

Rapport om arbetet med att använda techformance på den befintliga teaterföreställningen Hemma Hos på Angered's Teater 2021-2022 Av processregissör och teatertekniker Otto Båth

Uppdraget

Uppdraget var att använda techformance-verktyget på ett befintligt sceniskt verk. Angered's Teater skulle sätta upp den nyskrivna pjäsen "Hemma Hos" av Lucia Cajchanova. I en inledande fas i september-oktober 2021, gjordes en serie workshops på plats på Angered's Teater där techformance-verktyget prövades av pjäsens regissör Per Öhagen tillsammans med övriga medarbetare.

Inledningen av arbetet

Teaterns tekniker utbildades i verktyget av mig och de deltog även på sprintdemos och andra informationsmöten. Under denna fasen leddes arbetet av regissör Per Öhagen, som bland annat valde att använda techformance-verktyget för att bygga en interaktion i den tidiga delen av produktionen av pjäsen. Det är en väletablerad metod på teatrar att ta in provpublik under repetitionsprocessen, dock kanske vanligare i en senare fas av processen. Nu kunde publiken få vara med tidigt och hjälpa till i olika workshops, där de förutom regissör och ensemble, fick möta kompositör och kostymdesigner.

Vad gäller kunskapen kring användandet av verktyget och arbetsgruppens förhållande till det ska sägas att techformance kräver en hel del tid. Även om vi som teaterarbetare är vana vid mycket varierande processer och teknik, så är detta verktyget helt nytt för nästan alla inblandade och arbetsprocessen kräver därför mer tid än en vanlig produktion. Dels ska alla utbildas i och förstå verktygets olika delar, dels ska det implementeras och testas.

Vid de uppvisningar som gjordes i oktober användes techformance-verktyget ungefär som det gjorts tidigare, publiken fick göra val som påverkade skådespelarnas handlingar. Det som var färdigt vid denna tid var scenografin, som publiken bjöds in att röra sig i. Övriga element, som musik, ljusdesign och kostym var som brukligt inte på plats så tidigt. En följd av det var att publiken kunde bjudas in till de processerna, som tidigare nämnts.

Skådespelarna fick information om valens resultat via en monitor som var placerad mellan publiken och scenen, riktad mot scenen så att inte publiken kunde se den. Vissa publikmedlemmar kunde lista ut att skådespelarna fick information från monitorn, men de flesta reagerade undrande på hur skådespelarna kunde veta vad de valt.

Jag är säker på att Per Öhagen har mer att tillägga om denna delen av arbetet.

Parallellt med det tekniska arbetet under hösten jobbade jag med idéer till vad vi skulle göra i januari 2022, då jag skulle leda det tekniska och konstnärliga arbetet med techformance. Eftersom Hemma Hos skulle ha premiär i december visste jag att jag skulle ha alla sceniska element på plats till den kommande processen. Ljudteknikern Martin Fremling skulle inte vara med i januari på grund av andra

uppdrag, han ersattes av Agnes Asp som kom att göra ett mycket bra jobb med techformance, mer om henne nedan.

Vi insåg att det finns fördelar med att ha med samma personal som jobbar med tekniken hela vägen i en techformanceprocess, t.ex hade det öppnat för att kunna göra mer interaktion med ljudet. Då ljuddesignen för Hemma Hos är relativt avancerad är det inte möjligt för en inhoppande körtekniker att börja programmera om den på ett hållbart sätt. Optimalt hade varit om både kompositören och den som programmerat kunde vara med på plats även i januari. Även när det kommer till ljuset hade det varit optimalt att ha med både ljusdesignern och ljus teknikern i techformance-arbetet. Jag visste även att skådespelarna i januari skulle vara väl insatta i sina texter och scenerier, något som jag såg som en stor fördel som skulle ge utrymme för mer interaktion.

Jag höll under perioden ett antal träffar och möten inför januari, parallellt med mitt tekniska uppdrag, med bl.a Per Öhagen, Johanna Larsson och Gabriella Duraffourd. Vi kom fram till vissa punkter som vi ville ta fasta på: vi ville i möjligaste mån undvika text på paddorna (vi såg det som ett sätt att vara mer tillgängliga), vi ville inte låta publiken styra karaktärernas livsöden (mer om det nedan), vi ville hitta ett sätt att bemöta känslan av besvikelse när ens val inte "vinner", vi ville låta publiken anta andra roller än sig själva (för att befria dem från personligt ansvar), vi ville ladda rummet med något som var viktigt för deltagarna personligen (kanske att de skulle ta med sig något objekt hemifrån).

Förhållandet till pjäsen

Efter att ha läst manus fattade jag tidigt beslutet att inte göra interaktioner som förändrade texten. Hemma Hos är dokumentära, verkliga historier från verkliga människor som bor eller har bott i Hjällbo. Jag såg det som direkt opassande att låta publiken skriva om dessa människors högst personliga historier. Utöver det är texten mycket poetisk, fragmentarisk, ett körverk som inte låter sig läsas på ett annat sätt än den är skriven. Jag såg länge en viss möjlighet att kunna byta plats på några scener, men kom sedan fram till att det inte skulle passa verket. Under november månad, efter techformance-arbetet i oktober, beslutade jag mig för att jag skulle låta publiken, med hjälp av interaktioner, röra sig "kring" texten. Detta visade sig vara ett lyckosamt beslut. Jag bestämde även att jag inte skulle börja arbeta med interaktionerna förrän produktionen var klar, alltså i början av december. Detta för att jag ville ha alla delar på plats, ett komplett verk, att jobba med. Hade jag försökt bygga en interaktiv föreställning som baseras på ett ofärdigt verk, hade vi behövt betydligt mer tid i januari än vad vi hade till förfogande. Ändå kunde jag inte hålla mig helt borta från produktionen, jag smet in på repetitioner ibland och antecknade tankar och reflektioner, som jag senare kunde ha med mig i arbetet. Detta var naturligtvis givande och sparade mycket tid senare.

Förberedelser

Under november arbetade jag mest på egen hand. Dessa sista veckor innan premiär är arbetet på alla teatrar fullt fokuserat på premiären. Jag visste att det snarare hade skapat stress och oro och olust hos kollegorna att lasta dem med tankar kring nya tekniska och konstnärliga utmaningar. Jag lyckades visserligen ha möten med Per för att bolla idéer inför arbetet i januari. Jag hade även flertalet arbetsmöten med de

som inte var direkt upptagna i scenrummet. Gabriella, Johanna och jag kunde fortfarande arbeta, framförallt med idéer kring prolog och epilog. En gång i veckan deltog jag som publik på genomdrag, repetitioner av hela pjäsen från början till slut. De gånger jag inte kunde vara på plats fick jag se filmad dokumentation av genomdragen i efterhand. Genomdragen var mycket givande för mitt arbete, även om ganska omfattande justeringar gjordes långt in i repetitionsarbetet, precis som förväntat. Efter premiären av Hemma Hos i början av december samlade jag ihop alla mina anteckningar, idéer och tankar och byggde en sammanhängande vision för vad jag ville göra. Jag fortsatte att bolla min vision med Johanna Larsson och Per Öhagen under december. Jag såg det som nödvändigt att ha en idé och vision som var både konstnärligt och tekniskt hållbar inför att jag inledde arbetet på golvet med skådespelare och tekniker, för att inte gruppen skulle börja om på ruta ett. Det hade inneburit en stor tidsförlust. Vi hade två veckor på golvet innan första visningen och jag gav skådespelarna en mycket kortfattad beskrivning av idén inför juluppehållet. Teknikerna fick en mer utförlig beskrivning. Detta då jag ansåg att skådespelarna skulle vara mer utsatta där de står på scenen, medan teknikerna kan förhålla sig mer pragmatiskt till arbetet. Skådespelarnas arbetstid upptogs ju vid stunden fullt ut av att spela Hemma Hos, det var helt enkelt inte rätt tid att starta nya processer hos dem ännu.

Visionen

Tanken var att ta fasta på fågeltemat som finns i pjäsen. Det hade ju även Per Öhagen och Karl Svensson gjort i scenografin. Det återfinns även i några scener med en äldre man som berättar om sina brevduvor. Jag ville att publiken skulle få möjlighet att betrakta pjäsen från ett nytt perspektiv. Det blev alltså ett metaforiskt fågelperspektiv denna gången. Publiken skulle få välja vilken fågel de skulle vara, och sedan som flock få flyga runt i pjäsens universum. Sedan tidigare kunde man använda video i techformance-verktygets sidequest-funktion. Detta såg jag som mycket svårarbetat, då vi förlorar kontrollen för när videor startar. Men när jag fick höra att en videofunktion skulle bli möjlig även i "vanliga" noder stod det klart för mig att det var en teknik som jag ville arbeta med. Vid den här tiden var även Pia Quachs fantastiska husmodeller färdiga som en del till scenografin och jag visste att de skulle fungera som lagom förhöjd verklighet att visuellt röra sig kring. En viktig dramaturgisk faktor med idén är att modeller visas för publiken först i den sista delen av föreställningen. Hade de avslöjats tidigare så hade vi nog fått tänka annorlunda.

Genomförandet

I slutet av december såg jag föreställningen så många gånger jag kunde, för att bli bekant med den. Jag fick även möjlighet att ha fördjupande samtal med teknikerna. Speciellt djupt samarbete hade jag med Agnes Asp, som senare tog inspicient-rollen i techformance. Vi satt många långa stunder och samlade om idéerna, vi gick till datorn och gjorde pröven och vi samtalade mer. Detta var dels ett sätt att få Agnes att till fullo få prova på verktyget, dels ett högst konstnärligt samarbete där Agnes var mycket aktiv och bidragande med kreativ input. När skådespelarna kom tillbaka till teatern efter nyårsledigt hade vi en kollationering där alla samlades och jag förklarade min vision. Tråkigt nog saknade vi ljus teknikern Ragge Erzmoneit en tid pga sjukfrånvaro, något som bromsade arbetet med ljuset och bidrog till återhållsamhet kring idéer att låta ljuset vara en större del i det interaktiva, varför vi

valde att endas göra minimala avsteg från den ordinarie ljusdesignen. Skådespelarna fick lite nya texter att lära sig, mest i början och slutet av föreställningen, men också en bit med mänsklig interaktion i mitten av föreställningen. Denna mänskliga interaktion prövade vi med en högst begränsad publik bestående av personal. Den bestod i att utmana techformanceverktyget genom att vid ett tillfälle helt frångå det digitala och istället interagera muntligt. Denna del togs senare bort då brottet från den övriga formen blev för stort, publiken tycktes bli förvirrad och trodde kanske att någonting var fel. Hade vi introducerat den analoga interaktionen tidigare kanske publiken hade varit mer förberedda på detta formbrott, men det var helt enkelt inte tillräckligt intressant i detta fallet. Skådespelarna som hade ägnat många veckor åt att repetera Hemma Hos var väl redo för arbetet och jag upplevde inga större problem med att ge dem förändringar. Dock ska det noteras att alla förändringar får mindre eller större följd effekter i ett befintligt verk. Naturligtvis påverkar man, genom förändringarna, publikens perception av verket. Men mycket viktigt är också att minsta ändring måste analyseras i förhållande till pjäsens helhet. När varje steg en skådespelare tar och varje ord hon säger är genomarbetat under en lång process kan en liten ändring av en position eller tonfall ha påverkan på scenerna innan och efter, hur hon måste röra sig för att i så fall komma dit och sedan in i nästa scen och så vidare. Vi avsatte tid för att filma det material vi behövde, givetvis efter att det var bestämt ganska exakt vad vi skulle göra. Sedan fick vi programmera techformance och börja repetera med skådespelarna. Det krävdes några försök för att komma igång och få flyt på repetitionerna, då skådespelarna behövde förhålla sig till monitorn, men de lärde sig snabbt exakt när de behövde slänga en snabbblick på skärmen för att få den nödvändiga informationen, och när de kunde ignorera den. Vi beslöt tidigt under repetitionerna att de skulle få se åskådarna vy i monitorn istället för "skådespelaryn". Det kändes som en självklarhet att de skulle få se vad publiken fick se. De behövde dessutom veta när filmerna startade och när de var klara. Publiken fick se filmerna i sina paddor.

Vi gjorde tidigt tester med många paddor och såg att vi skulle ha problem med att styra när videorna startade, de behövde buffra. När vi hade testat många gånger såg vi att en buffert på ca 15 sekunder var att räkna med. Därför designade vi videorna, programmeringen och genomförandet för att klara en buffert på upp till 20 sekunder. Vid testerna såg vi också att det var omöjligt för oss att ladda upp längre filmer. 2,5 minuter fungerade inte. Vi fick helt enkelt ha kortare filmer. Jag gjorde filmerna i lägre upplösning utan annat resultat.

Tråkigt nog ställde vår första provpublik in sitt deltagande pga covid-19. Detta innebar att vi enbart fick chans att pröva på redan insatta personer, vilket var en stor förlust. Sista dagarna innan premiär fick även jag covid och fick slutföra mitt arbete på distans. Lyckligtvis var Agnes väl insatt i både de tekniska och de konstnärliga bitarna. Några föreställningar genomfördes med mindre publik, och efter varje föreställning gjordes små justeringar. Optimalt hade detta finlir gjorts tidigare med planerad provpublik. Den sista föreställning hade en större publik och någonting tycks ha haft påverkan på prestandan. Buffertiderna för paddorna blev plötsligt upp åt 45 sekunder, vilket var mycket mer än vad vi hade upplevt tidigare, även under stresstester. Vi hade byggt en design som skulle klara de 15 sekunder vi upplevt under tester och lade till 5 sekunders marginal. Men 20 sekunder räckte inte. När

buffertiderna blev så långa, innebar det att många videor aldrig ens han starta för åskådarna. Hade det varit möjligt att ladda upp längre filmer, och om vi hade upplevt så långa tider i stresstester, hade vi kanske kunnat fuska oss runt ett sådant problem. Åtminstone teoretiskt. I verkligheten hade nog ingen velat chansa med att ha så lite kontroll över verket. 45 sekunder är olidligt mycket tid i en föreställning. 1 sekund också, när det inte är konsekvent.

Resultatet

Arbetet kan enligt mig ses som lyckat, så till vida att vi lyckade applicera techformance på ett scenisk verk och samtidigt värna om verkets integritet. Vi gav publiken ett nytt perspektiv på verket. De fick chansen att tillgängliggöra sig verket på ett sätt som jag tror var hjälpsamt och tillgängligt. Vi la ett nytt konstnärligt arbete på det befintliga verket med hjälp av teknik, ett perspektiv som jag tror att vi inte hade kunnat ge på något annat sätt. Tyvärr höll inte tekniken hela vägen, men när den fungerade så gav det publiken något extra. Värt att notera (av vad jag hört, då jag var sjuk) är att den unga publiken inte hade några problem att använda eller förstå paddorna. Däremot noterade jag att den vuxna provpubliken ofta la paddan åt sidan och missade de visuella interaktionerna. Det fanns en tanke på att lägga till en ljudeffekt för att signalera när det var dags för interaktion, men på grund av sjukdom försvann chansen att arbeta fram det. Då den unga publiken inte hade några problem att notera vad som hände på paddorna, var det heller ingen större förlust.

Teknisk slutsats

Att kunna använda video och ljud i paddorna är en intressant möjlighet, som öppnar upp många idéer och möjligheter. Exempelvis skulle man kunna ha textning, syntolkning, hörseltolkning och språktolkning för att öka tillgängligheten. Dock måste man kunna försäkra sig om att videorna startar någorlunda exakt i tid. Normalt inom scen-arrangemang är att man har all hårdvara på plats i rummet, ansluten vi kablar. Vi vill alltid ha full kontroll på vad som händer. Dels för att kunna designa en upplevelse som är enligt den konstnärliga visionen, dels för att kunna felsöka och rätta till snabbt när någonting krånglar. Naturligtvis behöver paddorna vara trådlösa, och på ett wifi som klarar belastningen, men servern skulle nog behöva vara på plats på teatern. Vanligtvis används en lokal mediaserver för video. Vi vill aldrig koppla upp våra maskiner på nätet, åtminstone under föreställning. Och vi undviker trådlös överföring så lång det går, att byta ut en trasig kabel går för oss mycket snabbare äta att ringa it-support. Då har vi också ull kolla på att dataöverföringen är sluten, inte blir överbelastad och att ingen obehörig kommer åt våra system. Ett möjligt förslag kanske kunde vara att ha en server med techformance på plats på teatern. Den skulle givetvis kunna kopplas upp mot nätet när det behövs för uppdateringar och support, men då är vi inte beroende av dataöverföring via internet i föreställningen. Vi har i nuläget ingen aning om vad som orsakade den stora fördröjningen. Det kan vara lokalt på nätverket, även om det skulle varit dimensionerat, det kan vara någonstans mellan techformance-servern och teatern, eller det kan ha varit på techformance-servern. Teatertekniker har ofta en viss kunskap om nätverk, men ingen möjlighet att åtgärda tekniska brister utanför teatern.

Konstnärlig slutsats

Att tillämpa techformanceverktyget på ett befintligt verk är en utmaning. Den som gör

det bör tidigt vara väl insatt i tekniken. En konstnärlig analys krävs för att fatta beslut om vad man vill uppnå och varför. Varje pjäs är unik, både i sin helhet och sina delar. En text som kanske tycks vara lämplig för interaktion kanske inte alls är det när den har blivit regisserad. Om det är en nyskriven pjäs är det såklart bra om dramatikern kan vara delaktig, eller ge sitt tillstånd att göra ändringar i manus. Det gäller även alla andra inblandade konstnärer. Alla inblandade måste få en grundutbildning i verktyget och helst se exempel på hur det har använts tidigare. Det krävs mycket mer tid än vanligt. Med det sagt kan jag säga att i just denna pjäsen, med de förutsättningar som rådde, fungerade det väl att använda techformance för att ge publiken möjlighet att se föreställningen ur ett annat perspektiv. Delaktigheten var positiv för de som ville, och de som valde att lägga paddan åt sidan fick också en fin helhetsupplevelse.

Göteborg, februari 2022

Otto Båth

Teatertekniker och regissör, processregissör för techformancearbetet med Hemma Hos vid Angered's Teater

Masterprogrammet i Film & Media vid Stockholms Konstnärliga Högskola