

Redovisning för examensarbete, Michael Forsberg

Inledning

Min individuella frågeställning var ”Ljusets teckenbärande möjligheter på teatern i förhållande till realism” och handlar om ljussättningens svängrum när publiken ska tolka olika tecken på teatern. I grund och botten är realism en elefant i rummet när det handlar om teater: om man använder sig av någon form av konventionellt berättande måste man förhålla sig till realism som måttstock – det måste inte vara realistiskt i sitt uttryck, men föreställningens karaktärer, deras val, dramaturgin både i det lilla och i sin helhet, kommer att bedömas utifrån ”trovärdighet”. Detta inom citattecken, för det är klart att en föreställning kan vara så mycket mer än så: en karaktär blir inte trovärdig av att till exempel göra rationella val – människor är inte rationella. En historia blir inte trovärdig av hur sannolikt det är att händelseförloppet skulle kunna hända (eller har hänt) på riktigt. Den riktiga trovärdigheten är mycket mer bokstavlig: den beror på hur publiken väljer att tro på den. Vår civilisation befinner sig i ett läge där vi är ofattbart tränade konsumenter av medier och historier (samtidigt som källkritiken befinner sig i en ändlös kris), och för att nå igenom bruset krävs det insikt och kompetens. Men allt som kan klassas som realism är vanskligt – realism på teatern är oerhört trendkänsligt, och realism hindras ofta av verkligheten själv, som genom sin mördande tråkighet har förmågan att förhindra en bra historia från att berättas.

Så varför ville jag undersöka realism som genre och begrepp i min frågeställning? Svaret är simpelt: för att pjäsen jag var med och satte upp – vid namn BLIXT BLIXT BLIXT – var realistisk. Jag har helt enkelt varit beroende att förhålla mig till realism.

I denna text ska jag försöka att identifiera de tecken som ljuset haft och huruvida de i min åsikt är att betrakta som förstärkande eller försvagande gentemot ifall man skulle kunna betrakta pjäsen som tillhörande genren realism. Nu säger jag pjäsen, men egentligen är det bara drygt halva pjäsen, för i mitten görs ett definitivt brott med genren, i själva texten. Därför tänker jag inte bara titta på ljusets tecken utan även tecken från andra uttryck i teaterarbetet. Fokus kommer att ligga på den första halvan, och även brottet kommer kort att diskuteras.

Lägenheten

Det går inte att prata om projektet utan att nämna starten – vi ville inte spela i en konventionell teaterlokal. Vi letade, och kom till sist fram till att vi skulle köra pjäsen i en lägenhet. Genom den skulle uttrycket kunna förstärkas, bli rentav hyperrealistiskt, och brottet skulle kunna ske egentligen på vilket sätt som helst som på minsta sätt bröt med realismen. Det fanns gott om sådana sätt i

själva texten, så det skulle inte vara en svår sak i sig.

Däremot fick vi problem med själva konceptet, och kunde av olika skäl – mestadels säkerhetsrelaterade – inte använda oss av lägenheten som spelplats. Vi fick överge den idén, men kunde av en lycklig slump och snabbt agerande ändå få en black box på skolan att spela i.

Realismen fick genast sig en törn, men realism är en balans: om en konventionell spelplats drog ner intrycket av realism kunde andra uttryck ta vid och öka på det istället, till exempel skådespeleriet.

Vem vet, i en hyperrealistisk lägenhet med mumlande skådisar hade uttrycket kanske dragit så mycket åt realism att det blev löjeväckande. Nej, i avsaknad av lägenheten fick scenografin ta mycket större plats i black boxen.

Scenografin

När man ska ljussätta en pjäs finns det flera punkter att fästa den i, använda som inspiration för hur man ska gå till väga, till exempel texten/materialet i sig, scenografin, musiken, spelstilen. För mig var det en självklarhet att scenografin och ljussättningen skulle ha mycket med varandra att göra, så jag och scenografen diskuterade mycket och ofta kring ljus och rum. När det inte gick att köra i lägenheten längre var scenografen fortfarande mån om att undvika ett konventionellt teaterljus, och jag hade blivit inspirerad av taklamporna i lägenheten. När vi skulle köra där tänkte jag inte använda dem – de var inte särskilt snygga, de var svåra att kontrollera – men när vi kom till black boxen kunde ett återskapande av dem bidra till känslan av lägenheten. Scenografen ville köra två väggar mittemot varandra med publiken sittandes där väggarna inte var, på vardera två sidor om scenrummet, därför blev det naturligt att vi kom fram till att montera en tross ovanpå allt dels för att rama in rummet, göra det mindre, skapa klaustrofobi, dels för att kunna hänga lamporna där. Min förhoppning var att med tillräckligt många lampor ovanifrån skapa ett ljus som var tillräckligt brett och starkt för att bli ett allmänljus på samma sätt som taklampor skapar ett allmänljus. Grunden i ljuset var Sixbars, en LED-bar som skapar ett brett ljus och som dessutom kunde pixelstyras – i lägenheten satt taklamporna tre och tre, och jag kunde lätt härma det genom att låta tre pixlar i lampan lysa ensamma. Däremot oroade mig trossen. Den hängde lågt, knappa tre meter ovanför spelytan, vilket medförde två risker: att deras spridning inte var tillräcklig för att täcka hela spelytan, och att de var så nära skådespelarna att det skulle skapa för stora skuggor i deras ansikten, som toppljus har en tendens att göra. Lösningen var spridningens supervapen: Leaderlights.

Leaderlights

Dessa tjugo år gamla lampor använder fyra olikfärgade lysrör för att skapa en färgblandning i rött, grönt, blått och vitt, som, innan LED-tekniken var tillräckligt framskriden, kunde ge en bättre färgåtergivning än många andra lampor. Med sina en och en halv meter har de också en oslagbar

spridning, för ljuset är konstant i hela lysröret. I moderna LED-lister tillika ovannämnda Sixbars är pixlarna inte tillräckligt täta, utan måste ha en rejäl diffusion för att kunna få samma jämna spridning. Spridningsvinkeln och ljusstyrkan gjorde att de lämpade sig perfekt för den trånga ytan vi hade att göra med. Nackdelen låg i lysrörens beskaffenhet, men kunde också vändas till en fördel. Däremot stack lysrören ut i scenbilden. Att det hänger en massa lampor i taket är en sak, att fyra stora lysrörsarmaturer dessutom ska kommunicera lägenhet blev att ta det lite för långt, det krockade med realismen. Där ljuset träffade var det inget problem, däremot när man tittade på lamporna, så efter lite test hittade jag ett frostfilter som gjorde färgblandningen jämnare. När jag ville ha ett lite gulare ljus kunde jag tända den röda, gröna och vita lampan och få ett ljusgult ljus genom filtret.

Förhöjning

Vid det här laget hade vi redan börjat diskutera nödvändiga avkall på realismen, för att få gestaltningen att gå ihop. Att bygga en ”realistisk” lägenhet i vår black box, som ändå skulle behöva publikplatser som sabbar (ständigt denna publik som sabbar realismen), var aldrig intressant nog. Istället fick minimalism i form av plastlådor ta plats – skådespelarna plockade ur och lade undan rekvisita i dem, tanken var enkel: när en sak använts behöver inte publiken se den längre, så stoppa undan den. En toalett med dusch och ett kök med kokplatta försvann också, det blev aldrig tydliga fördelar med att skapa dem när man istället kunde ha kvar den minimalistiska tonen. Den enda möbel som fanns var en säng som blev allt skitigare ju längre i processen vi kom. Det fanns en tanke tidigt från scenografen att använda kol och koldamm för att smutsa ner, patinera spelytan, få bort ett städat uttryck, någonting som kunde kontrastera mot det annars rena visuella uttrycket som den avskalade spelplatsen hade.

Innan dess hade mina lampor stuckit ut. Även med filter blir det konstigt med lysrörsarmaturerna, och att jobba med någon form av punktbelysning – att härma taklamporna som satt tre och tre – fick stå tillbaka för att få en jämn belysning. Vi diskuterade frostfilter på sixbar-lamporna också, men det skulle vara en mycket mer komplicerad affär, för de fungerade inte på samma sätt som på lysrörsarmaturerna. Istället funderade jag på om jag skulle flytta upp lamporna högre upp i trossen, så att de skulle bli mindre synliga för publiken. Jag kom fram till att låta det vara, det fanns något fint i att behålla trossens uttryck med en massa saker hängandes, och inte gömma undan dem. Jag sökte istället efter att efterlikna färgen hos ljuset i lägenheten. Taklamporna var varma, mysfaktorn togs hänsyn till, så jag härmade det med både sixbars och leaderlights. Det blev ganska gult, och med det kom nästa problem, denna gång från mina sixbars: när de används för att färgblanda med en gul nyans i rummet använder de precis som leaderlights en blandning av röda, gröna och vita dioder. Dessa sitter inte jämnt i lamporna, utan om man tittar på själva lampan ser man alla färger

komma från varje pixel. Mina kollegor kallade det för twisterljus, efter den spiralformade glassen. Jobbade man mot en vitare nyans minskade detta, ville man ha det gulare ökade det. Jag var brydd om hur skådespelarna såg ut, deras ansikten såg mycket trevligare ut i det varmare ljuset, men onekligen stack lamporna återigen ut när man tittade upp i trossen. I slutet av reprocessen var scenen jätteskitig. Det liknade inte en lägenhet särskilt mycket längre. Skådespeleriet var fortfarande realistiskt, vilket är en jättestark faktor när man tittar på realism som genre, men det började också bli ensamt i det uttrycket. I det sammanhanget blev det inte så svårt att helt enkelt jobba mot en vitare, kallare nyans, som gjorde att lamporna inte längre stack ut så hårt.

Slutet på realismen

I min frågeställning ville jag undersöka huruvida det fanns utrymme för att hitta förhöjningar i ljuset under den realistiska första halvan och stillsamma uttryck i den utflippade andra halvan, och det gjorde jag, men kom fram till att det var bättre att skilja dem åt. Den första halvan mådde helt enkelt bäst av att inte störas ut av plötsliga ljusförändringar, så ljuset fick vara statiskt från det att publiken satt sig till att brottet med realismen dök upp i mitten av pjäsen. Ett publikljus fanns så klart, men allmänljuset på scen var oföränderligt.

I mitten av pjäsen förändras allt, den ena karaktärens tvångstankar leder till en upplösning av pjäsens värld, och en tredje part, hennes lillasyster, blandar sig in i dramat. Att skapa ett ljus som hjälpte den förvandlingen att äga rum kom till tack vare musiken: den bestod av ett enkelt dunk som först började väldigt sporadiskt och som sedan ökade i frekvens till dess att det var konstant. Det gav mig inspiration till att göra ett lika enkelt koncept, som var avancerat i sitt utförande. Med mina leaderlights och mina sixbars hade jag skapat en väldigt liten rigg, fjorton lampor i trossen plus ett stroboskop för att göra pjäsens namn rättvisa. Den var inte så liten med tanke på spelytans mindre mått – fyra gånger sex meter, men den kunde definitivt vara större. Men pixelstyrningen ändrade på det på sätt och vis. Sixbar-lamporna, som jag hade tio av, hade tolv pixlar vardera. Betraktar man varje pixel som en enskild lampa, vilket jag gjorde i det här momentet, blev det 120 lampor istället för tio. Så konceptet var enkelt – släck en lampa per dunk från musiken. När musiken trappade upp gjorde släckningen det också. Jag gjorde det helt slumpvis, så att en känsla av uppluckring skulle infinna sig. En lampa som annars alltid lyser med sina tolv pixlar ser så trasig ut när man släcker två av pixlarna. Sen började resten av pjäsen. Spelet lämnar realismen och övergår till något drömskt, maniskt, och ibland hoppar det tillbaka och blir realistiskt igen, efter behag. Så också ljuset. Publikljuset fick vara med och skapa ett kort inslag av meta – när det lyste upp publiken i en sekund kunde människorna i publikplatserna se varandra – de satt ju på motsatta sidor av scenen. I ett annat moment riktades publikljuset, rörliga lampor, mot trossen, för att använda skuggorna trossen skapade till att uttrycka något nytt – kanske ihållighet, transparens, känslan av att vara utanför. Fler

effekter och färgat ljus använde jag också, men allt var inom ramen för ett vanligt ljusdesignarbete, det var inga särskilda, genreöverskridande tankar som låg bakom. Det lämnade realismen bakom sig för att börja berätta mer.

Reflektion

Realism är en knepig genre. Jag uppskattar verkligen hur drabbande den kan vara när man slås av ett rent och genuint uttryck, men i mitt tycke blir det ofta så mycket bättre om man bara kryddar lite extra, låter berättandet vara det hantverk det har varit ända sedan vi började att berätta saker för varandra. I början av processen var realismen en stor skugga som hängde över designarbetet, men sakta men säkert omformades skuggan till det den egentligen alltid är: ett uttryck bland andra i föreställningen.

En sak jag verkligen kom till insikt kring var magkänslan. Lejonparten av det ljus jag skapat kom till väldigt sent i processen. I början bara tittade jag på lamporna och tände och släckte dem. Kände mig ganska oinspirerad, det var mycket kraft som behövde fixas på andra håll. Efter ett tag kom något till mig, och jag kunde sätta igång. Ljuset höll, jag är väldigt nöjd med slutprodukten. Jag kunde gå på magkänsla, jag kunde sitta lugnt i båten trots att jag inte haft en självklar tanke med ljuset (förutom att det skulle komma uppifrån). Jag kunde också, känner jag, stötta de andra i teamet med deras konstnärliga beslut, med samma lugn. För planeringens skull tänker jag självklart jobba för att ljuset ska ta form tidigare, det är ju andra funktioner som hjälps av det, men själva lugnet, att lita på processen är något jag tar med mig.

Jag tror att jag ska fortsätta på det spåret. Jag vet inte vilka nya frågor dessa insikter leder mig till, och jag tror att det är så jag ska ha det ett tag.