

Konstnärlig ledning: Anni Klein,
Tom Rejström, Jonas Welander
Producent: Heidi Backström
I samarbete med Svenska YLE

5 juni 2020

Sändning ligger på nätet i 90 dagar
<https://arenan.yle.fi/1-50538447>



© Joahan Sundström

Norppa-live

Teater 90°: Edith
Holmström, Akse
Pettersson, Markus
Riuttu, Jonatan
Sundström, Matti
Raita (FI)



© Svenska Yle Arenan

Torbjörn Live

Arbetsgrupp: Alex
Holmlund, Henrik
"Honken" Gullmets,
Ole Öwre, Dennis
Storhannus, Joel
Forsbacka (FI)



© Maria Thierier

Cuteness Overload

ÖFA- kollektivet: Nadja
Hjorton, Lisen Rosell
Arbetsgrupp: Nadja
Hjorton, Lisen Rosell,
Anna Efraimsson, Daniel
Åkerström Steen, Ester
Martin Bergsmark, Petra
Coppla Dahlberg (SE)



© Marika Hill

Distant Dildos – Whatever happened to The Porn Horror Musical?

Glitcher: Emelie
Zilliacus, Martin Paul,
Josefine Fri, Marika Hill,
Malin Nyqvist (FI)



© Benjamin Krog

Kanon Remote

Av og med She She Pop.
(D/FI)

VITT BRUS

mono TV

När Hangö teaterträff flyttar ut på nätet öppnar sig frågor
bortom skärmkultur, tv-sändning och digital närvaro,
nämligen vår sammanflätade existens med teknologi.



Av Rickard Borgström

Hur gör man en teaterfestival på nätet? Det
frågar sig Teaterträffens curatörer, Anni
Klein, Tom Rejström, Jonas Welander för
årets upplaga, då vi som bekant inte får träffas
på teatern. Det är en spännande curatör-
risk startpunkt då teknologin har blivit en
sådan naturlig del av våra liv, och därmed ger
det oss all anledning att se närmare på vårt
bruk och umgänge med den.

Internets omdaning av våra liv

Genom vår omfamning av internet och digi-
tal teknologi har vår kultur transformerats.
Förändringen bottenar i våra nya sätt att pro-
ducera, konsumera och se på bilder, finna
information, uttrycka oss och kommunicera
– så också inom teatern. Det är idag vanligt
att man i teatern tar i bruk detta vida tekno-
logiska fält och samtidigt kommenterar just
dessa förändringar. Det ger upphov till frå-

Billedtekst
Från Glitchers filminspelning *Distant*
Didos. Foto: Marika Hill



gor om hur kulturella artefakter cirkulerar, approprieras och vilken slags politik olika deltagarformer medför. Här finner man även ett förnyat intresse för vårt själv och dess relation till omgivningen, nya förståelser av materialitet och föreställningar om hur vi lever i hyperrealitet bortom den fysiska världen. Alltså, vad gör den digitala teknologin och internet med oss? Här fungerar teatern som ett analysverktyg som använder analoga tekniker som digitala för att närma sig dessa frågor. Teatern tuggar, sväljer vår (teknologiska) verklighet för att spotta, spy upp den på scen, för oss att se den igen.

Hur väljer curatorerna att ta itu med denna verklighet?

Svenska YLE Arenan –
Finlands största svenskspråkiga sajt
På kort varsel lyckades curatortrion landa

i ett samarbete med radio och tvbolaget Svenska YLE.² Det är en bedrift i sig, som jag ger kudos till bägge parter för. Valet av plattform är ett bra grepp, eftersom Svenska YLE är en stark, statligt finansierad public service-aktör, vilket potentiellt sätt ger ett stort publikunderlag och synlighet.³ Dessutom kan festivalen trots sin språkgräns nå bortom den egna publiken som svenska YLES, då plattformen är kontextöverskridande i sin karaktär. Men mer än så erbjuds curatorerna ett tydligt ramverk för att utveckla sin curatoriska strategi, nämligen tv-formatets olika genrer. Här serveras en rad färdiga scripts och konventioner för presentation, som man med färdigheter i dramaturgi, skådespel och regi kan använda för att med teatrala medel iscensätta en teaterfestival likväl som scenkonstverk på nätet.

Hangö Teaterträff på Arenan

Det är upplagt att festivalledningen och konstnärerna har fått stöpa om sina programförslag för Arenan under tidspress. Det i sig är ofta befriande och tillåter en mer experimentell hållning, dessutom så ger ju ofta dilettantism upphov till oväntade perspektiv.

Curatorernas val faller på en ganska typisk YLE talkshow som riggar upp sin tillfälliga studio på den plats man gästar, här med återkommande konstnärliga inslag av olika format, som sedan diskuteras i panel eller intervju. Parallellt har publiken anledning till att medverka i chatforumet Foaajén, eller ta del av interaktiva verk som föregår via telefon, chatrobot samt en tjugo timmar lång livestream på en separat kanal. I huvudkanalen lotsas publiken genom den fem timmar långa sändningen av tv-värdarna Tom



s. 68 Torbjörn Live Foto: Svenska Yle Arenan

s. 69 Från Glitchers filminspelning Distant Dildos. Foto: Marika Hill

Rejström, curator och Kia Svaetichin, kultur-redaktör vid Svenska YLE, som efterföljs av Distant Disco fest på YouTube.

Vad består så de konstnärliga inslagen av?

Wildlife livestream och den öppna arbetsprocessen

Teater 90° har snabbt anpassat sig till den nya situationen och plockat upp den folkära wildlife livestream genren, där vi under dygnets alla timmar kan följa djur i deras habitat genom webbkamera. Gruppen är mindre intresserad av en zoologisk blick på människan, utan är mer upptagna av det pågående tidsförloppet. Kameran riktar mot kollektivets pågående arbetsprocess och förflyttningar i Hangö-området. Med främst fasta kameravinklar spelar de musik, och reciterar dikter som tillfälligt sammanblandas med miljöns egen rytm och tillsammans skapar sceniska bilder. Små scener improviseras också fram med enkel vardaglig dialog och filter-appar (som om man önskar markera att det är roller man spelar). Vid tre tillfällen visas dessa oförutsägbara och till synes händelselösa scener, som är mellan fem till tjugio minuter långa, i huvudsändningen. Genom kollektivets känsliga spel (med filter-appar, kamera, dialog, musicerande) skapar de en

närhet mellan mig och scenerna på skärmen. Det är lekfullt, utforskande där kollektivet liksom jag själv låter oss drivas med i en öppen process där det förunderliga som över-skrider det förväntade kan ske.⁴

Norppa-Live påannonseras när det interfolieras i huvudsändningen, så det inte stör ordningen, men trots det uppstår en gnutta friktion i de längre sjoken, som ger utrymme för ett annat möte mellan oss.

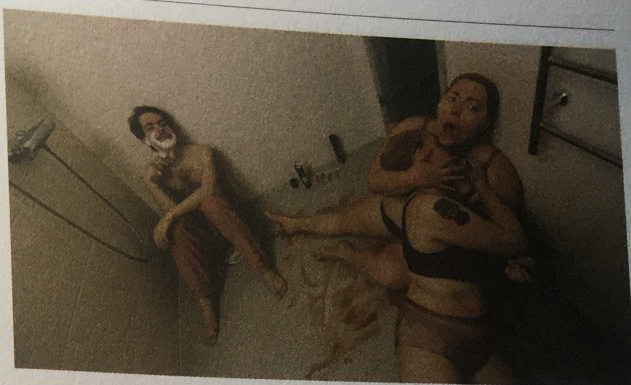
Interaktivitet mellan teknologiska och mänskliga objekt

Föreställningarna *Torbjörn Live* och *Minnesbyrån* använder sig av lättillgänglig programvara, som Zoom, filter-appar och fejjans chatbot, för att implementera teater. *Torbjörn Live* är ett möte mellan nittitalets tv-spelsestetik och improteater à la Keith Johnstones teatersport, där vi som publik kan sufflera huvudrollens agerande genom att ge instruktioner via kommentarfältet.⁵ I *Minnesbyrån* har dramatiker Nina-Maria Häggblom använt sig av chatbotens och so-loäventyrspelens struktur, där du som deltagare ställs inför val som för berättandet vidare.⁶ Ingången har varit interaktionen som dessa programvaror erbjuder. När väl teaterberättandet är på plats, så kan det skapa en viss sensation vid första ögonblick-

et, då din replik eller instruktion spelas ut i realtid, eller ditt val leder berättelsen vidare, men mer än så blir det inte och intresset lägger sig snabbt därefter. Det är en mekanisk interaktion, som näppeligen får mer liv genom teatergrimaser eller detaljerade miljöbeskrivningar.

Det är inte ovanligt att se den här typen av okritisk tillnärmning, där man använder sig av kapitalistisk teknologi och programvara som vid varje användning just kapitaliserar på de digitala spår du lämnar och den data du producerar, som på olika sätt har ett kommersiellt värde. Eller för att parafrasera författaren Audre Lorde: Hur ska vi demontera mästarens hus med mästarens verktyg? Är det ens möjligt, och skulle det kunna generera den önskvärda förändringen eller förskjutningen, eller finns det en inbyggd omöjlighet i dess själva konstruktion att åstadkomma detta?⁷

Men gränssnittet är det mer intressanta, nämligen vår relation till dessa teknologiska objekt. I interaktionen så kan man fundera över vem som spelar på vem. Det är det sammanhanget som den objektorienterade ontologin delvis är sprungen ur. En filosofi som ifrågasätter människans privilegierade subjektstatus. Där man istället pekar på hur vi alla är inflätade objekt, med



olika typer av agens som ständigt står i påverkan till varandra genom de nätverk som binder oss samman. Denna materiella vändning, som så kraftfullt visat sig de sista tio åren, ger upphov till nya etiska former. För det handlar inte om att förhålla sig till något yttre som sin omgivning, utan om att ta ansvar inför den redan befintliga sammanbundenheten med den materiella världen som just teknologi.⁸ Om så objekt själva har agens, hur påverkar det sättet vi förhåller oss till teknologi? Och vilka konsekvenser har det för hur vi förstår, gör och visar teater?⁹ Kanske vi här kan lära oss av dockteatern (som regissören Gordon Craigs tankar om Übermarionetten) och Butoh-dansen, eller schamanistiska rituella traditioner? I dessa praktiker finner man animistiskt tänkande och en dynamisk objekt-subjekt relation som är i ständig omförhandling i sammanvävda världsbilder. Det är tvivelsutan en plats för produktiva, märkliga och udda spekulationer, som jag förmodar att vi kommer se mer av i teatern.

Distanserad gullighet

öFA-kollektivet och Glitcher har vitt skilda temperament men delar ett feministiskt synsätt. De använder populärkulturella och samhällsreliga fenomen i sitt arbete, som pas-

sar bra i teaterträffens sändning, och som kommenterar de nätbaserade strömnings-tjänsternas innehåll.

Omställningen från teatern till nätet löser öFA genom att filmatisera sin performance *Cuteness Overload*, medan Glitcher skapar ett nytt verk för kamera, förankrat i de frågor de undersöker i sin föreställning *The Porn Horror Musical*.

I *Cuteness Overload* framträder två kvinnor maskerade i någon form av crossover kostym mellan kärleksdocka, mormors raffset och brandade t-shirts, som både döljer och framhäver deras kroppar. Det skapar små lustiga visuella koder som krockar mellan delvis motstridiga begär. För det är begären som kollektivet önskar sätta i rörelse genom våra blickar. De låter blickarna vandra över ett fluffigt rosafärgat duntäcke där karaktärerna spelar scenerna. De växlar i tvärs kast mellan det sockersöta till det lätt bisarra. En ganska typisk scen är när karaktärerna ger varandra vårdande massage över baken, som strax blir mer erotisk och därefter komisk tills den övergår till våldsam andnöd hos den masserade. Filmen igenom gör de olika fysiska gestaltningar som går från välbehag till obehag, omvård till vanvård, samtycke till övergrepp. De turas om sinsemellan att inta passiva eller aktiva roller i ett

förlopp med stigande intensitet. Skiftningarna av de olika begärstillstånden i scenerna sker relativt snabbt. Det medför att man inte lyckas etablera överskridande situationer som resulterar i att känsloladdningarna uteblir. Spelet förblir på en mer skissartad illustrativ nivå och det komplexa beroendet är frånvarande. Med andra ord tar man inte ut svängar i gestaltningen. Det blir en distanserad spelstil som ger en ganska sorglös generell prägel på frågorna man önskar belysa. Deras ambition att undersöka gullighet som något radikalt (trots sina problematiska sidor), kanske i form av en komplex vårdande gemenskap, känns angeläget, men tyvärr får det inte här en övertygande gestalt.

Ett post-pomografiskt existentiellt drama

Är scenkonstkollektivet Glitcher Ann Liv Youngs och Florentina Holzingers små kusiner från landet? Det känns i alla fall så när jag föreställer mig hur deras föreställning *The Porn Horror Musical* skulle utspela sig, efter att ha sett deras korta verk *Distant Dildos – Whatever happened to The Porn Horror Musical?* För i likhet med Ann och Flo har de en utåtriktad affimerad spelstil, här i form av porr, gore och splatter. Det är en strateg som kräver ett teaterum och levande publik för att kunna skapa den önskade ambiva



Billedtekster

s. 70 *Kanon Remote, She She Pop*. Foto: Benjamin Krieg

s. 71 *Cuteness Overload* Foto: Märta Thisner

lensen hos åskådaren. För de rör sig mellan en utforskande bejakande sexualitet och en kritisk dekonstruktion av densamma. De ger sig hän till fenomenet, praktiserar det, utan någon distans. Det blir deras praktik. Därmed finns det en sårbarhet och risk i deras spelstil, som publiken inte kan värja sig för. Det skapar osäkerhet, obehag (och kanske lust för någon). Det skulle därför inte funka att rakt av göra en filmatisering av Glitchers föreställning. Det vill säga att föra tillbaka materialet, som inom föreställningens och teaterns ramar dekontextualiserats, till sitt ursprungliga (film)medium. Kollektivet verkar vara av samma åsikt. De tar istället hjälp av fotograf Marika Hill och klippare Malin Nyqvist som, tillsammans med kollektivet, skickligt använder sig av teatrala strategier och filmgrepp för att tematisera *överföringen* och filmatiseringen i sig själv. Något som skiljer sig från öfa som med filmaren Martin Ester Bergsmark tar till videokonstgrepp för att filmatisera performansen, som i mina ögon dessvärre bara blir platta. Glitcher gör en kort performance för kameran, där poetiska bilder, reflektion varvas med sexuellt utåtagerande kroppslighet. Det är välgjort och pregnant. Deras scenväxlingar skapar mellanrum för åskådaren att känslomässigt reagera och reflektera över deras fascineran-

de trovärdiga rörelsematerial och deras frågande dialoger. Det känns som att verket genomsyras av en uppriktig frågande hållning. Här tycks även finnas en underliggande existentiell klangbotten. En form av undran inför vår hypersexuella värld. Där man frågar sig om vår konsumerande sexualitet bara är en flykt från vår dödsförnekande kultur? Om vår dödsångest dämpas av sexualitetens spridda former? Glitcher lyckas med stor förmåga att ge nya perspektiv på sina grundläggande frågor genom verket. Det är snyggt och välgjort. Snyggt och välgjort.

Men hur angeläget öfas projekt än är, eller hur tankeväckande Glitchers verk än är, och hur avgörande frågorna kring den egna sexualiteten och dess frigörelse varit och är, så blir jag fundersam huruvida dessa idag, kanske just i vår posthumanistiska, postantropocentriska, hyperteknologiska, neo-liberala verklighet, är de mer verkningsfulla feministiska strategierna, i teatern som i politiken? Har mainstream-feminismen blivit för marknadsanpassad med sitt fokus på individuell frigörelse och därav blivit en populärt säljande vara med underhållnings-appeal? Hur formuleras i så fall ett feministiskt projekt i dag bortom en dikotomisk representationspolitik? Jag kan ha fel, men jag grubblar vidare på det och frågorna vill inte släppa taget om mig.

Kanon – gimmick eller demokratisering
SheShePop bidrar med sitt telefonverk *Kanon Remote*. Där vi ringer för att få ett återberättat teaterminne. Skådisarnas berättelser blomstrar och på ett målade sätt återskapar de teateruppsättningar för mitt inre. Intimiteten förstärks när jag själv delar ett teaterstycke som gjort intryck på mig. Det är upplagt att teatern har starka illusionsskapande färdigheter, här genom sitt berättande.

Kanondiskussionen är en fråga om historieskrivning, definitions-makt, som SheShePop på sätt och vis demokratiserar. För alla kommer till tals och det genererar en lång lista av föreställningar som publiceras på teaterträffens hemsida. Men utan sammanhang eller argumentation blir de lösryckta hängande i luften. Förvisso väcker de vår teaterhistoria till liv och ett samtal eller två. Men med tanke på den lokala teaterhistoriska amnesin och den mångfaldsdiskussion som råder blir det lite tafatt. De vore klädsamt att man systematiskt arbetar vidare med det. Om inte annat så skulle det vara en konst- och kulturpolitisk gärning. Kanske det också är curatorernas intention. Det är fin liten föreställning, men den blir på sätt och vis malplacerad, då resan av programmet i huvudsak tematiserar de mediala och teknologiska landskapet.



När sändningen är över

Man får lätt sympati för festivalens format. För det är en folkbildningsinsats att synliggöra det styvmoderligt behandlade fria scenkonstfältet på en public service-kanal. Huvudsändningen blir i stunder upplysande informativ som i intervjun med genusforskaren Salla Aldrin Salskov, där hon ger en crasch cours i genusanalys av medialiserade kvinnokroppar.¹⁰ Panelsamtalen är dock en aning ofokuserade och saknar en stringent moderation för att få ut den samlade kloketen bland studiogästerna. Sammantaget känns det hela som en sorts edutainment talkshow, men som är lite väl lättksam i det kunskapsförmedlande ledet. Tv-mässigt är formatet välproducerat, utan tekniskt strul. Det löper på sömlöst utan friktion.

Men nu ljugar jag, för ett störande, bländande vitt brus ligger latent sändningen igenom.

Valet av att förlägga festivalen i en huvudsändning har något med sig, det kan samla publiken till en upplevelse av att se något tillsammans i realtid. Svagheten är att själva talkshowen blir festivalens huvudföreställning, vilket väl inte var meningen? Sändning löper utan några störningsmoment, det finns inte några medvetna skavanker som man leker med, ingen missar sin kameraque, allt

kapade följer edutainment showens format, utan att utmana dess score. Scenkonstnärernas verk blir på så vis *highjacked* av huvudprogrammet, och hamnar i skuggan av det. Här fodras en tydligare curatering, som utnyttjar formatet och ger mer plats till själva mötet mellan scenkonst och publik, och att scenkonstnärerna ges större möjlighet att utforska YLES arenaplattform som tv-formatet och nätet som sådant. Varför inte låta konstnärerna göra hela talkshowen, som Glitcher i sina roller? Eller varför inte låta de enskilda scenkonstnärerna välja olika tv-format efter en tablå, där publiken själv kan välja att se vad de vill? Genast skulle scenkonsten komma i centrum, och med sin dubbla natur, skapa osäkerhet kring avsändaren och dess relation till mottagaren, vad som upplevs som fiktion eller uppriktigt, falskt eller sant (i dessa mediala konstruktioner) och ge utrymme för att låta publiken förundras inför verken. Teaterns umgänge med internet och digital teknologi gör mig nyfiken på mer. Teatern som är väl rustad att ta sig an dessa frågor, och har ett brett register av strategier till sitt förfogande. Man kan bara önska att teatrar som festivaler framöver fortsätter att utveckla gränssnittet mot nätet, för att reflektera över konsekvenserna av de snabba teknologiska och därmed samhälleliga förändringarna

Noter

1 Här kan man nämna Rimini Protokolls bruk av kommunikationsteknologi och AI, Mårten Spångbergs browserdramaturgi i *La Substance* och *The Internet* inspirerad av internets visuella logik som Ana Vujanovi insiktsfullt skriver om i sin artikel «Meandering together: New problems in landscape dramaturgy», 2019, eller Ludvig Daaes verk; *The Viral Dance*, *Hyperfruit*, *MM* som tematiserar vårt sociala umgänge på nätet.

2 Svenska YLE har genom tiderna varit öppna för olika typer av konstnärliga experiment. Exempelvis residensprogrammet NEON som Peter Lüttge etablerade runt 2006. Där fick bildkonstnärer tillgång till studio samt redaktionens teknik- och personalresurser för att skapa nya verk. För närvarande kan man se *Blaue Frau* som dragkings i *Micke & Steffe show* som en del av YLEs tv-utbud.

3 Den är därför också ett alternativ till teknologijättarna.

4 Deras öppna strövande process får mig att tänka på Guy Debords teori om *Dérive*. Tanken är att man driver omkring planlöst för att låta miljön inverka på sitt beteende- och rörelsemönster, för att upptäcka platsen på nytt samt dess olika atmosfärer, utanför det vardagliga protokollet. Målet var bland annat att kartlägga hur psykogeografin påverkar oss, för att inter文nera på de platser med negativa element. Men Teater 90° gör det på landsbygden och med hjälp av teknologi.

5 Teatersport är en form av improvisationsteater som skapades av Keith Johnstone. Teatersport används oftast som underhållning. Meningen är att på ett så publikfriande sätt som möjligt vinna publikens gunst.

6 Ett soloäventyr är en rollspelsliknande berättelse där läsaren allt eftersom berättelsen fortskrider ställs inför olika val som kan leda berättelsen åt olika håll.

7 Författaren och människorättsaktivisten Audre Lorde (1934–1992) syftade förmodligen inte till en sådan resignation. För henne var det snarare en fråga om att avslöja ett falskt medvetande kring mästarens logik och handla därefter, då konstruktionen begränsar oss i vårt sätt att tänka och agera, speciellt när det gäller klass, kön, ras och sexualitet.

8 Den materiella vändningen ställer sig frågande inför: Den moderna uppfattningen om att vetenskapen speglar verkligheten, medan den postmoderna hållningen tvärtom reducerar den materiella världen till en spegelbild av kulturen. I båda fallen förutsätts två separata sfärer. Det uppstår ett evigt glapp mellan de som framhäver det «socialt konstruerade» och de som talar om det «naturliga». Medan nymaterialismen inte väljer sida, utan hävdar att både naturen och de sociala fenomenen är konstruerade, men av ett och samma material. (*Ny materialistisk feminism*, Fredrik Österblom, Arbetaren, 2013)

9 Eller hur vi skriver om scenkonst, för den delen.

10 Analyser som i första hand är generella tolkningsmodeller, som vi kan välja att applicera i vår reception av teater liksom andra fenomen.

11 I 2012 etablerade Tate Modern «The Tanks program» som bland annat utforskar dans, teater och performance i digitala former och i relation till museets samling. Det är performance curatör Catherine Wood och hennes stab som står för programmet, där man betonar ett bildkonstnärligt och konsthistoriskt perspektiv på scenkonst.

som äger rum. Det visar sig med all tydlighet att ett sådant arbete fodrar gedigna curatoriska kunskaper med skärpa, mod och vision. Jag är spänd på vilken teater som blir först ut med att anställa en curator för den digitala sfären, som får till uppgift att utveckla dessa transmediala format och repertoar i detta gränssnitt. Det ser jag framemot.¹¹