunikatör  
**Lisa Widén** Produktionsansvarig  
**Mia Uddgren** Filmkommissionär  
**Ulrika Bandeira** Projektledare

### Kommunikationsteam

—  
**Joakim Sjögren** Art Director  
**Nikolaj Selvik** Webbutvecklare  
**Vanja Wickman** Projektledare

**Jann Lipka** Fotograf

### Step 2

—  
**Charlotte Grimlund**  
**Cajsa Torpman**  
**Carolin Happe Sollander**  
**Frida Gelinder**  
**Johanna Waern**  
**Kim Gynnerstedt**

### Dokumentationsteam Xenter (video och foto)

—  
**Alexandra Malmberg**  
**Anna Eriksson**  
**Frida Eriksson**  
**Gabriel Berg**  
**John Voldstad**  
**Kajsa Niklasson**  
**Karin Henriksson**  
**Nisse Berglund**  
**Robert Oldstam**

### Advisory board

—  
**Alfons Karabuda** Ordförande, SKAP  
**Anette Scheibe Lorentzi** Förvaltningsdirektör, Stadsbyggnadskontoret Stockholms Stad  
**Annika Lidne** VD och grundare, Dramatify  
**Gila Bergqvist-Ulfung** Producent  
**Breidablick**, styrelseledamot Film Capital Stockholm  
**Jenny Huldshiner** European Corporate Communications Director, Electronic Arts (EA), Styrelseledamot Film Capital Stockholm  
**Jonas Runberger** M.Arch., Ph.D. Director Dsearch digital design development, White arkitekter, professor, KTH Arkitektur  
**Julika Lamberth** Projektledare KKN, Invest Stockholm  
**Lars Wiigh** EU-ansvarig och affärsutvecklingschef, IBM European Union and Business Development Executive, IBM Nordic, Styrelseledamot Film Capital Stockholm  
**Lena From** Projektchef, Konst händer, Statens Konstråd  
**Magnus Källgren** Utvecklingsansvarig, Atrium Ljungberg  
**Naod Abera** Kommunikationschef, Kista Science City  
**Peter Johansson** VD, Futuplan

**Per Strömbäck** Talesperson för dataspelsbranschen, sakkunnig digitala näringsfrågor i Film- och TV-branschens samarbetskommitté, styrelseledamot Filminstitutet  
**Rebecca Rubin** Utvecklingsansvarig Stadsbyggnad, White arkitekter  
**Sofie Weidemann** Arkitekt och partner, White arkitekter

### Film Capital Stockholms styrelse

### Filmpool Stockholm-Mälardalens styrelse

—  
**Jonas Naddebo**  
**Meit Fohlin**  
**Anders Ekegren**  
**Roger Eklund**  
**Eva Esseen Arndorff**  
**Gila Bergqvist-Ulfung**  
**Peter Hald**  
**Lars Wiigh**  
**Marie Lidgard**

Tidigare ledamöter  
**Anders Börjesson**  
**Emilia Bjurgren**  
**Jennie Huldshiner**  
**Jens Sjöström**  
**Katarina Hansson**  
**Lars Pettersson**  
**Roger Mogert**  
**Torbjörn Ahlin**

### Tillväxtverket

—  
**Emilia Skogh**  
**Lovisa Peterson**  
**Lisa Kareliusson**  
**Monica Sylvander**  
**Nicklas Lantto**



## Upphandling

—
**Andreas Luiga**
**Milena Parashkevova**

## Presentationsdesign

—
**Benny Britten-Austin**
**Henrik Lago**

## Pilotstudie #1: Play or Pause Cinema

Projektledare: **Geska Helena Brečević**

KTH Royal Institute of Technology
**STUDIO 9** 2016

Lärare
**Elsa Wifstrand**
**Jonas Runberger**
**Julien De Smedt**
**Kayrokh Moattar**
**Rozan Kavian**

Studenter
**Ádám Incze**
**Bartosz Zabiega**
**Daniela Guarneri**
**Haider Alghifary**
**Jiaao Liu**
**Matteo Grometto**
**Xinga Li**
**Yunsi Hua**

## Pilotstudie #2: Popup Cinema

Projektledare: **Geska Helena Brečević**

**Christopher Sandberg** Company P
**Emelie Samuelsson** Programansvarig, Klarabiografen
**Johan Wirfält** Chef Film och Forum/ Debatt, Kulturhuset Stadsteatern
**Niklas Borefors** Verkställande producent, Parkeatern
**Oskar Ekström** Verkställande producent, Kulturhuset Stadsteatern

Distributörer
**Nonstop Entertainment**
**Njutafilms**
**TriArt**
**Studio S**

Visningsarrangörer
**Anders Marcus** KFUM Kista
**Anna Padilla**
**Clara Gustavsson**
**Elin Eriksson** MDEM AB
**Fredrik Svedbrant**
**Hannah Gordon** Tornesjö
**Isak Mozard**
**Jens Evaldsson** Visual Poetry

**Melissa Lindgren** Cinema Queer
**Simon Revilla**
**Ulrika Bandeira** Kulturföreningen Chakapanga

Föreningen Fisksättra museum

Handledare
**Amelie Tham**
**Cristina Schippa**

Sommarjobbare
**Anna Wuolo**
**Kauthar Alkhatib**
**Kuci Penelope**
**Maria Suliaman**
**Mohammed Abdulhakim**
**Nesrine Riahi**
**Robel Michael Araya**
**Yowhanes Nega**

Popupbiofrukost 9 november 2016
**Anna-Karin Larsson** Filmform
**Anna Olsen** Njutafilms
**Emelie Samuelsson** Klarabiografen
**Johannes Glaumann** NonStop Entertainment
**Love Brynge** SFI
**Marie Strauss** Folkets Bio
**Mathias Holtz** FHP
**Melissa Lindgren** Tempo
**Oskar Ekström** Kulturhuset Stadsteatern
**Timo Menke** Filmform

## Pilotstudie #3: Fisksättra Vibes

Projektledare: **Geska Helena Brečević**

Nacka Kommun
**Anna Ellare** Planarkitekt
**Fredrika Friberg** Stads kreatör
**Maria Legars** Sakkunnig antikvarie
**Sukina Hussain** Ingenjör

Stena Fastigheter
**Karin Linander** Fastighetschef
**Mats Söderberg** Fastighetsskötare
**PG Sabel** VD

Fisksättra bibliotek
**Giuseppina Catenaro**
**Jenny Öström**

Föreningen Fisksättra museum
**Amelie Tham**
**Cristina Schippa**
**Ida Madsen**

Fisksättra kyrka
**Pernilla Landin** Diakon Källan, Fisksättra Råd- och Stödcenter

Fisksättra Folkets Hus

Kreatörer och konstnärer
**Anders Örnberg** i samarbete med **Mikael Frithiof** och **Karl Beckström**
**Andreas Blom**/Kollektivet **Livet**
**Annika Oskarsson** och **Thomas**

**Nordström**
**Cecilia Ömalm**
**Inka** och **Niclas Lindergård**
**Katarina Löfström**
**Katarina Wiklund**
**Lena Lagerlöf**
**Susanna Wiklund**
**Susanne Rolf** och **Lehna Edwall**
**Tina Frausin**

## Pilotstudie #4: Next Stop Brunkan

—
Projektledare: **Geska Helena Brečević**

Stockholm konst
**Anna-Karin Ericson** Projektchef
**Frida Cornell** Curator
**Mårten Castenfors** Chef

Konstnärer
**Nathalie Djurberg** och **Hans Berg**
**Karl Holmqvist**

Fastighetsägare
**Downtown Camper**

## Pilotstudie #5: Safari Urbain Sthlm

—
Projektledare: **Geska Helena Brečević**
Filmkommissionär: **Mia Uddgren**

Kreatörer
**Andil Dahl**
**Hicham Benjelloun** Producent
**Julien Nonnon** Konstnär
**Mika Knutsson**
Studenter från Kristofferskolan

Fasadprojektion
**Gustaf Wikström** & **Tomas Ghassemi**

Locamundo
**Rickard Molin** VD

Location scouts
**Biggles Springfeldt**
**Joachim von Rost**
**Johannes Nygren**
**Maria Billberg**
**Sofia Larsson**
**Susanne Karpati**

## Pilotstudie #6: Åskådarperspektiv

—
Projektledare: **Beata Mannheimer**
Processledare: **Annika Wik**

Filmbasen/Film Stockholm
**Anne-Marie Söhrman** Fermelin
Konsulent
**Hend Aroal** Koordinator

Stockholm Filmfestival
**Hanna Oldenburg** Head of Industry

Tempo dokumentärfestival/Tempo Impact Conference:
**Lisa Taube** VD, Tempo
Dokumentärfestival
**Melissa Lindgren** Konstnärlig ledare, Tempo Dokumentärfestival

Föreläsare
**Annika Rogell** Producent, Tangy

Deltagare
**Anna Weitz** Producent, Mantaray Film
**Anette Sidor** Regissör och producent, Verket Produktion
**Jerry Carlsson** Regissör och producent, Verket produktion
**Ragnhild Ekner** Regissör, Story

Workshop 19 april på Subtopia

Deltagare och filmer
**Erik Green Petersson** *Barn av sin tid*
**Ragnhild Ekner** *Trafikljusen blir blå imorgon*
**Anna Weitz** *Silvana—väck mig när ni vaknat*
**Jesper Klevenås** *Shop*
**Isabella Rodriguez** *Sulie*
**Jerry Carlsson** *Bränder*

Föreläsare
**Annika Rogell**

Bild av en av de många muralerna i Hagalund.

Bild av en av de många muralerna i Hagalund.

## Pilotstudie #7: Moving Murals Hagalund

Projektledare: **Geska Helena Brečević**

Gatukonstkollektivet Lapizotla
**Alex Chao**
**Rosario Martínéz**
**Llaguno**
**Roberto Vega**
**Jiménez**

Performing Pictures
**Geska Helena** & **Robert Brečević**
**Museo Belber Jimenez**, Mexico

Graffitiförmedlingen
**Daniel Diaz** Graffitimålare

Solna stad
**Anne-Lie Elfvén** Politisk sekreterare
**Johanna Molvin** Kulturstrateg, Kultur- och Fritidsförvaltningen
**Peter Edholm** Ordförande, Kultur- och Fritidsnämnden
**Roger Markdalen** Chef, Kultur- och Fritidsförvaltningen

Humlegården Fastigheter
**David Johansson**

UnCut
**Daniel Östborg** & **Tomasz Berggren**

Råmaterial
**Ulrika Gunnarsdotter**
Verksamhetsledare

Black Sheep
**Mathias Johansson**
Verksamhetsledare

Kungl. Konsthögskolan
**Robert Brečević** Konstnär och adjunkt

Konstfack
Studenter vid Institutionen för bild- och slöjdläroarbildningen, IBIS (lärare **Maria Hammar Turos**), 2018

Deltagande konstnärer och filmare
**David Roos**
**Edith Sihlberg**
**Linnea Lindberg**
**Patricia Aramburu**
**Sara Ekholm**
**Eriksson**

Seminariet Stadens Ytor
**Andreas Blom** Gatukonstnär, Scenograf och Curator
**Anette Mattsson** VD, Film Capital Stockholm
**Annie dell’Aria** Ph.d., Miami University
**Annika Wik** Följeforskare, Smart Kreativ Stad
**Geska Helena Brečević** Konstnärlig ledare, Smart Kreativ Stad
**Johanna Molvin** Kulturstrateg, Kultur- och Fritidsförvaltningen Solna stad
**Jonas Runberger** Arkitekt, White arkitekter och konstnärlig professor, Chalmers ACE

**Malin Petterson Öberg** Konstnär
**Malin Zimm** Doktor i arkitektur och omvärldsanalytiker, White arkitekter
**Peter Edholm** Ordförande, Kultur- och fritidsnämnden Solna stad
**Richard Juhlin** Konstnärlig ledare, Accelerator
**Robert Brečević** Konstnär och adjunkt vid Kungl. Konsthögskolan
**Susa Pop** Curator and Artistic Director and Co-founder of Public Art Lab, Berlin

**David Roos** Vård samt workshopdeltagare, Råmaterial
**Moa Pellegrini** Vård, Black Sheep

Bild av en av de många muralerna i Hagalund.

Bild av en av de många muralerna i Hagalund.

## Pilotstudie #8: Queer Bergman Cinemaoke

—
Projektledare: **Geska Helena Brečević**
Följeforskare: **Annika Wik**

**Ulrika Bandeira** Producent och konstnärlig ledare
**Ingrid Ryberg** Regissör och konstnärlig ledare
**Karin Gille** Scenograf
**Emelie Henriksson** Kostym och mask
**Sara Henriksson** Kostymassistent
**Vilde Stampe** Ljud- och ljusdesign
**Joakim Envik Karlsson** Ljud- och ljusdesign
**Agnes Florin** Visuell utformning
**Sepidar Hosseini** Visuell utformning
**Caroline Ljunggren** Praktikant, Smart Kreativ Stad

**Hugo Barcelona** Bergenwall
Produktionsassistent
**Emma Cederlund**
Produktionsassistent
**Linnéa Grimstedt** Publikvärd

Skådespelare
**Alica Tserkovnaja**
**Bahareh Razekh**
**Carlos Francisco Romero Cruz**
**Eva Johansson**
**Jana Bringlöv**
**Ekspong**
**Jorun Kugelberg**
**Michał Axel Piotrowski**
**Per Öhagen**
**Rasmus Nyström**
**Simon Rodriguez**

Filmkommissionär
**Ville Jegerhjelm** Film Gotland

## Pilotstudie #9: Audio

—
Projektledare: **Beata Mannheimer** och **Jeanette von Arnold**

Processledare: **Carolina Jinde**, Ljuddesigner, StDH
**Fina Sundqvist** Ungdoms- och processledare

Danderyds Kommun / Projektgruppen för Danderyd Lyssnar
**Eva-Lotta Hallberg** Kommunikatör
**Håkan Arfwedson** Fritidschef
**Jonas Jonsson** Projektledare, Danderyd Lyssnar, Fritidsgårdschef
**Kerstin Hassner** Kultur- och bibliotekschef
**Lars Wiigh** EU- och verksamhets-utvecklingschef, IBM Norden
**Lotta Borg Skoglund** Överläkare och specialist i psykiatri, KI
**Maria Weståker** Verksamhetschef skola

Elever vid Viktor Rydbergs Gymnasium och Danderyds gymnasium 2018

Skådespelare / Röster
**Clara Christiansson**
**Leona Axelsen**

Statister / Röster
**Adam Jodelsohn**
**Gregory**
**Cornelis Nilsson**
**Dagmar Roth**
**Elsa Egerstedt**
**Elsa Jackson-Ward**
**Frida Aas**
**Hedvig Roth**
**Hektor Torvén**
**Iris Phillips**

**Karin Björklund**
**Laban Löfgren**
**Jungnelius**
**Lovisa Kilén**
**Martin Cervell**
**Martin Norrby**
**Moises Kilstrom**
**Ninni Nylén**
**Nora Ordenes**
**Söderberg**
**Odin Romanus**
**Sara Hedlen**

## Samtal I: Staden som scen

<b>Siri Nobel</b> <b>Theodor Nordenmark Wicklin</b> <b>Tom Bigert</b> <b>Xiomara Correa</b>
<span></span>
Musik <b>Edvin Roth</b>
<span></span>

## Pilotstudie #10: Creative Film Skills

Projektledare: **Ulrika Bandeira**
Samtalsledare: **Malin Zimm**

<b>Medverkande</b>
<b>Ays Alayat</b>
<b>Gorki Glaser-Müller</b>
<b>Gustav Wallin</b>
<b>Jonas Runberger</b>
<b>Maja-Stina Åsberg</b>
<b>Olivia Kastebring</b>
<b>Oscar Eriksson</b>
<b>Ragnhild Ekner</b>
<b>Rebecca Rubin</b>
<b>Teddy Goitom</b>
<b>Tor Lindstrand</b>
<b>Vilde Stampe</b>

## Pilotstudie #11: Film Tourism Expanded

Projektledare: **Ulrika Bandeira**

<b>Medverkande:</b>
<b>Christina Grönskog</b> Informationschef, Stockholm Business Region
<b>Joakim Lind</b> VD, Cloudberry Communications
<b>Jonas Alvin</b> Marketing Manager, Visit Stockholm
<b>Mia Uddgren</b> Filmkommissionär, Film Capital Stockholm

<b>Medverkande kreatörer</b>
<b>Amanda Terne</b>
<b>Bengt Braskered</b>
<b>Isaac Inger</b>
<b>Måns Strömberg</b>
<b>Rickard Molin</b>

## Samtal I: Staden som scen—aktivera platser och bygga gemenskap

Moderator: **Beata Mannheimer**
Introduktion: **Annika Wik**
Projektledare: **Jennifer Norström**

<b>Anna-Karin Larsson</b> Verksamhetsledare, Filmform
<b>Mats Hederos</b> VD, AMF Fastigheter
<b>Mia Uddgren</b> Filmkommissionär, Film Capital Stockholm
<b>Paul Philip Abrigo</b> Biträdande Borgarrådssekreterare, Stockholms Stad, Centerpartiets kansli

<b>Simon Strömberg</b> Verksamhetsutvecklare, Kulturrådet
<b>Thomas Borén</b> Docent i kulturgeografi, Stockholms universitet
<b>Veronica Hejdelind</b> Verksamhetschef, Arwidssonstiftelsen

## Samtal II: När filmen möter stadens arkitektur och ytor

Moderator: **Roger Mogert**
Introduktion: **Geska Helena Brečević**
Projektledare: **Jennifer Norström**

<b>Alazar G Ejigu</b> Tekn. dr, arkitekt och analytiker social hållbarhet, Tyréns, samt forskare, Södertörns Högskola
<b>Eli Bø</b> Professor i produktionsdesign för film och TV (inkl scenografi för film), StDH
<b>Emma Creed</b> , Masterstudent, StDH
<b>Eva Henriksson</b> Affärsområdeschef förvaltning, Vasakronan Stockholm
<b>Louise Bown</b> Filmkonsulent, Uppsala län
<b>Maida Krak</b> Producent och grundare av MADbunny
<b>Martin Hallberg</b> Sound Designer & Concept Developer, AFRY Ljud & Vibrationer
<b>Salad Hilowle</b> Konstnär och filmare
<b>Stefan Hagdahl</b> Chef, Stockholm Konst
<b>Viktoria Wahlberg</b> Innehållsstrateg, Vasakronan Stockholm
<b>Sofie Weidemann</b> Arkitekt och partner, White arkitekter

## Samtal III: Med staden som fond—nya perspektiv på filmskapare och kreatör

<b>Introduktion: Annika Wik</b>
<b>Moderator: Roger Mogert</b>
<b>Projektledare: Jennifer Norström</b>
<span></span>

<b>Anna Waernborg</b> Ljusdesigner på Light Bureau, AFRY
<b>Christian Gabel</b> Musiker, kompositör och kreatör
<b>Estella Burga</b> Konstnär. Producent och pedagog på Lava, Kulturhuset Stadsteatern. Medgrundare till konstkollektivet IDA—Institutet för Diaspora och Avkolonisering
<b>Ivana Lalović</b> Konsulent kort- och dokumentärfilm, Film Stockholm/ Filmbasen
<b>Karin Gille</b> Scenograf, rekvisitör och producent
<b>Lena Essling</b> Utställningscurator, Moderna Museet
<b>Roozbeh Behtaji</b> Filmare, manusförfattare, grundare och konstnärlig ledare, Göthenburgo
<b>Tinna Joné</b> Lektor i dokumentärt berättande, StDH

## Samtal IV: Nya perspektiv på publik och åskådare

<b>Introduktion: Annika Wik</b>
<b>Moderator: Geska Helena Brečević</b>
<b>Projektledare: Jennifer Norström</b>
<span></span>
<b>Frida Cornell</b> Curator och konstprojektledare, Stockholm Konst
<b>Helena Paulsson</b> Stadsplaneringschef, AFRY
<b>Helena Simonsson</b> Lanseringskonsulent, Svenska Filminstitutet
<b>Jelena Miljanović</b> Arkitektansvarig, Codesign Research
<b>Johan Fogde Dias</b> Festivalkoordinatör /Programansvarig, Panoramica
<b>Filmfestival</b>
<b>Maja Lindquist</b> Verksamhetsledare, Doc Lounge

<b>Mia Wahlström</b> Tekn. dr och konsult inom strategisk samhällsanalys, Tyréns
<b>Nazem Tahvilzadeh</b> Forskare i urbana och regionala studier, KTH
<b>Senay Behre</b> Filmregissör/producent och grundare till Afripegdia
<b>Ulrika Bandeira</b> Programchef, Tempo Dokumentärfestival

## Samtal V: Nya perspektiv på strukturutveckling och samverkan

<b>Moderatorer: Jennifer Norström</b> och <b>Ulrika Bandeira</b>
<b>Platskoordinator: Emma Sahlgren</b>
<b>Introduktion: Sterling Downey</b> Vice borgmästare, Montréal
<b>Popupbiovisning: Clara Gustavsson</b>
<b>Projektledare: Jennifer Norström</b>

<b>Anders Ekegren</b> Ordförande, Stiftelsen Filmstadens kultur
<b>Anna Waernborg</b> Landskapsarkitekt, AFRY
<b>Annika Wik</b> Fil. dr i filmvetenskap, följeforskare Smart Kreativ Stad
<b>Beata Mannheimer</b> Verksamhetschef, Film Capital Stockholm
<b>Cecilia Elving</b> Liberalenas ordförande för kulturnämnden i Region Stockholm
<b>Cecilia Ömalm</b> Konstnär
<b>Cristina Schippa</b> Konstnärlig ledare, Fisksätra museum
<b>Daniel Chilla</b> Filmkommissionär, Film Capital Stockholm
<b>Eva Bergquist</b> Chef, Kulturförvaltningen, Region Stockholm
<b>Eva Esseen Arndorff</b> VD/ marknadschef, TriArt
<b>Geska Helena Brečević</b> Konstnärlig ledare
och projektledare, Smart Kreativ Stad
<b>Ivana Lalović</b> Filmkonsulent, Region Stockholm
<b>Jelena Miljanović</b> Arkitektansvarig, Codesign Research

## Samtal VI: Nya perspektiv på stadens utveckling

<b>Jonas Naddebo</b> Kultur- och stadsmiljöborgarråd (C) i Stockholms kommun
<b>Karin Lekberg</b> Kulturstrateg med fokus på stadsutveckling och social hållbarhet, Landskapslaget
<b>Kristina Solberg</b> Handläggare av kulturstöd Kulturförvaltningen, Region Stockholm
<b>Louise Bown</b> Filmkonsulent, Uppsala kommun
<b>Mathias Holmberg</b> Utvecklingsledare på hållbarhetsavdelningen, Uppsala kommun
<b>Mónica Hernández Rejón</b> Konstnärlig ledare/ producent/programansvarig, Panoramica
<b>Patrik Liljegren</b> Bitr. kulturdirektör, Kulturförvaltningen, Stockholm stad
<b>Paul Philip Abrigo</b> Borgarrådssekreterare, Kultur- och stadsmiljöroteln, Stockholms stad
<b>Pär Svensson</b> Projektledare inom platsutveckling Visit Stockholm
<b>Robert Brečević</b> Konstnär, filmare och adjunkt vid Kungl. Konsthögskolan
<b>Roger Mogert</b> VD, Red Wedge
<b>Sofie Weidemann</b> Arkitekt och partner, White arkitekter
<b>Thomas Borén</b> Docent i kulturgeografi, Stockholms universitet
<b>Tinna Joné</b> Lektor i dokumentärt berättande Stockholms konstnärliga högskola
<b>Veronica Hejdelind</b> Verksamhetschef, Arwidssonstiftelsen

## Film: Ett samtal om levande bilder i stadens rum

<b>Projektledare: Jennifer Norström</b> och <b>Emma Sahlgren</b>
<b>Filmfoto: Ellinor Hallin</b> och <b>Iván Blanco</b>
<b>Ljud: Jonas Goldmann</b>
<b>Ljudmix: Theresia Billberg</b>
<b>Grading och grafik: Christoffer Sahlgren</b>
<b>Musik: Christian Gabel</b>
<b>Samtalsledare: Ulrika Bandeira</b>

<b>Samtalsdeltagare</b>
<b>Mia Wahlström</b> Tekn. dr och konsult inom strategisk samhällsanalys på Tyréns
<b>Roozbeh Behtaji</b> Filmare, manusförfattare, grundare och konstnärlig ledare, Göthenburgo
<b>Thomas Borén</b> Docent i kulturgeografi, Stockholms universitet
<b>Geska Helena Brečević</b> Konstnärlig ledare och projektledare, Smart Kreativ Stad
<b>Ulf Slotte</b> Visningskonsulent, Film Stockholm

### Samtalsdeltagare

<b>Samtalsdeltagare</b>
<b>Tanya Ravn Ag</b> Ph.D., Curator and researcher
<b>Daniela Arriado</b> Director, Art Republic & Screen City Biennial, Stavanger Norway
<b>Geska Helena Brečević</b> Artist and Artistic Director, Smart Kreativ Stad
<b>Susa Pop</b> Co-founding Director of Public Art Lab and the Urban Media Art Academy
<b>Annika Wik</b> Ph.D. and researcher, Smart Kreativ Stad

<b>Medverkande</b>
<b>Anna-Karin Larsson</b> Verksamhetsledare, Filmform
<b>Mats Hederos</b> VD, AMF Fastigheter
<b>Mia Uddgren</b> Filmkommissionär, Film Capital Stockholm
<b>Paul Philip Abrigo</b> Biträdande Borgarrådssekreterare, Stockholms Stad, Centerpartiets kansli

## Samtal VII: Nya perspektiv på stadens utveckling

<b>Jonas Naddebo</b> Kultur- och stadsmiljöborgarråd (C) i Stockholms kommun
<b>Karin Lekberg</b> Kulturstrateg med fokus på stadsutveckling och social hållbarhet, Landskapslaget
<b>Kristina Solberg</b> Handläggare av kulturstöd Kulturförvaltningen, Region Stockholm
<b>Louise Bown</b> Filmkonsulent, Uppsala kommun
<b>Mathias Holmberg</b> Utvecklingsledare på hållbarhetsavdelningen, Uppsala kommun
<b>Mónica Hernández Rejón</b> Konstnärlig ledare/ producent/programansvarig, Panoramica
<b>Patrik Liljegren</b> Bitr. kulturdirektör, Kulturförvaltningen, Stockholm stad
<b>Paul Philip Abrigo</b> Borgarrådssekreterare, Kultur- och stadsmiljöroteln, Stockholms stad
<b>Pär Svensson</b> Projektledare inom platsutveckling Visit Stockholm
<b>Robert Brečević</b> Konstnär, filmare och adjunkt vid Kungl. Konsthögskolan
<b>Roger Mogert</b> VD, Red Wedge
<b>Sofie Weidemann</b> Arkitekt och partner, White arkitekter
<b>Thomas Borén</b> Docent i kulturgeografi, Stockholms universitet
<b>Tinna Joné</b> Lektor i dokumentärt berättande Stockholms konstnärliga högskola
<b>Veronica Hejdelind</b> Verksamhetschef, Arwidssonstiftelsen

## Film: Ett samtal om levande bilder i stadens rum

<b>Projektledare: Jennifer Norström</b> och <b>Emma Sahlgren</b>
<b>Filmfoto: Ellinor Hallin</b> och <b>Iván Blanco</b>
<b>Ljud: Jonas Goldmann</b>
<b>Ljudmix: Theresia Billberg</b>
<b>Grading och grafik: Christoffer Sahlgren</b>
<b>Musik: Christian Gabel</b>
<b>Samtalsledare: Ulrika Bandeira</b>

<b>Samtalsdeltagare</b>
<b>Mia Wahlström</b> Tekn. dr och konsult inom strategisk samhällsanalys på Tyréns
<b>Roozbeh Behtaji</b> Filmare, manusförfattare, grundare och konstnärlig ledare, Göthenburgo
<b>Thomas Borén</b> Docent i kulturgeografi, Stockholms universitet
<b>Geska Helena Brečević</b> Konstnärlig ledare och projektledare, Smart Kreativ Stad
<b>Ulf Slotte</b> Visningskonsulent, Film Stockholm

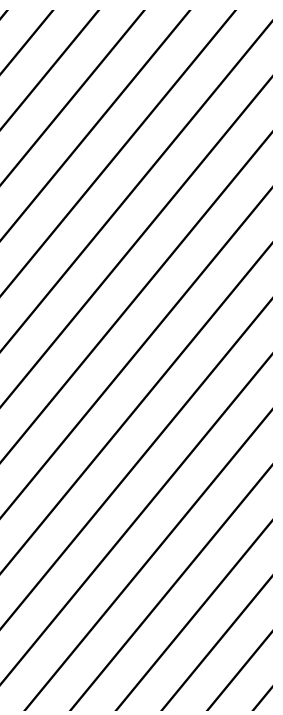
### Samtalsdeltagare

<b>Samtalsdeltagare</b>
<b>Tanya Ravn Ag</b> Ph.D., Curator and researcher
<b>Daniela Arriado</b> Director, Art Republic & Screen City Biennial, Stavanger Norway
<b>Geska Helena Brečević</b> Artist and Artistic Director, Smart Kreativ Stad
<b>Susa Pop</b> Co-founding Director of Public Art Lab and the Urban Media Art Academy
<b>Annika Wik</b> Ph.D. and researcher, Smart Kreativ Stad

<b>Medverkande</b>
<b>Anna-Karin Larsson</b> Verksamhetsledare, Filmform
<b>Mats Hederos</b> VD, AMF Fastigheter
<b>Mia Uddgren</b> Filmkommissionär, Film Capital Stockholm
<b>Paul Philip Abrigo</b> Biträdande Borgarrådssekreterare, Stockholms Stad, Centerpartiets kansli











## LEVANDE BILDER—LEVANDE STAD

Nya perspektiv på film och rörlig bild i stadsrummet  
utifrån erfarenheter i projektet Smart Kreativ Stad.

—  
Red. Geska Helena Brečević & Annika Wik

