

På fältet – i "labbet"

Video som inter-zonalt objekt

GUNNEL ANDERSDOTTER, verksam vid etnologiska institutionen, Lunds universitet, och vid institutionen för arbetsvetenskap och mediateknik, Blekinge Tekniska Högskola, Ronneby.

Vid förra sekelskiftet väckte bröderna Lumières kinematograf stor entusiasm bland västerländska etnografer (Banks & Morphy 1997:1–35). Filmen blev, liksom stillbilden, en viktig del i etablerandet av den moderna fältarbetande antropologin. I takt med att intresset för konst, materiell kultur, teknik och rituell form avtog i huvudfåran inom ämnet blev det visuella alltmer en angelägenhet för specialområden. Ett sådant är visuell antropologi där forskarna intresserar sig för synlig kultur, hur visuella system formas och formar kulturella och sociala processer, men också för visuellt material i antropologisk forskning.

Kameran har också en gedigen tradition som en del av den fältarbetande etnologens och folkloristens utrustning och bilder används ofta i deras framställningar. Bilder har exempelvis använts för att fältarbeta kring ny teknik i det förflutna (Garnert 1993) men också som en del i samtida fältarbeten rörande manliga och kvinnliga världar i ett småsamhälle samt värnpliktigas vardag, där fotografier kommit att utgöra en självständig del av slutresultatet och/eller använts analytiskt (Rosengren 1991, Wollinger 2000). Med hjälp av video har rituellt formspråk och hur tillhörighet gestaltas studerats i första maj demonstrationer och svenska hyllningsfester i USA (Engman 1995, Gradén och Kaijser 1999). Fotomaterial har inte endast använts för eget bildanalyserande, utan också för att dela med sig till kollegor och på fältet närvarande och på så sätt öppna upp forskningsprocessen (Gradén och Kaijser 1999:14).

Det är uppenbart att det visuella har spelat en viktig roll i fältarbeten och analys: Men har etnologer och folklorister som forskar kring kultur och ny teknik på 2000-talet någon glädje av stilla eller rörliga bilder? Jag vill nedan dis-

kutera några erfarenheter jag gjort av att använda video i mitt fältarbete på ett mjukvaruföretag. Detta berör främst videons roll för samverkan mellan mig och forskarkollegor från andra ämnesområden och de på fältet närvarande i forskningsprocessen.

VIDEO OCH FORSKNING KRING KULTUR OCH NY TEKNIK

Under de senaste tjugo åren har antropologer och sociologer på andra sidan Atlanten som forskar kring människa och teknik i vardagen, praktiserat och reflekterat kring användning av video som ett medium för att söka och skapa empiri och analysera denna i skilda syften (Jordan och Henderson 1994, Blomberg m.fl. 1993, Brun-Cottan 1995, Suchman & Trigg 1990). Perspektiven och tillvägagångssätten varierar men det finns vissa gemensamma drag. Rötterna kan sökas i etnografin men inspiration hämtas också från sociolingvistik, etnometodologi, conversationsanalys, symbolisk interaktionism och feministisk forskning inriktad på kunskaps- och teknikproduktion. En viktig skillnad i jämförelse med intervjuer som är aktörernas berättelser om och reflektioner kring aktiviteter är att videon speglar det pågående. Praktiker och förhållningssätt som konkret uttrycks i göranden kommer i fokus. Analytiskt betonas inte det synliga i sociala och kulturella processer lika starkt som inom den visuella antropologin. Snarare utforskas empiriskt interaktionen mellan mänskliga varelser samt mellan människor och artefakter i sin vardagliga omgivning, där videokamerans förmåga att ta upp såväl ljud som rörlig bild utnyttjas. Mänskliga kroppar, tysta ting och kunskaper och föreställningar

som uttrycks på andra sätt än genom tal kan därigenom lättare studeras. Videoinspelning sker som en del av ett mer omfattande fältarbete, oftast först efter en tid då forskarna har identifierat några "interactional hot-spots" (Jordan & Henderson 1994:4). Det är aktiviteter där de i förhållande till sitt kunskapsmål tänker sig att rörlig bild och ljud skulle kunna tillföra något som inte andra medier har. Det är så jag experimenterat med video i mitt fältarbete på en designavdelning där ny teknik skapas och används. Jag fokuserar på relationer mellan människor som yrkes- och könsvarer och de artefakter och den teknik de omger sig med i arbetet. Audioinspelningar av samtal och möten är i antal timmar betydligt mer omfattande än videofilmerna, för att inte tala om den tid jag själv tillbringat på arbetsplatsen och som främst genererat fältanteckningar. Till detta kommer också källor av annan karaktär, digitala som pappersbundna. Som fältarbetare är det svårt att observera och minnas eller få tid att skriva ner det som händer. Mänskliga aktiviteter är dessutom många gånger svåra att sätta ord på. Jag valde därför att filma programmakares arbete vid den egna arbetsstationen, datorn, eftersom det är en i huvudsak tyst, komplex och snabb aktivitet där interaktionen mellan teknik och människa sker via ett gränssnitt som i huvudsak är visuellt och taktilt, ögon och händer. En annan form av aktivitet som verkligen inte är tyst, men som också är karaktäristisk för programmakares arbetsliv är möten ansikte-mot-ansikte; uppstartsmöten s.k. "kick-offs", projektmöten, arbetsmöten, granskningsmöten, testmöten, avdelningsmöten med flera. Här talas det mycket men jag fann att audioinspelning inte var tillräcklig. Inte heller att parallellt samla in ting, främst dokument. Möten är

viktiga arenor där tolkningar och omtolkningar artikuleras och förhandlas kring mjukvarans utformning och den konkreta arbetsdelningen, likväl som konststillhörighet och professionalism. Detta sker inte endast med hjälp av tal. Visuella system ritas på "white-boarden", dokument bläddras i, läses tyst och refereras till med pekningar, blickar utbyts, gester illustrerar digitala fenomen när inte orden räcker till och kroppar likväl som dokument och pennor placeras i olika positioner för att markera rumsliga och tidsliga minirevir.

Forskarna ovan poängterar dessutom videons möjligheter till interdisciplinärt analytiskt samarbete. Den kan också vara ett sätt att identifiera och överskrida traditionella gränsdragningar mellan datavetare och antropologer/sociologer i forskning kring ny teknik, men också mellan arenor för teknikforskning och/eller -produktion och arenor för lokal användning av teknik. I arbetet finns en strävan att involvera fler röster för att öppna upp för mer komplexa förståelser av relationer mellan teknik och människor.

ATT ÖPPNA FORSKNINGSPROCESSEN

Video är, menar kognitionsforskaren Donald Norman (1993, jfr Brun-Cottan 1995), en "experiential artifact", det vill säga har en "erfarenhetsefterliknande" karaktär och är därmed i högre grad än text ett upplevelsemedium. Visuella media tillåter oss att konstruera kunskap inte så mycket genom "be-skrivning" av något, utan mer genom att vi gör oss bekanta med något, en form av "acquaintance" (MacDougall 1997:286). Videofilmer är dock alltid mindre rika än de ursprungliga händelserna, information förloras alltid. Det hänger samman med de val filmaren

gör, mot vad kameran riktas, vilket alltid är relaterat till frågeställningar och kunskapsmål, men också på grund av tekniken. Exempelvis saknas sinnesupplevelser som smak, doft och känsel. Inspelning av film och ljud är indexikalt länkade till det som spelas in och kan inte ses som transparenta, utan kan snarare uppfattas som *transformationer* (Jordan & Henderson 1994:15; Banks & Morphy 1997:15). Forskaren/forskarna eller de på fältet närvarande måste alla utföra en tolkande aktivitet när de möter en film. Men filmen likväl som fotografiet "rymmer alltid mer än fotografen sett" (Wollinger 2000:35). Video är ett material som är öppet för analyser av många slag. Det kan vid upprepade visningar generera vitt skilda tolkningar från tittare med olika professionell bakgrund.

Sedan några år tillbaka sker min dagliga verksamhet på en teknisk högskola. Bland mina närmaste kollegor kan jag räkna in såväl arbetsvetare som datavetare och genusforskare. Vi förenas av ett intresse för att forska kring användning och design av modern informationsteknik. Att arbeta i sådana sammanhang innebär att ständigt konfronteras med andra kunskapsmål, teoretiska perspektiv och metodiska överväganden och ställer frågor kring fler- och tvärvetenskaplighet. Tolkandet blir inte längre lika självklart avhängigt endast den etnologiska forskningsgemenskapen (jfr Öhlander 1999).

I "LABBET"

– KOLLABORATIV VERKSAMHET

På Institutionen för arbetsvetenskap och mediateknik (IAM) arrangeras, precis som på de flesta andra håll i den akademiska världen, återkommande textbase-

rade seminarier för forskare och doktorander. Det kan vara texter av många slag, men det är "texten som är föremål för vetenskaplig reflektion" vilket är karaktäristiskt för den etnologiska forskningsprocessen (Öhlander 1999). Att gemensamt analysera källmaterial är ovanligare. Fältarbete är ofta "forskarens ensak" i etnologin, "... som man bara ger en fragmentarisk och väl friserad bild av i den färdiga texten" (Ehn 1996:120). I IAM:s veckovisa gemensamma "videolabb" fick jag en möjlighet att dela med mig av en del av mitt källmaterial färskt från fältet och utsetta det för gemensam analys. Jag fick också möjlighet att se andra forskares filmer, ofta från andra arbetsplatser, och delta i analysen av dem. Vid flera tillfällen tog jag, så långt mitt sekretessavtal med företaget gjorde det möjligt, också med mig film till möten med andra forskare och till videolabben i Ronneby inviteras regelbundet gäster som visar eget material och/eller deltar i analys av material som har sitt ursprung i forskning som bedrivs vid högskolan.

NÅGRA ASPEKTER

PÅ ATT TA MED FÄLTET HEM

Etnologen Jan Garnert har använt ett omfattande bildmaterial för att i ett etnologiskt perspektiv diskutera ljus och mörker. Här är det inte fråga om fotografiska bilder tagna av forskaren själv i ett samtida fältarbete, utan andras målningar och teckningar samt fotografier och reklam-bilder, från dessa andras samtid – 1700- och 1800-talen. Ändå, skriver Garnert (1993:31), blev bilderna hans fältarbete "... med vilka jag visuellt kunde förflytta mig till en viss avbildad plats och tid för att där uppmärksamma företeelser med

anknytning till belysningens kulturhistoria." Genom att se mina videofilmer har mina handledare och andra forskare som inte varit närvarande på fältet, på ett liknande sätt, kunnat bilda sig en uppfattning om arbetet på designavdelningen. Det har gett en gemensam referensram för mer generella diskussioner kring analytiska infallsvinklar och textskapande.

Fotografier och film kan också tjäna som återkommande uppmaningar till forskaren om att hålla sig till saken, till närhet och ansvar samt respekt för de avbildade som levande människor, "... inte bara skriftliga konstruktioner av mig ..." (Rosengren 1991:28, jfr Wollinger 2000:36). Denna bildernas konkretiserande funktion är viktig i analysprocessen. Att se video ensam i monitorns kalla sken var ett sätt att stävja alltför snabba eller spekulativa tolkningar från min sida. Detta blev än starkare genom att mina kollegors röster drogs in i den analyserande aktiviteten (jfr Jordan & Henderson 1994:6). Arbetsvetare och datavetare blev viktiga för en ökad förståelse för mjukvarudesign och programmering som arbete, inklusive teknikens roll i detta och de föreställningar om arbetet som speglas i det heterogena fält av mer eller mindre formaliserade metoder som används i arbetet.

I det gemensamma tolkningsarbetet blev också skillnader mellan oss uppenbara. De härrörde från våra skilda kunskapsmål och frågeställningar. Videons konkreta karaktär hjälpte oss att klargöra och artikulera de ämnesmässiga gränser som i mer generella eller abstrakta diskussioner förblev dolda. Men skillnader härrörde också från det faktum att jag var en deltagare, om än oftast perifer, i de händelser som utspelades på filmen. För mig var att se filmerna en sorts återupplevelse, i vilken ingick en förförståelse av det större

sammanhang den del av videon vi såg ingick i. Dessutom bar jag minnen med mig från själva situationen, relaterade till de tolkningar av händelseförloppet jag gjort redan i situationen. Dessa kan betraktas som en sorts "bias" som kameran tar bort genom att filma allt rakt av, sak samma om det för de närvarande upplevs som centralt eller inte (Jordan & Henderson 1994:6). Samtidigt är de ytterst viktiga för det typiskt mänskliga perspektivet. Ett annat sådant diskussionsområde utgjorde relationer mellan detaljer och helheter. Film kan liknas vid en målning på så sätt att vi både uppfattar helheter och detaljer beroende på hur vi väljer att fokusera blicken. Här skilde vi oss åt, beroende också på hur intresserade vi var av att designa ny teknik respektive fokusera på de kulturella mönster som fanns för handen i själva arbetet med detta. Hur nära ville vi gå och varför? I diskussionerna med genusforskare kring hur kön iscensattes och förhandlades i de filmade mötesaktiviteterna fokuserades snarare frågor kring hur diskurser och strukturer kunde relateras till yrkespraktiken. Hur skedde arbetsfördelningen? Vem talade när och hur? Om vad? Vilka rationaliteter framträdde? Omsorgsinriktat "gardening-tänkande" eller "hacker"-tänkande som intresset för tekniken i sig? I filmens händelser fanns exempel på synsätt som skulle kunna länkas till sådana begrepp, men gränsen gick inte mellan närvarande fysiska män och kvinnor, vilket öppnade upp för mer komplexa förståelser.

Det visuellas kraft i video blev allra starkast för mig när jag visade film för amerikanska datavetare och antropologer. De var erfarna videoanalytiker och hade regelbundna videosessioner. Jag hade visserligen transkriberat och översatt vissa avsnitt i konversationen, men det var ändå

det visuella som var i fokus för våra diskussioner. Exempelvis diskuterade vi kommunikationsstilar; yrkesmässiga likväl som maskulina och feminina dito och vad som skiljde och förenade mjukvarudesign som arbete i en skandinavisk miljö jämfört med de västkustamerikanska gemenskaper de hade erfarenhet av. Detta i huvudsak utifrån kroppsspråk, pausering och artefakters användning. Inspirerad började jag själv experimentera med att stänga av ljudet och försöka förstå vad som pågick ändå. Jag snabbspolade även banden gång på gång, och fick då syn på någon sorts struktur, sekvenser av handlande, som gick att se i människors rörelsemönster och i deras hantering av de ting de omgav sig med och som gav värdefulla uppslag kring hur de iscensatte sina möten.

KOLLABORATION MED DE NÄRVARANDE

En annan aspekt som skilde oss åt var i vilken grad vi ville ägna oss åt observation primärt och i vilken mån vi fann det viktigt med reflekterande samtal med de på fältet närvarande. I sin avhandling om kvinnor som systemutvecklare har den feministiska forskaren Christina Mörtberg använt forskningscirkeln med temabaserade diskussioner som metod. Valet baseras på att "kunskaper skapas i en process med ett aktivt deltagande i diskussioner och reflekterandet över olika frågeställningar" (1997:50). Cirkeln användes här i syfte att fördjupa frågeställningar inför senare intervjuer, däremot inte som en kollektiv bearbetningsprocess. Fotografi och videofilm kan i intervjuer och upprepade samtal med de på fältet närvarande användas som något att samtala och reflektera kring (Jordan & Henderson 1994: 11–12, Gradén och Kaijser 1999:110).

Etnologer och antropologer brukar skriva och för dem är vissa former av text, oftast sammanhängande, längre berättelser, centrala. I ingenjörsarbeten finns i stället en väl utvecklad visuell kultur, bland annat uttryckt i ritningar av skilda slag (Henderson 1995: 196ff). Utveckling och produktion av mjukvara är delvis textbaserad, dock ofta i form av helt annan sorts text än etnologers och folkloristers. De arbetar dessutom mycket med visuella system av skilda slag exempelvis flödesdiagram och andra grafiska representationer. Genom att skapa representationsformer som kan accepteras i flera praktiker byggs förutsättningar för kommunikation mellan skilda gemenskaper (jfr Blomberg m.fl., 1993). Etnologen Susanne Wollinger (2000:37) ser sitt fotograferande som en sorts skrivande med ljuset – en foto grafi – som på ett aktivt sätt ingått i hela forskningsprocessen och förutom att vara analytiskt värdefull har också både kameran och fotografierna "fungerat som språkrör och upptakt till samtal mellan mig och värnpliktiga" det vill säga har haft viktiga kommunikativa aspekter i relationerna med de på fältet närvarande.

Att fältarbete i en högteknologisk miljö som ett nutida mjukvaruproducerande företag, innebar att jag saknade den grundläggande kompetens i mjukvaru-design som i form av en högskole- eller universitetsexamen var en inträdesbiljett till själva arbetet. Jag blev i högre grad än i tidigare fältarbeten, där jag kunde delta i det dagliga arbetet som "oerfaren vikarie under upplärning", hänvisad till den roll som "konsult" som jag tilldelats av företaget. "Forskare" fanns inte i företagets klassificeringar av möjliga tjänster/titlar, med åtföljande rättigheter och skyldigheter. Konsulter lejs ofta in av mjukvarubranschen för att utföra tidsbegränsade

uppdrag. Ofta är de experter på något. Titeln legitimerade mig inåt och gav mig tillåtelse att videofilma och spela in samtal på band, vilket annars var förbjudet av konkurrensskäl. Konsult signalerade dessutom att företaget, och kanske också enskilda eller grupper av arbetande, väntade sig något av mig i utbyte för att de engagerade sig i mitt fältarbete. Till att börja med värjde jag mig mot detta. Jag ville "odla" forskarrollen, och se mig själv som primärt kunskapsdriven. Men när de gällde att involvera de på fältet närvarande i gemensamma samtal kring video blev "konsult"-rollen en tillgång. De var både intresserade av att reflektera över och analysera sitt eget arbete samt av vad jag möjligen hade att säga om deras dagliga arbete. Kanske kunde jag tillföra något? Flera i designlaget hade varit med om videoinspelningar i andra syften inom ramen för arbetet, exempelvis för att träna sig i att hålla och/eller leda mer eller mindre formaliserade sammankomster. De flesta hade också erfarenhet från privatlivet av att filma och bli filmade. Video som medium och teknik var välbekant.

Genom att använda en stationär kamera och alltså inte själv "agera" filmare blev jag också mer av en medaktör på fältet, en mötesdeltagare bland andra. I det gemensamma videotittandet försköts relationerna mellan mig och de på fältet närvarande ytterligare från rollerna som observatör och observerade till att *gemensamt* bli deltagare.

Samtalen kring videon gick ofta långt utöver det som försiggick på filmen. Det kunde handla om vad som hänt före och efter den filmade händelsen. Andra samtal vi fört länkades till händelserna på filmerna. För de på fältet närvarande var videotittandet en form av återupplevelse av det redan skedda, men individerna re-

flekterade nu över händelserna utifrån sin egen position och relaterade detta till sin förståelse av andras, inklusive mitt, handlande och intentioner. Samt till företagets mer officiella krav och regler och jämförde hur det "sades", "borde" eller "skulle" vara med hur det blev i den dagliga praktiken. På det sättet artikulerades föreställningar och diskurser kring ny teknik, kön och profession som inte var direkt iakttagbara eller hörbara på videofilmen, men som var viktiga för att förstå mötenas iscensättning, hur och varför. Informella praktiker och könsförhandlingar kontrasterades här med mer "programmatiska" uttalanden kring kön och profession i de inledande

intervjuerna. Deltagarnas perspektiv på händelserna blev tydligare och hjälpte mig att förstå vad de fältet närvarande förstod och sade att de förstod.

VIDEOFILM

SOM ETT INTERZONALT OBJEKT

Vetenskaplig kunskapsproduktion kan betraktas som en process vars bas och sammanhang är ett nätverk av förbindelser som involverar såväl mänskliga som icke-mänskliga aktörer (eller aktanter) från skilda sociala och kulturella världar.¹

Med detta betraktelsesätt kan vi förstå

det etnologiska forskningsfältet som en sådan värld och mig själv som en aktör eller entreprenör från denna. Forskarkollegerna ovan kan förstås som hemmahörande i andra sådana världar och programmakarna i ytterligare en annan. I fältarbetet och den påbörjade bearbetningen och analysen möts vi och involveras alla på skilda sätt i en forskningsprocess. Hos alla aktörerna, menar sociologerna James Grisemer och Susan Leigh Star (1989: 515) finns en strävan att upprätthålla autonomi och uppnå lokal tillfredsställelse, samtidigt som de måste kunna kommunicera och arbeta mot ett gemensamt mål. Detta sker genom att aktörerna "... översätter, förhandlar, debatterar, triangulerar och förenklar för att kunna arbeta tillsammans" (ibid 1989:506)². Detta kan benämnas översättningar/omtolkningar. Ur etnologens synpunkt skulle forskningsprocessen kunna ses som försök att omtolka programmakarnas angelägenheter och mina forskarkollegors analyser så att de passar in i mina frågeställningar och kunskapsmål. Det vill säga att "skriva in dem" i ett etnologiskt avhandlingsarbete, göra dem till mina "allierade", för att sedan via texter, inskriptioner, skydda och vidareutveckla denna tolkning.

Författarna ovan hävdar dock att det karaktäristiska för en sådan nätverksprocess är att den inte kan förstås endast från en utsiktspunkt, exempelvis forskarens, utan måste ses som en förhandlingsprocess i vilken "... entreprenörer från mer än en social värld försöker genomföra sådana översättningar samtidigt" (ibid 1989:506). Programmakarna försöker omtolka mina kunskaper och filmandet som aktivitet till "konsultation" i syfte att vidareutveckla sitt arbete och få något tillbaka för den tid och det engagemang de gett mig. Forskarkollegor på det flerveten-

skapliga fältet omtolkar de arbetsaktiviteter som kan ses på videofilmerna till relationer mellan arbete och teknik i förhållande till de kunskapsmål och perspektiv som är legio i deras världar. Utan att konsensus behöver uppstå sker ändå samverkan mot en etnologisk avhandling. Hur är detta möjligt?

Ett sätt att maximera autonomi och kommunikation simultant är att gemensamt skapa "boundary objects", eller som jag valt att kalla dem på svenska, interzonala objekt, som "både bebor sociala världar som delvis korsar varandra och tillfredställer informationskraven i var och en av världarna." (ibid 1989:506). Videofilmerna skulle kunna betraktas som sådana gränslande objekt som har hemvist i flera gemenskaper, som befinner sig på gränsen mellan dessa och binder dem samman, och som genom sin karaktär tillåter partiella förståelser att samtala utan konsensus.

"Objects which allow members of different groups, stratified or non-stratified, to come together for some common endeavour, though their understandings of the object of their mutual attention may be quite different, have been labelled by Leigh Star (1989) as *boundary objects*. Successful boundary objects exhibit some flexibility, allowing for more specific, or restricted readings of codes embedded within a more universal one. In both cases one object is understood on multiple levels by diverse groups and/or individuals" (Henderson 1995:214).

Sådana objekt måste skapas gemensamt av de som är involverade i processen. De måste vara plastiska nog att forma sig efter lokala behov men samtidigt robusta nog att behålla en gemensam identitet över gränserna. Plastiken garanteras av videofilmens öppna karaktär som ger möjlighet till skilda tolkningar, medan den gemensamma identiteten legitimeras av dess

indexikalitet, det vill säga att det som finns på filmen i så hög grad relaterar till det skedda att det är tolkningsbart för alla parter som just "mjukvarudesigners arbete". Till detta bidrar de inspelningskonventioner som är med och formar filmen och som skiljer ut den från de flesta spelfilmer; den stationära kameran, att den analyseras i oklippt skick, att ljud inte är pålagt i efterhand med mera. En annan viktig aspekt är att filmerna ingår i en större samling av filmer av arbetsaktiviteter, inte bara mina utan också andra forskares. Och i kommunikationen med de på fältet närvarande så inlemmas den både bland andra filmer jag tagit men också i filmer som gjorts på arbetsplatsen i annat syfte. På det sättet inter-refererar också filmerna till varandra i de "samlingar" eller filmarkivbibliotek som uppstår, antingen mest som tankefigurer eller i mer organiserad form. Videofilmerna blev härmed en del i en meningsbyggande verksamhet, där skilda innebörder fortsatte att existera parallellt, men där vi i tillräckligt hög grad delade en förståelse av filmerna som transformationer av vissa händelser i ett arbets-sammanhang, för att kunna samverka i skapandet av etnologiska representationer av arbetet.

Video kan alltså ses som ett för mig nytt sätt att söka och skapa empiri som ger mig som enskild forskare möjlighet att fokusera det visuella på ett annat sätt än tidigare. Men filmerna kan också ses som inter-zonala objekt i vilkas skapande såväl jag, som de på fältet närvarande och mina forskarkollegor på skilda sätt deltagit i och som fungerar som objekt som maximerar samtal och samverkan utan att tvinga fram konsensus. I förhållande till de på fältet närvarande var också formen viktig på så sätt att våra skilda praktiker, visuellt respektive textmässigt inriktade, har kunnat

mötas. Det gäller också samarbetet med forskarkollegor i Sverige och utomlands där vi kunnat mötas kring ett material tolkningsbart för oss alla och gemensamt delta i analysarbetet. Videofilmen, möjlig att flytta i tid och rum, har alltså praktiskt bidragit till att öppna upp forskningsprocessen. Antropologerna Birgitte Jordan och Austin Henderson tänker sig att artefakter och tekniker är en del i skapandet av materiella och socio-kulturella fält inom vilket vissa mänskliga aktiviteter blir troliga, andra möjliga, och vissa mindre troliga eller helt enkelt omöjliga (1994:3). Video har här fungerat som en sådan artefakt och teknik med vars hjälp praktiker kunnat skapas som möjliggjort involverandet av flera röster i kunskapsproduktionen kring kultur och ny teknologi.

NOTER

- ¹ Det här tänkandet befinner sig i dialog med, kritiserar och modifierar, det tänkande som kommit att kallas "Actor Network Theory" vars främsta företrädare är Madeleine Akrich, Michel Callon, Bruno Latour och John Law. För en genomgång se Dagny Stuedahls artikel i detta nummer av *Kulturella Perspektiv*.
- ² Översättningarna av citaten från Griesemer och Star är gjorda av författaren.

LITTERATUR

- Banks, Marcus & Morphy, Howard, 1997. *Rethinking Visual Anthropology*. New Haven och London: Yale University Press.
- Blomberg, Jeanette m.fl., 1993. "On Ethnographic Field Methods and their Relation to Design." I: Schuler, Douglas & Namioka, Aki (eds.), *Participatory Design: Principles and Practices*, s. 123–155. Lawrence Erlbaum Ass, USA.
- Brun-Cottan, Frances, 1995. "Using Video to Represent the User." I: *Communications of the ACM*. May 1995, Vol. 38, No. 5.

- Ehn, Billy & Löfgren, Orvar, 1996. *Vardagslivets etnologi: Reflektioner kring en kulturvetenskap*. Stockholm: Natur och Kultur.
- Garnert, Jan, 1993. *Anden i lampan: Etnologiska perspektiv på ljus och mörker*. Stockholm: Carlssons.
- Griesemer, James & Star, Susan Leigh, 1989. "Institutional ecology, 'translations' and Sonutary Objects – Amateurs and professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology, 1907–39." I: *Social Studies of Science*, 19, s. 387–420.
- Gradén, Lizette & Kaijser, Lars, 1999. "Att fotografera och videofilma." I: Kaijser, Lars & Öhlander, Magnus (red.), *Etnologiskt fältarbete*. Lund: Studentlitteratur.
- Henderson, Kathryn, 1995. "The Visual Culture of Engineers." I: Star, Susan Leigh, *Cultures of Computing*. Blackwell Publishers, UK.
- Jordan, B. & Henderson, A., 1994. *Interaction Analysis: Foundations and Practice*. Xerox Palo Alto Research Center, Systems and Practices Laboratory. SPLPubRequests.parc@xerox.com.
- Kaijser, Lars & Öhlander, Magnus (red.), 1999. *Etnologiskt fältarbete*. Lund: Studentlitteratur.
- MacDougall, David, 1997. "The visual in anthropology." I: Banks, Marcus & Morphy, Howard, *Rethinking Visual Anthropology*. New Haven och London: Yale University Press.
- Mörtberg, Christina, 1997. "Det beror på att man är kvinna..." *Gränsvandrerarskor formas och formar informationsteknologi*. Luleå: Luleå Tekniska Universitet.
- Norman, Donald, 1993. *Things That Make us Smart. Defending Human Attributes in the Age of the Machine*. Addison-Wesley, USA.
- Suchman, Lucy & Trigg, Randy, 1990. "Understanding practice: Video as a medium for reflection and design." I: Greenbaum, Joan & Kyng, Morten (eds.), *Design at work: Approaches to a collaborative design*, s. 65–89. Lawrence Erlbaum Associates, USA.
- Rosengren, Anette, 1991. *Två barn och eget hus: Om kvinnors och mäns världar i småsamhället. En etnologisk studie*. Stockholm: Carlssons.
- Wollinger, Susanne, 2000. *Mannen i ledet: I takt och otakt i värnpliktens skugga*. Stockholm: Carlssons.

SUMMARY

Videos as Boundary Object

In this article video recording and analysis in contemporary ethnological research is discussed. The dissertation work in question is within the field of culture and new technology. It pays special attention to people being shaped and shaping gender and profession in relation to objects in and around a workplace; a contemporary software technology company. The ethnologist herself has in her daily work stepped out of "pure" ethnology and situated herself in a multi academic setting within a technical university collage in Sweden. Video recording and analysis is emphasised as a possibility to open up the research process in different directions. Video is argued to act like, what Susan Leigh Star (1989) calls a boundary object. Such objects "both inhabit several intersecting social worlds and satisfy the informational requirements of each". Video is argued to facilitate co-constructive analytic activity in the research process. This activity involves both the software designers at the field site as well as colleagues from different academic disciplines. Co-operation is facilitated, but without forcing consensus.