

Jeg har skrevet noe til deg. Bokstaver som danner ord som danner setninger på papir. Disse sidene er ikke skrevet i en bestemt rekkefølge. Legg dem utover gølv. Stokk om på dem. Les bakfra og fra sida. Finn din egen historie.

Tekst er Alt

Definisjon: **Tekst**
er en meningsbærende sammenstilling av (abstrakte) symboler.

Denne definisjonen åpner for at alle meningsbærende objekter kan diskuteres som tekst. Med skrevet tekst er dette ganske selvsagt. Den enkelte bokstav har ingen konkret mening i seg selv, men får kun mening når den blir satt sammen med flere bokstaver til ord og ordene blir satt i sammenheng til setninger.

Dette gir interessante konsekvenser når vi hever blikket fra boka. For eksempel kan det å ta et bilde forstås som å fange en visuell representasjon av vår fysiske verden i et gitt tidsrom. Det resulterende bildet kan sees som en avgrensa mengde symboler, uansett om vi snakker om dataenhetene som blir lagra på minnekortet eller "det fotografiet avbilder". Pipa på bildet er slik ikke lenger en pipe, men en representasjon av en pipe - et symbol som kan ha meningsinnhold som for eksempel mandighet, høy sosial klasse, lærdom, visdom, kreft og forurensing. Som bokstaver vil også ethvert annet symbol eller motiv i bildet ha et spenn av mulige betydninger i

konteksten. Det spesifikke utvalget av symboler i bildet og deres relative plassering i bildeflaten danner narrativ, eller tekst. Disse narrativevene trenger ikke være spesifikke, de vil leses forskjellig av forskjellige lesere.

Dersom bilder vises etter hverandre i rask rekkefølge som på en film, eller på en måte som leses som tredimensjonal, øker bildenes kompleksitet og symboltetthet, men det er fremdeles bilder. Det samme gjelder uansett teknologi som er brukt for å fange bildet: om bildet er et maleri, et naturalistisk motiv tatt med et polaroidkamera eller datagenererte og datamanipulerte motiver som ikke finner sin like i den naturlige verden, enten det trykkes på forsida av Vogue eller klippes sammen til en sci-fi-film. Så snart vi har denne bevisstheten om at Alt er Tekst, må vi ta et videre syn på hva vi driver med når vi lager scenekunst.

Denne definisjonen av Alt som Tekst gjør det prekært å se på alle de meningsbærende symbolene vi setter inn i scenerommet når vi skal diskutere dramaturgi og narrativ, og så får vi heller gjøre bevisste valg rundt hvilke symboler vi vektlegger i en gitt

kunstnerisk prosess, og hvilke vi presenterer for vårt publikum.

Dette åpner også for at vi kan fortelle historiene våre med et langt videre spenn av virkemidler. Trenger vi monologen, eller kan vi fortelle historien bedre med bare lyd, objekter, handlinger? Trenger vi at lys og lyd understøtter meningsinnholdet i en dialog, eller kan vi droppe ett eller flere av støtteelementene? Om vi aksepterer at alle virkemidlene vi har til rådighet i teatermaskina er meningsbærende, hvor mange virkemidler kan få lov til å si det samme samtidig før det blir smør på flesk? Jeg mener at definisjonen av Alt som Tekst tvinger oss til å ta virkemidlene våre på alvor, og til å være økonomiske i hvordan vi bruker dem.

Tekst leses lineært. En forestilling leses lineært. Uansett hvilken dramaturgisk struktur man jobber med, trestruktur, stjernestruktur osv, vil hvert individuelle publikummers opplevelse av forestillingen være lineær.

Det meste er Aktør

En scenekunstproduksjon er et resultat av et kreativt samspill mellom en rekke funksjoner: Skuespillere, scenedesign, regi og dramaturgi. Men det publikum ser er en samling iscenesatte aktører.

Skuespilleren bringer sin egen kropp til scena. Med denne kroppen manifesterer hen roller. Samtidig er også skuespilleren som person tilstede på scena i rollen. Hen agerer både seg selv som skuespiller og rolla. Slik er skuespilleren en aktør i seg selv, i sin egen kropp, og i sin egen rolle.

Regissøren og dramaturgen låner skuespilleren sin lesning og fortolkning av Teksten. De lar skuespilleren ta del i sitt intellekt, for så å agere dette for publikum.

Scenedesigneren - lyd, lys, video, scenograf, kostymedesigner og andre - lar publikum oppleve verket gjennom sine sanser, eller sitt blikk på verden. Hen manifesterer denne sanseligheten gjennom objekter som hen så igjen plasserer på scena som aktører. Derfor er ikke scenedesigneren selv en aktør, men en som skaper aktører. Den

lyden, det kostymet, det objektet, den gesten. De er alle manifestasjoner av verden slik designeren sanser, fortolker og uttrykker den. Slik låner scenedesigneren publikum sitt sansesapparat.

Hvem som agerer hva og hvordan er ikke avhengig av om forestillingen er arbeidet fram i en tradisjonell hierarkisk prosess, der hver tydelig avgrensede funksjon utføres av en bestemt person, eller i en mer moderne ikke-hierarkisk prosess, der skillet mellom funksjoner er mindre tydelig. Funksjonen "scenograf" skaper aktør-objekter som er ment å plasseres på scena, uavhengig av om personen som blir kreditert som scenograf også utfører andre funksjoner, og kanskje til og med agerer rollen "scenograf" på scena for publikum. Funksjonen skuespiller agerer roller i kraft av det hen uttrykker for publikum med sin egen fysiske kropp, uavhengig av om kroppen er fysisk tilstede på scena, eller blir presentert for publikum på video eller som forhåndsinnspilt lyd. Skillet ligger i om den medskapende uttrykker seg gjennom egen fysiske kropp, eller gjennom designede objekter, representasjoner av skaperens fortolkning og sanser.

“Every living thing has two bodies these days - you are flying into the atmosphere and back down to the ground right now, but you can't feel it. You breathe something in, and what you breathe out is something else. Your first body is the one belonging to Richard, the place you live in, made out of your own personal skin. Your second body is the body belonging to Gina, a body which is not so solid as the other one, but much larger. This second body is your own literal and physical biological existence - it is a version of you. It is not a concept, it is your own body.”
Daisy Hildyard *The Second Body*

Lydobjektet

Dont worry, be happy

Jeg elsker hvor elegant Bobby McFerrin demonstrerer her¹ at musikk er et språk alle snakker (synger?) ganske flytende, uansett hvor i verden vi vokser opp og bor. Overtoner², melodier³ og akkordrekkefølger⁴ har en logikk i seg som mennesker er født med/instinktivt forstår/tidlig lærer, som vi relaterer aktivt til, og som får deg og meg til å møtes i følelser⁵ og filosofi⁶, og får noe enkelt og banalt til å føles som noe komplekst og viktig vi kan møtes i som medmennesker, om det er på dansegulvet; i konsertsalen eller på tiktok. Vi har sunget og spilt musikk på akustiske instrumenter så lenge vi har vært mennesker, jeg lærte meg 3 grep på gitar fra en bok fra jeg var 13. Men så oppdaga jeg Synther⁷ og Sequencere⁸, og musikken blei både abstrakt (ikke lyden av det konkrete objektet "gitar", men den delen av gitarlyden jeg klarer å gjenskape med en synth, og det den lyden trigger i meg) og demokratisk⁹, og nå kan jeg, som hverken har trening eller skills og har mista den gitarboka for lenge siden, spille alle instrumenter i verden på en gang. Da jeg var 16 solgte jeg gitaren min og kjøpte sampler¹⁰.

Et sample er ikke en lyd eller et lite stykke musikk¹¹ men et **lydobjekt**, og plutselig var musikk ikke melodier, men lyd(objekter) satt i system. Så nå dekker den

pentatoniske hoppinga til Bobby McFerrin plutselig bare ett aspekt av hva musikk er og hvordan den fungerer. Sampling handler om å transportere følelsene og stemninga og ideene i den musikken, og gjøre det til en av flere bestanddeler i min musikk, heller enn å profitere på musikk som noen har lagt før meg. Et lydobjekt er både musikalsk og semantisk, det bærer med seg både musikk og mening. Og, som tristessen i en D-moll, kan Burial isolere akkurat det kornet av mening og emosjon den lyden trigger i ham, og bruke det som en¹² kompleks byggekloss i eget skapelsesverk: Når jeg lager musikk av samples er ikke språket mitt melodi og akkordrekkefølger, men relasjonen mellom lydobjekter i et sonisk rom. Det er postmoderne, det! Og, akkurat som vi¹³ har lagt tusenvis¹⁴ av¹⁵ forskjellige¹⁶ akustiske¹⁷ instrumenter¹⁸ har samplebasert musikk mutert enormt siden de la soul¹⁹ ga ut 3 ft high and rising²⁰. Fra Drexciya²¹ (som gjennom Skapelsesmyten²² sin gir musikken mening langt utover trommemaskinene og synthene den er lagd på.) via Matthew Herbert²³ (Som liker best å putle rundt hjemme, men allikevel er verdensberømt.) til folk²⁴ som lager en hel låt, med alle lyder, fra ett sample²⁵.

I flere av videoene jeg viser i *Post Show Discussion* bruker jeg gamle låter som lydobjekter. Jeg vil

påstå at klassiske låter som barn av regnbuen²⁶ og noen barn er brune²⁷ i sin umiddelbare gjenkjennelighet transcenderer musikkbegrepet og i tillegg til å være musikk/sanger blir lydobjekter i seg selv. De har blitt bærere av mening, symboler, granuler: Barn av regnbuen gir meg ingen stor musikalsk opplevelse, men transporterer i en kombinasjon av tonalitet og tidsånd den naive troen på mennesket og framtida som gjorde 70-tallet så vakkert! *DET* rører meg, og det er *det* jeg tar med inn i videoen der jeg viser en himmel full av Iron Dome²⁸-stjerner som skyter ned glør fra Gaza. Og på samme måte setter jeg AI-manipulerte bilder av meg selv i kontekst av Per Asplins påstand om at vi er like inni selv om vi er forskjellige utenpå. Etter å ha sendt bildet av meg selv gjennom deepnostalgia²⁹ og deepdream³⁰ og Luminar AI³¹, er bare huden min igjen av meg, alle bevegelser og ansiktstrekk er "forbedret" til det ugjenkjennelige, etter samme mal som alle andre bilder som går gjennom samme mølla. Ved hjelp av AI kan vi endelig alle bli like inni. Ved hjelp av AI kan mine besteforeldre bevege seg som dine.

Jeg vil heller se en bra film, der løgnene er ærlige³², og huske mormor og morfar som de var.

Lydlinker

1. McFerrin, B., Bobby McFerrin Demonstrates the Power of the Pentatonic Scale. [video]
From <https://www.youtube.com/watch?v=ne6tB2KiZuk>. [Accessed 25 05 2021].
2. Huang, A., The most mind-blowing concept in music (Harmonic Series). [video]
From https://www.youtube.com/watch?v=Wx_kugSemfY. [Accessed 25 05 2021].
3. Huang, A., Why pop music is obsessed with this one note. [video]
From <https://www.youtube.com/watch?v=tR32h5jhPtU>. [Accessed 25 05 2021].
4. Claudio, How to translate the feeling into sound | Claudio | TEDxPerth. [video]
From <https://www.youtube.com/watch?v=q5yxlzs5Wug>. [Accessed 25 05 2021].
5. TEDx Talks, How to translate the feeling into sound | Claudio | TEDxPerth. [video]
From <https://www.youtube.com/watch?v=q5yxlzs5Wug>. [Accessed 25 05 2021].
6. Wooten, V., Music as a Language: Victor Wooten at TEDxGabrielsland. [video]
From <https://www.youtube.com/watch?v=2zvJW9arAZ0>. [Accessed 25 05 2021].
7. Sala, O., Oskar Sala ■ Mixtur-Trautonium ■ 100th Anniversary 2010. [video]
From <https://www.youtube.com/watch?v=Hh8-qTjPV9g>. [Accessed 25 05 2021].
8. Soundlabs, F., Early Documentary about Sampling (1988). [video]
From <https://www.youtube.com/watch?v=cu38AL4E7I4>. [Accessed 25 05 2021].
9. Anon, Bastl Kastle.
From <https://noise.kitchen/bastl-instruments/kastle-15.html>. [Accessed 25 05 2021].
10. SoundLabs, F., Early Documentary about Sampling (1988). [video]
From <https://www.youtube.com/watch?v=cu38AL4E7I4>. [Accessed 25 05 2021].
11. hip hop realm, Sampling Documentary. [video]
From <https://www.youtube.com/watch?v=->
12. Advisor, R., Burial's Untrue: The making of a masterpiece. [video]
From <https://www.youtube.com/watch?v=Et5B-zfAllo>. [Accessed 25 05 2021].
13. Buen, P., Fele!
From <http://peranders.weebly.com/video.html>. [Accessed 25 05 2021].
14. Cissoko, M., 1 Hour of West African Traditional Music | Relaxing Instrumental Music | Kora and more. [video]
From <https://www.youtube.com/watch?v=SuBabpSeswA>. [Accessed 25 05 2021].
15. Murphy, W., Walter Murphy - A Fifth Of Beethoven [HQ]. [video]
From <https://www.youtube.com/watch?v=j7SzwugqiXc>. [Accessed 25 05 2021].
16. Myrhaug, E., The Norwegian Shaman Eirik Myrhaug plays the drum for Wisdom From North. [video]
From <https://www.youtube.com/watch?v=hQ6ji45qj4o>. [Accessed 25 05 2021].
17. Yaffa, S., Sound Tracker - Gamelan (Indonesia). [video]
From <https://www.youtube.com/watch?v=UEWCCSuHsuQ>. [Accessed 25 05 2021].
18. Masike, H., HOPE MASIKE - Ndinewe (Official Video). [video]
From <https://www.youtube.com/watch?v=Mjkdjtpb5Q>. [Accessed 25 05 2021].
19. h2Vonline, DE LA SOUL SPEAKS ON 3 FEET HIGH, SAMPLING AND PRODUCING ^{HP} | HUMAN (@HCP520) | INSTA: HUMAN520. [video]
From <https://www.youtube.com/watch?t=175&v=TkcwsYJJOa0&feature=youtu.be>. [Accessed 25 05 2021].
20. music academy, r., How De La Soul's Debut Album 3 Feet High & Rising Changed Sampling | Red Bull Music Academy. [video]
From <https://www.youtube.com/watch?v=FGVwtl4HSA>. [Accessed 25 05 2021].
21. Drexciya, Drexciya - Black Sea. [video]
From <https://www.youtube.com/watch?v=Sd0u7-qP2I0>. [Accessed 25 05 2021].
22. Gaskins, N., Deep Sea Dwellers: Drexciya and the Sonic Third Space. 2016.
DOI: 10.21463/shima.10.2.08.
23. Herbert, M., Around The House. [video]
From <https://www.youtube.com/watch?v=mD-uNCYnkh4>. [Accessed 25 05 2021].
24. Huang, A., 4 PRODUCERS FLIP THE SAME SAMPLE: Jamie Lidell, Flux Pavilion, Laura Escudé, Recue. [video]
From <https://www.youtube.com/watch?v=7JUNnmehy8k>. [Accessed 25 05 2021].
25. Recue, Andrew Huang's Four Producers Challenge with Jamie Lidell - Recue Track Breakdown. [video]
From https://www.youtube.com/watch?v=xIYRm_gJe1k. [Accessed 25 05 2021].
26. Nilsen, L., Lillebjørn Nilsen - Barn av Regnbuen - NRK 1973. [video]
From <https://www.youtube.com/watch?v=zLsptCsIYKo>. [Accessed 25 05 2021].
27. Asplin, P., Noen Barn Er Brune. [video]
From <https://www.youtube.com/watch?v=fphBKMuznMk>. [Accessed 25 05 2021].
28. Journal, W., How Israel's Iron Dome Works. [video]
From https://www.youtube.com/watch?v=_eSZaChXBVA. [Accessed 25 05 2021].
29. www.myheritage.no, DeepNostalgia.
From <https://www.myheritage.no/deep-nostalgia/>. [Accessed 25 05 2021].
30. Anon, DeepDream generator.
From <https://deepdreamgenerator.com>. [Accessed 25 05 2021].
31. Anon, Luminar AI.
From <https://skylum.com/luminar-ai-b>. [Accessed 25 05 2021].
32. Fratzolas, T., The Beautiful Lies of Sound Design | Tasos Fratzolas | TEDxAthens. [video]
From <https://www.youtube.com/watch?v=jDy5j0c6TrU>. [Accessed 25 05 2021].

Problemet med teksten

<https://www.dagbladet.no/kultur/jeg-sier-ikke-at-ex-on-the-beach-er-genialt-men/71505912>

For tid tilbake kom jeg over en tekst av Christopher Pahle om reality-serien Ex on the Beach (EOTB). Tekstens tematikk interesserer meg ikke så veldig, men den har endel språklige kvaliteter jeg kikker på. Jeg liker vekslinga mellom perspektiver, mellom deltagerens, TV-tilskuerens og “den beleste journalistens” blikk. Jeg setter pris på vekslinga mellom knallhard ironisering over det som skjer på skjermen, og en varm undring. De beskrivende delene av teksten virka også som de kunne være interessante som frø for scenekunst, uten at jeg visste hvilken jord jeg skulle så dem i da jeg først leste teksten. Også er den jævla morsom, syns jeg.

På Jesper Halles tekstworkshop i oktober 2020 lette jeg etter et score til en visning, og tok en recap med EOTB-artikkelen. Jeg bytta ut kjønnsdenominasjoner og navn med bokstaven “A”, fjerna direkte sexreferanser (Som det naturlig nok var mange av) og EOTB-referanser generelt, skreiv ut teksten på papir, klippte papiret i biter jeg likte, setning for setning og avsnitt for avsnitt, sorterte disse tekstbitene etter forskjellige

prinsipper, for eksempel etter antall ord i stigende og synkende rekkefølge, setninger med like og ulike antall ord først og sist, og silte i den prosessen også ut setningene jeg ikke trodde ville fungere som utgangspunkt for bevegelse. Fra dette utgangspunktet oppsto et slags **cutupdikt** som jeg så oversatte til engelsk. Som et eksempel blei avsnittet “Neste deltager er Andreas, som er gal etter å feste, danse og ta body shots – sistnevnte muligens uavhengig av førstnevnte, siden han nevner dem hver for seg. Andreas er homofil, og sliter med helt basale gjøremål i hverdagen, som å drikke melk.” til “A struggles with basic chores in everyday life, such as drinking milk.” og avsnittet og billedteksten “Henrik er det ABSOLUTT motsatte av en fuckboy. Han er dessuten svigermors drøm, men han slår godt an hos døtrene også, blunkblunk. Drømmedama hans har spretten stjernt, og ellers synes han selv han er en sjarmerende kar. Og ikke minst en kosegutt. For ingenting sier mer «jeg er ikke seriemorder» som å kalle seg selv en kosegutt mens man stryker en fjær over kroppen.” til “A thinks

A is charming, cause nothing says “I’m no serial killer” like calling oneself “A” while stroking a feather across ones body.” Mitt score er en ganske godt elta surdeig fra utgangspunktets Tipo 00 og mineralvann.

I forkant av visninga “Glorious Rainbow” der utøver Kai Johnsen og koreograf Shi Pratt brukte teksten som utgangspunkt for bevegelsesmateriale, diskuterte jeg tekstens plass i visninga med Jesper Halle og andre. Min opprinnelige plan var å la teksten forbli ukjent for publikum, og kun fungere som input til Kai og Shi’s prosess, men etter mye fram og tilbake og mange innspill som pekte på verdien av å ha en åpenhet i prosessen, trykte jeg teksten i programheftet. Jeg blei tatt på senga av hvor mye vekt teksten fikk i tilbakemeldingene fra publikum. Det som for meg var ment som en **serie frø til bevegelse**, ble til en stor reality-tv-referanse for publikum. Jeg syns det var interessant at uansett hvor mye jeg knadde teksten framsto den fremdeles som heteronormativ. Jeg var nysgjerrig på om en tekst som kom fra et så overfladisk sted kunne brukes til å si

Mer problemer med tekst

noe mindre overfladisk, eller med andre ord, kunne jeg skape et nytt meningsinnhold i denne teksten ved å remikse den? Kunne jeg bruke brokker av teksten som tekstobjekter eller meningsobjekter, på samme måte som musikk laget med samples bruker lyder som lydobjekter som gir musikalsk sammenheng ikke springer ut av melodier og akkordprogresjoner? Jeg hadde håpet å lage en liten etyde som handla om hvordan vi som tilskuere gjør oss opp en mening om folk når vi ikke ser hudfargen og klærne deres, hvordan laserlys synliggjør volumet til en kropp i motsetning til vanlig lys som synliggjør overflate, hvordan vi leser språk som ikke formidles gjennom tekst men rom og bevegelse, og jeg putta også inn endel tanker rundt det å være hvit mann på omtrent 47,2 - Det Verste Året I Livet - sårbarheten og usikkerheten som ligger i det å innse at man ikke lenger kan flyte på å være ung stolt og hetero, men må prøve å bli noe annet. Kanskje hyggelig og hensynsfull.

På Anders Paulins workshop rett i etterkant av "Glorious Rainbow" tok jeg Glorious-teksten med inn i diskusjonen,

og han kommenterte helt presist at jeg ikke kan bruke en så referansetung tekst uten å ha et helt avklart forhold til den. EOTB-teksten er et granul. Granulets meningsinnhold er det eneste som er verdt å snakke om. Som det står nå framstår EOTB som et gedigent blindspor i prosjektet mitt, som ved sitt nærvær tvinger meg til å jobbe med en tematikk jeg ikke er spesielt interessert i - seksualisert TV. Er vel på tide å finne annen tekst. Kanskje denne:

Sexualized television is an old concept better forgotten. It is an old concept that is being abused and abused as a rule. It is a system that works as a form of abuse. It is a system that has not been fixed up by history and by education. It has been abused as a form of abuse that no one can see to and cannot know for sure.

This is a classic example of a system as a whole, where every attempt is always in vain and without cause. It is the system as a whole that is being abused, and it needs to be fixed up.

What do Americans really believe about their

society? Here you can see that America is a lot higher than ever before, and so I suggest that you see some similarities between Americans and some people in this country.

Let me repeat this, this is the America we have right now and I can't say anything about what happened in America in the last decade or five years. We all know what happened in France. We know what happened in Italy. This is because no government, no government exists to protect and protect the human rights of a people. This is just one example. This is a massive problem in which nobody has really been able to solve it. No matter how much money or what kind of bureaucracy you have, there is nothing that can possibly work because there is no system by which the people can be protected and the system for doing it is not up to par. We have to

De siste fire avsnittene er generert av deepai.org, basert på frasen "Sexualized television is an old concept better forgotten."

Å iscenesette tekst

I "It's just a matter of Practice" iscenesatte jeg tekst på disse måtene:

1 Prosjeksjon på speilvegg.

Speilvendt video-prosjeksjon på speilvegg 4x2,25 meter. Projektor i taket vinklet ca 30° nedover, noe som gir en tydelig fordreid, men leselig, refleksjon på gulvet.

2 Prosjeksjon på reflekterende vegg.

Videoprojeksjon på buet vegg, 4 seksjoner på 1x1,9 meter, vinklet innover ca 10° i forhold til hverandre, kledd med aluminiumsfolie med den blanke siden ut. Projektor med vidvinkellinse plassert på gulvet, vinklet ca 10° oppover. Prosjeksjonen ble diffust reflektert over i den analoge delen av scenerommet.

3 Svart teppe med åpning.

Scene 7 ble delt diagonalt i to med et svart scenetepp. I dette teppet var det en åpning på ca 2 meter bredde rett ovenfor den buede, reflekterende veggen der publikum og lys kunne passere fritt. Dette teppet delte også scenerommet i to rom med distinkte kvaliteter, der den ene siden framsto som

"analog" og den andre "digital"

4 Papp-plater med utskåret tekst.

6 papplater med deler av Glorious-teksten skåret ut med laser. Disse framsto som skulpturelle, permanente, taktile objekter som publikum kunne flytte rundt på. Det at teksten var fravær av papp gjorde at den framsto som langt svartere enn den kunne gjort om den var trykt eller printa - **Teksten var et reelt fravær av reflektert lys.** Mørkt!

5 Mindre speil.

Rundt i rommet plasserte jeg 2-3 mindre speil. Ett sto ved enden av den reflekterende veggen, og speilet lys fra projektoren på gulvet mot inngangen fra masterkorridoren for å blende publikum som kom inn den veien. I forskjellige mapper tok jeg mer og mindre kontroll på hva som traff dette speilet, men stort sett var det deler av bokstaver som trakk en form for rytme ut av teksten som blei projisert. Et annet speil var lent opp mot baksiden av den reflekterende veggen, og speilet lyset som traff speilveggen. I noen mapper framsto denne speilingen som et opplyst rom, andre ganger som et svart hull.

6 Romlig forløp

Disse situasjonene

satt jeg sammen til et romlig forløp, der publikum selv kunne velge inngang inn i rommet og ruter gjennom rommet. Det romlige forløpet var satt sammen av en kombinasjon av de eksisterende inn- og utgangene på scene 7, objektene jeg satt inn i rommet, og åpningene mellom dem. Se bilde i bakgrunnen her.

7 Prosjeksjoner og mapping.

I Carles modellworkshop i november i år testa jeg mulige projeksjonsoppsett for "...Practice" i modell. Jeg bruker en mapping-software hvor det er kjapt å skisse opp mapper og lagre dem som presets eller cues, så jeg hadde noen klare utgangspunkt før jeg gikk inn på scene 7. Det var viktig for meg å beholde en åpenhet i prosess - å kjapt kunne modifisere og lage nye mapper basert på ideer og tema som kom opp i møtet med publikum.

8 visningsstruktur

Jeg strakk visningen over to dager, og inviterte inn publikum en og en. Dette ga visningen karakter av et verksted der publikum jeg rom video fysisk objekt mening bilde lys puls tekst

Mer om iscenesetting av tekst

På grunn av tidsnød brukte jeg Glorious Rainbow-teksten der og. (La oss snakke om noe hyggelig, ikke hvor pinlig det er at jeg tok med det største problemet mitt videre i prosessen.) Min intensjon var at teksten skulle fungere som en slags Lorem Ipsum, en placeholder-tekst jeg kunne manifestere på forskjellige måter i et scenerom uten at tekstens meningsinnhold skulle ha særlig betydning. Etter noen timer diskusjon med publikum rundt hva EOTB-referansen betyr i prosjektet mitt, innså jeg at det i beste fall var ganske naivt fra min side, og tok inn noen bilder fra en episode av amerikansk EOTB for å se hva det gjorde. Disse bildene satt jeg på visningens andre dag opp mot to tekster:

1 "Many of the teenage students I encountered seemed to be in a state of what I would call depressive hedonia. Depression is usually characterized as a

state of anhedonia, but the condition I'm referring to is constituted not by an inability to get pleasure so much as it by an inability to do anything else except pursue pleasure. There is a sense that 'something is missing' - but no appreciation that this mysterious, missing enjoyment can only be accessed beyond the pleasure principle."

Mark Fisher

2 "Enthusiasm is optional"

Som jeg fant på sjæl

Der sammenstillingen av Rainbow-teksten og bilder fra EOTB oppleves som smør på flekk for meg, der både bilde og tekst i essens sier det samme, gir disse to sammenstillingene noe mer. For meg kommenterer Fishers tekst hvilke virkninger reality-TV har på oss som tilskuere, hva det gjør med oss, hvilke verdier hos oss selv som blir dyrket fram av at dette er

bildene vi ser på når vi vil bli underholdt, og hvordan det har flere negative effekter å bli presentert for slike idealer, både i kropp og ytring.

Min egen tekst kommenterer mer direkte på hvor hardt deltagerne jobber for å framstå som attraktive, engasjerte og ekte i en kontekst der ens egen utseende, personlighet og alle eventuelle andre kvaliteter man måtte ha hatt i utgangspunktet, forsvinner i TV-kameraets, regissørens, og bildeproducentens skandalehunger og klikkjakt. Jeg tror ikke det hadde gått så bra om en deltager hadde valgt å ikke være entusiastisk. Med disse to sammenstillingene av bilde og tekst prøver jeg å legge reality-tv bak meg som ~~tema~~ drama.

Kvantefeltteori som metafor for dramaturgi

I teorier om partikler, er mellomrommet mellom partiklene tomt - ingenting skjer med mindre en partikkel skulle finne på å ta opp den plassen. I feltteorier er det feltets verdi, feltets muligheter eller handlingsrom, og ikke dets posisjon, som endres over tid. Mellomrommet er ikke tomt, fordi feltet alltid har et potensiale, eller handlingsrom.

Klassiske punktteorier er lokale i tid, men ikke i rom. Feltteorier er lokale i bådet tid og rom.

I kvanteteori har alle observerbare objekter eller fenomener alltid alle mulige verdier til de blir observert, da de får en observerbar verdi.

Vi må skille mellom meningsinnholdet vi legger inn i et granul, og meningsinnholdet publikum leser ut av det.

I standardmodellen har man gått helt bort fra ideen om punktpartikler. Alle partikler er egentlig felteksitasjoner, noen ganger kalt "wavicles"

Sammenfiltrede partikler bestemmer hverandres rotasjonsretning når de blir observert. Det må føre til teleportering!

Om vi bruker disse ideene som dramaturgiske konsept, oppstår noen

fine potensialer:

1 Narrativer manifesterer seg bare når de blir observert. Det gjør narrativet unikt for hver observatør.

2 Alle dramaturgiske og narrative veier er alltid mulige, inntil de blir observert.

3 Den dramaturgiske veien er ikke en sammenhengende, rett linje, men et felt med muligheter og potensialer og med mange mulige utfall som kan forme forskjellige narrativer.

4 **Tid og rom er lokale.** Det medfører at tida kan bevege seg med forskjellig hastighet på forskjellige deler av scena, og at konstellasjoner i tid og rom er i konstant endring.

5 En aktør er ethvert subjekt eller objekt, menneske eller maskin, fugl eller fisk, som påvirker publikums opplevelse av forestillinga.

6 De forskjellige handlingene som bærer narrativet kan oppstå og oppløses fritt. **Narrativet teleporteres rundt på scena!**

7 Inntil det blir observert er scenebildet aldri permanent, men et felt av potensialer. Hver observasjon er være unik.

I en granulær dramaturgi, som motsats til en lineær dramaturgi, vil hvert granul kunne variere i størrelse/viktighet fra dag til dag avhengig av relativ plassering, innhold, "styrke/volum"; Dette vil igjen påvirke andre granuler. Slik tar granulær dramaturgi også opp i seg utøvernes dagsform og humør.

Granuler kan vibrere mer eller mindre, være varmere eller kaldere, eller bare mer eller mindre intense.

Endringer i Intensitet (over tid og lokalt) kan oppstå på flere måter, for eksempel gjennom endringer i antall, størrelse, m e l l o m r o m .

Hva er den dramaturgiske effekten av granuler med stor innbyrdes avstand kontra granuler som er mange per flateenhet - begge dekker store felt, men med svært forskjellig resultat.

Tid er ikke det viktigste parameteret. Hver granul kan ta den tiden den trenger. Når handlingen/granulet har løpt sin tid, stopper den.

Fokus

Jeg

Oss

Verden

Kyrre Heldal Karlsen 2021

Tid

Tid kan instrumentaliseres på mange måter i Granulær dramaturgi

Tid som
sekvensielt,
lineært forløp

Et lineært forløp som drives framover av at publikum foretar seg ikke-reversible handlinger. Som livet, på en måte.

Forestillingstid:

Det som skjer fra forestillingen begynner til den slutter, fra teppet går opp til det lukkes igjen, og man går ut i den friske kveldslufta.

Kontekst-tid

Forestillingas tidsforløp spredd utover en akse som løper fra første gang publikum hører om en forestilling, til de slutter å tenke på den, kanskje flere år seinere.

Min tid.

Min subjektive tidsopplevelse. Var det der en halvtime eller tre timer?

I Granulær dramaturgi

kan tid ta mange former. Vi kan for eksempel snakke om “**forestillingstid**”, tiden fra publikum ankommer teateret til de forlater det igjen, sentrert rundt historien som blir fortalt, eller fra teppet går opp til det lukkes; “**konteksttid**”, tiden fra publikum først hører om forestillingen til de slutter å tenke på den, kanskje flere år seinere, sentrert rundt publikums opplevelse av forestillingen i sin kontekst; eller “**narrativ tid**”, som rykker et hakk framover seg hver gang noe ikke-reversibelt skjer i en forestilling. For publikum oppleves en forestilling som en serie tilstander, der tida går når man beveger seg fra en tilstand til en annen. Hvert meningsbærende objekt i forestillingen kan slik ta den tiden den trenger, og publikum kan ha stort utbytte av å selv velge hvor mye tid de tilbringer med hvert granul. Når handlingen/ granulet har løpt sin tid, stopper tida.

Det granulære manifest

[...]

Print culture facilitated the organization of a spatial continuum through linear progression, whereas the new electronic, auditory culture, in effect, abolishes the space-time continuum because of its instantaneity and simultaneity: 'electric technology is instant and omnipresent and creates multiple centres-without-margins'.

Walter Ong

Den skrevne sceneteksten gir i sin linearitet utspring til lineære dramaturgier; vi leser en setning etter den forrige. Granulær dramaturgi er flerdimensjonal. Vi må snakke om "narrative flater" og "narrative rom", ikke narrative linjer og strekk: **Konseptualiseringen av narrativet som noe flerdimensjonalt fordeler de meningsbærende elementene utover flater og distribuerer dem i rom, der publikum kan tegne sin egen linje gjennom narrativet.**

Scenetekstens paradigme må dramaturgien springe ut av en analyse av den lineære sceneteksten, og må derfor bli lineær. Deretter legges de sceniske virkemidlene til der sceneteksten "trenger hjelp". **Scenografien illustrerer abstrakt scenetekstens underliggende tema. Lyset symboliserer tida på døgnet eller stedet, eller understøtter dramaturgien med abstrakte grep. Også lyddesignerens musikalske temaer støtter opp under narrativet ved å signalisere hvilke karakterer som er viktige, og illustrerer og forsterker tekstens stemning for å skape emosjonell respons hos publikum. Scenedesignets må alltid støtte opp under sceneteksten.**

Spenningskurvene til scenetekst, regi og scenedesign i et slikt stykke vil alltid være sammenfallende, parallelle, eller speile hverandre. De forskjellige virkemidlene kommuniserer alltid i grove trekk det samme. Jeg spør deg: Hvor mange ganger må vi fortelle publikum den samme historien? **Komplekse og interessante narrativer i samspillet og spenningsrommene mellom scenetekst, skuespill, lyd, lys, video, rom og kostyme fordufter når dramaturgen med intensjon om å rydde**

opp så publikum skal forstå sceneteksten overforenkler og etterlater seg en lagkake av et narrativ uten plass for publikums personlige opplevelser og lesninger.


Kun en marginal del av den potensielle kommunikasjonen mellom scene og sal skjer gjennom sceneteksten. Mimikk, tonefall, gester, scenografi, lysdesign, musikk, kostymer formidler enormt med mening. **Muntlige fortellinger skaper en magisk, spirituell verdensforståelse, trykket tekst stimulerer til abstrakt tenkning, mens vi responderer emosjonelt på bilder. Teateret ligger i grenseland mellom disse tre: En magisk framføring av en abstrakt tekst i et emosjonelt scenebilde. Hvorfor fokuserer vi så sterkt på sceneteksten og publikums intellektuelle forståelse av den, og så lite på publikums opplevelse av dem emosjonelle bildet.**

Ien granulær dramaturgi skaper publikums sin egen opplevelse fra granulenes meningsinnhold og måten de blir satt sammen på. Granuler er autonome og interagerer. Her er narrative ikke singulære og lineære, men oppstår og forsvinner i spenningsfeltet mellom

Kyrre Heldal Karlsen 2021

Det granulære manifest

granuler. Meningsinnholdet til det enkelte granul endres radikalt av relasjonen til andre granuler, og av kontekst og betrakter. Før granulet blir satt i kontekst og observert har det en uendelig mengde potensielle meningsinnhold. En forestilling har derfor en uendelig mengde potensielle narrativer fram til den blir sett av en tilskuer som leser inn en spesifikk mening. Spenningskurven dannes også hos den enkelte tilskueren, og genereres av endringer i antall granuler, granulenes relative størrelse, granulenes meningsinnhold og kontekst. Det gir derfor mer mening å snakke om en narrativ flate og rom. I en granulær dramaturgi kan den narrative flaten dekkes på utallige måter. Velger man noen få, store, piggete granuler, eller mange pelskledd små? Begge dekker en gitt flate, men med svært forskjellig resultat. Tid manifesterer seg på utallige måter. Hvert granul tar den tiden det trenger. Når granulets tid er ute, stopper det.

 lage en forestilling er å bygge et sirkustelt. De forskjellige kunstnerne - regi, scenograf, skuespillere, kostyme, lyd - setter opp hver sin teltstang. Skal sirkusteltet blir bra, må teltstengene, de forskjellige

kunstneriske ideene, stå med noe avstand. Hvis alle kunstnerne formidler samme mening står teltstengene for nært, og publikum har ikke fortolkningsrom til å stige inn og skape sin egen lesning. Hvis de forskjellige kunstneriske ideene står for langt fra hverandre faller teltet sammen.

Kontekst er essensielt i å bestemme hvilken sjanger verket får. Er det dans, teater, komedie, musikal? Svaret ligger alltid i hvor forestillingen spilles og hvordan verket presenteres for publikum. Om plakaten sier det er dans, så er det det, selv om publikum ser 3 skuespillere på en titteskaps scene lese tekst høyt rett fra manus i hver sin Chesterfield.

Hver Publikum vil lese det ferdige verket lineært, et narrativ skapt av rekkefølgen de leser de iscenesatte aktørene, men en flerdimensjonal dramaturgi åpner for at publikum kan lese seg selv inn i verket, så hver publikummer får sitt individuelle narrativ.

Inn i et monotont popmusikklandskap der korte låter med formularisk tekstinnhold, banale melodier og skjematisk akkordprogresjon slåss om sine 2 minutter og 30 sekunder med berømmelse på hitlistene, kom Tekno, skapt av samlede lydobjekter plassert i soniske rom, med fragmentarisk tekst, harmonikk, melodi og progresjon. Når narrativet slik blir fjernet fra musikken, står tilstanden igjen, der lytteren må danne egne narrativer.

Dette må være vårt prinsipp for den granulære dramaturgi. La oss plassere meningsbærende objekter i rom, og generere tilstander der publikum kan skrive sin egen historie.

Granuler

Ved å begynne den kunstneriske prosessen med å se hvilke granuler som er tilgjengelige, interessante og relevante for prosessen, skaper vi en reell likeverdighet mellom disse granulene. Så må vi vurdere hvilke granuler som faktisk skal få virke inn på publikums opplevelse, og hvordan disse presenteres for publikum. I scenekunst dannes historien alltid i tilskuerens hode, i summen av eller i spennet mellom granuler, så utvalget av granuler og deres presentasjon er avgjørende.

Granulenes romlige organisering og innbyrdes relasjoner bestemmer hvilke mulige rekkefølger publikum kan lese dem i, og derved hvilke potensielle historier som er i et verk. Som et eksempel organiserte jeg visninga mi i februar som to parallelle rom med hvert sitt forløp, der publikum hver dag måtte velge det ene rommet (og dermed velge bort det andre rommet). Dramaturgisk danner dette en trestruktur, der narrativet forgreines i 2 ved hvert valg.

Ved å tilkjennegi at granulers potensiale for meningsformidling vil variere avhengig av endringer i innhold og kontekst - både i løpet av forestillinga og fra visning til visning - skaper en granulariteten også mulighet for at dramaturgien kan absorbere variasjoner i utøvernes dagsform og daglige praksis, publikums humør, været og andre faktorer som ikke lett kan planlegges for i den kunstneriske prosessen.

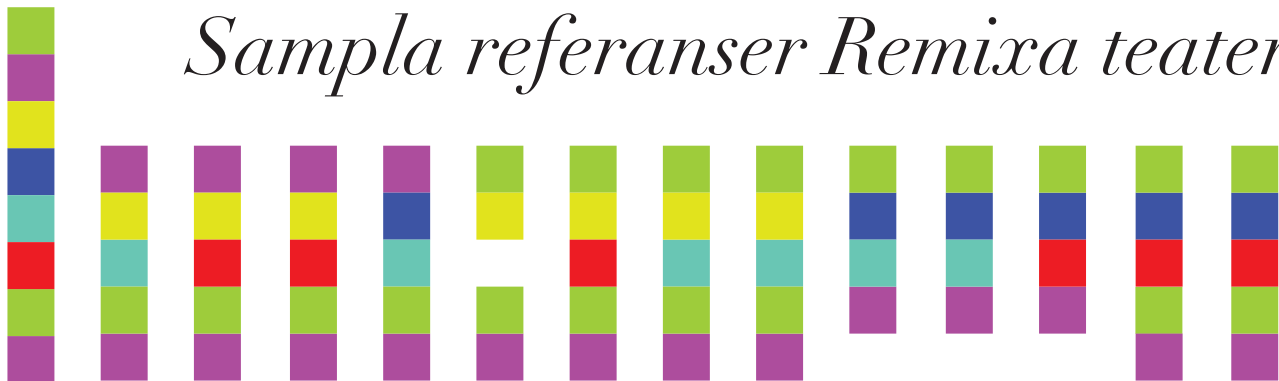
Vi kan skape endringer i intensitet og dermed spenningsbygging over tid og lokalt gjennom endringer i antall granuler, granulenes oppfattede viktighet og relasjonen mellom granulene. Tenk hvordan et bord fullt av frø oppfattes sammenligna med et enkelt frø på et bord (med en familie sultne barn rundt), og hvordan bordets størrelse virker inn på hvordan en gitt mengde frø kan oppfattes som mange eller få. Både få granuler med stor innbyrdes avstand og et stort antall granuler med mindre innbyrdes avstand kan dekke en flate, men med svært forskjellig resultat. Slik vil en

forestilling med få meningsbærende elementer spredd utover en gitt flate i tid og rom oppfattes svært forskjellig fra en forestilling med mange meningsbærende elementer på samme flate, og betrakterens tilstand vil bestemme hva som er få og mange meningsbærende elementer.

Uansett hvilken form man gir dramaturgien i et verk, trestruktur, sirkulær, tilfeldig rekkefølge osv, vil den enkelte publikummers opplevelse være et lineært narrativ, skapt av rekkefølgen han eller hun tar inn de meningsbærende elementene i. Potensialet i ikke-lineære dramaturgier ligger i at forskjellige publikummere kan ha forskjellige opplevelser av samme verk. Med andre ord:

En forestillings narrativ er satt sammen av diskrete elementer granuler. Publikum danner en lineær historie i eget hode, basert på sin personlige opplevelse av disse granulene i den rekkefølgen de tar dem inn.

Sampla referanser *Remixa teater*



På 80-tallet, i et musikklandskap hvor alt handla om korte låter med banalt meningsinnhold og enkel narrativ og dramatisk oppbygning kom tekno, bygget opp av lydobjekter plassert i sonisk rom, med minimal, repetitiv tekst, minimal eller fraværende akkordrekkefølge, melodi og progresjon. Når narrativet slik blir fjernet fra musikken, står tilstanden igjen, som stimulerer lytteren til å danne egne narrativer.

Jeg mener vi kan utvide denne ideen og bruke den som en metafor for arbeid med regi og dramaturgi. Vi kan plassere meningsbærende objekter i et rom eller en tilstand, der publikum inviteres inn for å skrive sin egen historie.

Mars 2021

Over 8 dager har jeg invitert publikum til å komme innom KHiO 4 ganger. I forkant fikk alle inviterte en e-post med tekst og bilde som introduserte noen av ideene som var i spill. Ved hvert besøk fikk de valget mellom å gå inn på scene 7 eller 8, der to forskjellige romlige og lydlagte arrangement ventet. De fikk

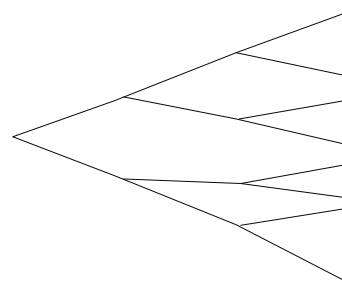
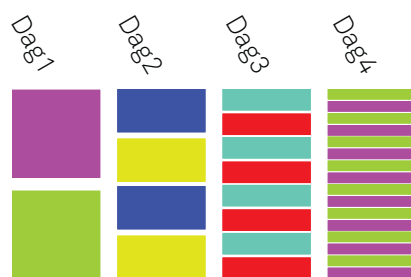
kun gå inn i ett rom, og måtte bekrefte valget skriftlig. Hvert rom ble endret mellom hver visningsdag ved at elementer ble lagt til, fjernet eller transformert, og før den siste visningen endret jeg begge rommene totalt. For min egen del tematiserte jeg dagene som:

- 1) "Introduksjon av formspråk"
- 2) "Publikum er fysisk tilstede i rommet"
- 3) "Forestillingen er tilstede i publikums hode"
- 4) "Benspænd" uten at det ble kommunisert til publikum. I tillegg fikk publikum tilsendt sitater mellom visning 1 og 2, og visning 2 og 3. Publikum ble intervjuet etter dag 1 og 2, og før dag 3. De fikk anledning til å dele sine tanker etter dag 4.

Jeg har inntrykk av at publikum opplevde en åpenhet i den ferdige visningen som de satt stor pris på. Jeg fikk god uttelling for de mer eller mindre meningsbærende objektene jeg satte i scene.

Jeg vil påstå at publikums opplevelse av denne forestillinga er et resultat av komplekse

samhandlinger mellom kontekst, struktur og meningsinnholdet i rommene og elementene de ble presentert for, og at konstruksjonen av en så kompleks visning ikke ville vært mulig uten ideen om granulær dramaturgi som base. Denne visninga kunne ikke ha oppstått som resultat av en scenetekst, men er et resultat av ideen om å presentere meningsbærende elementer, granuler, for publikum.



Dramaturgisk struktur

Hukommelse og blikk

En av de vakreste tingene jeg veit med mennesker er at vi alle har unike måter å se verden på. Opplevelsene våre, og deretter minnene av dem, skaper et fortolkningsrom som farger alt vi ser, hører, føler, smaker. Det minner om mormors eplekake. Berøringa minner meg om hvordan han tok i meg. Lukta av penicillin når jeg tisser minner meg om da jeg hadde tannpine på folkehøgskolen. Folk i uniform trigger minnet om han smilende snuten som banka opp ei ung jente i en demo da jeg var 16, glemmer aldri den barten. **Hva former ditt menneskesyn?** Mobbetraumer? Følelsen av å alltid ha blitt elska som barn?

Disse minnene utgjør tilsammen et filter som vi sanser verden gjennom. Vi deler hvert enkelt minne med mange, men akkurat den sammensetningen av minner jeg har, har bare jeg, så når du ikke skjønner vitsen min og jeg ler meg i hjel, kan du bare spørre meg hvor den ideen kommer fra.[0]

Sånn er det å se på teater og. Eller film. Eller lese en bok. Informasjonen vi får inn går i dialog med hukommelsen vår, og ut på den andre sida kommer en lesning som er bare din.

I tillegg er hjernene våre utrolig gira på å fortelle historier.

Vi har to (minst!) mentale modeller av verden i hodet, bygget på summen av sanseintrykkene vi tar inn kobla med minnene våre. Den ene modellen er av de **fysiske omgivelsene** våre: Har du noengang mista balansen, og, uten å se, tatt tak i stolen eller bordet eller benken bak deg, som du ikke har sett på på lenge? Den lå lagra i en liten 3Dmodell i hjernen din. Den andre modellen kan vi kalle **forståelsesbasert**: Hvordan vi forstår verden rundt oss er et resultat av hvilken informasjon vi tar inn, hvilket emosjonelt og rasjonelt forhold vi har til den informasjonen, og hvordan vi instrumentaliserer den. Er du Logiker? Konspirasjonsteoretiker? Kunstner? Liker du å lese mening i alt? Eller la humla suse? Inni hjernen våre eksisterer disse modellene, historiefortellerne, og fortolkerne sammen i et enormt nettverk av følelser og historier. Og det nettverket sitter inne i en mørk, stille hodeskalle og prøver å bruke sansene dine til å skjønne hva som foregår utafor den skallen. [1] [2]

Vi er utrolig glade i historier. Hjernene våre setter alt vi tar inn sammen til historier, til og med når det ikke er noen historie der. Den følelsen av at brikkene faller på plass, det er nettverkene i hjernen min som får brikkene til å passe inn i et narrativ. Og **min historie** er det kontinuerlige narrativet som livet mitt danner. Den historien jeg forteller til deg redigerer hjernen min ganske kraftig underveis for at den skal engasjere deg mer. Sannhet? Sannhet er subjektivt, og et veldig lite nyttig begrep å bruke som fundament for kommunikasjon. Historier, derimot, de er fine å ha, de! Og drømmene mine, det er hjernen min som koser seg med å fortelle historier mens den slapper av. Litt sånn som vi gjorde rundt leirbålet for 100 000 år siden. Eller 10 000. Litt avhengig av hvor stort evighetsperspektiv jeg setter denne historien i. [2]

[0] <https://qbi.uq.edu.au/blog/2018/03/while-you-were-sleeping-dreaming-and-waking-brain>

[1] Nelson, The Modern Scholar: Seeing, Eye to I.

[2] <https://neuroleadership.com/podcast/the-storytelling-machine-how-our-brains-create-our-reality>

The second body

“Every living thing has two bodies these days - you are flying into the atmosphere and back down to the ground right now, but you can't feel it. You breathe something in, and what you breathe out is something else. Your first body is the one belonging to Richard, the place you live in, made out of your own personal skin. Your second body is the body belonging to Gina, a body which is not so solid as the other one, but much larger. This second body is your own literal and physical biological existence - it is a version of you. It is not a concept, it is your own body.”

Daisy Hildyard

Daisy Hildyard snakker i “The second body” om hvordan vi har to kropp, den ene vårt eget kjøtt og blod, vår fysiske kropp, den andre det totale avtrykket vi har på verden. Klimautslippene som får stillehavsøyer til å synke. Hostekula vår som blir til en storm. Måten vi endrer hverandre og hverandres syn på verden når vi møtes til samtale.

Med utgangspunkt i denne tanken ser jeg min funksjon som scenedesigner som en som låner publikum min andre kropp, mitt blikk, min fortolkning av det jeg ser på scena. Jeg leser handlingene, replikkene, sceneteksten, og presenterer mine utvalg og fortolkninger av forestillinga for publikum gjennom å la min lesning forme hvert objekt jeg plasserer på scena, en stemning i lyssetting eller lydlegging, eller annet som påvirker publikums lesning.

Scenedesigneren som fortolker

Jeg har ingen erfaring som utøver. Jeg har ingen ide om hvordan det føles å stå på en scene, utover et par skikkelig feila forsøk på å stå på scena som "utøvende lysdesigner" (en selvmotsigelse!), og jeg har ikke noe ønske eller behov for å bruke mitt eget taleapparat og min egen kropp til å kommunisere meningsinnhold til publikum. Jeg tror dette kommer av at jeg ikke utfører arbeidet mitt, formingen og utførelsen av scenedesignerens kunstneriske verk, direkte med egen kropp og stemme, men gjennom abstraherende verktøy som lamper, lysplot, cuelister, 3D-modeller og fysiske modeller, lysbord, software og hardware for produksjon og avvikling av video, programtekster og denslags. Som scenedesigner fortolker jeg det utøveren foretar seg på scena, og formidler det til et publikum med de hjelpemidlene jeg har til rådighet. Jeg trenger ofte ikke være til stede under forestillingen, fordi arbeidet mitt

som regel blir laga og lagra i en form som kan avvikles av en datamaskin, eventuelt ved hjelp av en tekniker eller en bordoperatør. Min "stemme" blir ikke hørt, men mitt "blikk" blir sett i publikums persepsjon av utøverens sceniske framføring. Min fysiske kropp er ikke på scena og er ikke scenisk relevant, men min "andre kropp", er allestedsnærværende. Jeg låner publikum mitt blikk.

Derfor må scenedesigneren nødvendigvis være en aktiv fortolker som skaper aktører som kan presenteres for publikum. De kunstneriske valgene jeg gjør former måten publikum oppfatter det utøverne på scena foretar seg, som uttrykt i det banale eksempelet om utøveren er lyssatt så publikum ser ansiktet hens eller ikke.

The Post Show Discussion

etter Caroline Heim

I ettersamtalen samles publikum for å diskutere forestillingen de akkurat så (sammen). Hva skjedde med å bare slenge meldinger på scena under show?

I "Post Show Discussion" er iscenesettelsen som presenteres for publikum et middel for å introdusere noen ideer og en delt opplevelse for publikum. Hovedakten er en iscenesatt diskusjon i etterkant av forestillingen, der en utøver - "moderatoren" - leder en samtale mellom medlemmer av publikum, utøvere som spiller "fagpersoner" og faktiske skuespillere eller andre utøvere som har deltatt i stykket som diskuteres, rundt deres individuelle og delte opplevelse av forestillingen.

Målet med denne samtalen er å få de individuelle medlemmene av publikum og deres personlige opplevelser på scena. Ideen er ikke å skape ekte eller oppfattet "konflikt" i dramaturgisk

betydning, men å lede publikum til en tilstand av delt forståelse og empati. Derfor er det essensielt å bruke en ikke-lineær dramaturgi som kan tilpasses situasjonen underveis. Moderatorens rolle bør fokusere på å engasjere de individuelle medlemmene av publikum, og skape et trygt og intimt miljø hvor alle kan dele sine personlige opplevelser, og forhåpentligvis også bringe dem nærere delte forståelser og lesninger.

Hva kommer før post show discussion?

Om diskusjonen rundt forestillinga skal være produktiv, må noen ideer og verdier presenteres først - hvem eller hva har funksjonen "moderator"? Gitt at forestillingens tema er hvordan våre fordommer skaper vårt syn på verden og andre mennesker, kan man iscenesette noen situasjoner der publikum møter hverandre og andre på måter som stimulerer til nysgjerrighet og en følelse av samhold og samhörighet. Måten disse møtene designes på bør dra veksler på arbeidet til Levinas.

Granulær dramaturgi 2

“Space is a spin network whose nodes represent its elementary grains, and whose links describe their proximity relations. [...] A spinfoam represents a history of a spin network, hence a granular spacetime where the nodes of the graph combine and separate. [...] Every cubic centimeter of space, and every second that passes, is the result of this dancing foam of extremely small quanta.” Carlo Rovelli

Ideen om granulær dramaturgi er løst inspirert av teorien om kvantegravitasjon, der universets struktur beskrives som et dansende skum av granuler i evig transformasjon. Dette lar seg godt overføre til dramaturgi. Vi bygger forestillinger av uendelige mengder små byggeklosser. Hva om vi tenker på disse byggeklossene som celler i et dramaturgisk skum, som former og transformerer hverandre i en uendelig dans av meningsformidling. I det en byggekloss får potensialet til å formidle mening til publikum kan vi kalle den et granul. Publikums opplevelse springer ut av rekken av granuler de sanser og hva de leser inn i dem.

I vår sammenheng ser jeg et granul som en meningsbærende byggekloss i publikums opplevelse. Hva som helst kan være et granul, så lenge den formidler mening til publikum, og lar seg snakke om som en autonom enhet. Slik er et granul et distinkt, autonomt element i et kunstnerisk prosjekt som bidrar til meningsdannelsen i publikums opplevelse. Det enkelte pikselet i et printa backdrop og den enkelte blekkdråpen som er brukt til skrive ut manus er byggeklosser, akkurat som bokstavene og ordene i sceneteksten, men når vi lager scenekunst er det mest relevant å snakke om de elementene som leses av publikum og bidrar til deres meningsdannelse, og derfor er nyttige å instrumentalisere. Det er sjelden hver enkelt bokstav i en scenetekst kommuniserer mening til publikum, men setningene eller avsnittene kan være relevante å diskutere. På samme måte vil en enkelt lampe ofte ikke være avgjørende for å skape meningsinnhold, mens farger, vinkler og kontrast i en ferdig lyssatt scene tilfører mening, og har derfor verdi. Først når byggeklossene blir kombinert til meningsbærende enheter blir de dramaturgiske granuler. Den konkrete spilleflaten - ofte scena eller projeksjonsduken - og

dens kontekst i tid og rom har stor betydning for publikums opplevelse. Presentasjonen av forestillingen i reklamemateriell og program danner kontekst og er derfor av stor betydning for publikums lesning av stykket, og må utformes med presisjon.

Video er ikke bilde satt på scena, det er narrativ satt på scena.

I mars 2020 skulle jeg hatt premiere på “De Hjemløse” av Katrine Nedrejord på Nasjonalteateret. 2 dager før premieren kom Corona, og “De Hjemløse” blei aldri spilt. Men vi jobba mye med video underveis.

Om tekst er en meningsbærende sammenstilling av symboler, er video tekst. Jeg liker å snakke om alle elementer i en forestilling som tekst. Det likestiller dem dramaturgisk., og gjør det mulig å snakke om meningsinnholdet i hvert element, som del av en helhet. I video kan vi for eksempel snakke om motiv, symboler, dramaturgi, hastighet, om videoen oppfattes som realistisk, og hvordan disse er satt opp mot andre sceniske element. På scena blir video satt sammen med andre elementer - skuespillere, dansere, scenerommet, scenografien, rekvisitter, kostymer, sminke, lys, lyd, dramaturgi, scenetekst, publikum, markedsføring. Videobildet kan ha alle disse sceniske elementene i seg, men noen elementer som finnes på video finnes ikke på scena, som utsnitt, sakte og rask film. Scena er aleine om å være et tredimensjonalt rom der publikum er konkret tilstede. Videouniverset, verdenen som er inneholdt i videobildet, framstår alltid som et komplett, konkret univers, helt uten feil og mangler. Det eneste man ikke kan gjøre i et videobilde er å ha publikum tilstede i sanntid. Det her gir et scenisk verk potensiale for en ekstrem konseptuell dybde eller fullstendig informasjons-overflod. Video kan være en løk, eller en babushkadokke. Hvor mange nestede scenekunstproduksjoner kan du ta inn på en gang?

Video kan da, i tillegg til en tradisjonell bruk som innsatt narrativ i scenebildet, også dresseres og mer brukes som et teknisk hjelpemiddel, som har i seg en mer håndterlig mengde virkemidler og fungerer mer likestilt med de andre sceniske virkemidlene som er i bruk. Å definere alle de sceniske elementene som tekst gjør at vi kan snakke om dem på samme måter som annen scenetekst.

Jeg liker å lete etter nye måter å bruke video på på scena. I “de Hjemløse” viste jeg bilder med tung symbolverdi og bilder som manipulerer tid. Jeg lette etter bilder som kunne spenne opp et større lerret for sceneteksten. Sceneteksten fortalte som regel hvor karakterene var, så jeg trengte ikke bruke mye miljøbilder som “videoscenografi”. Videoen trengte ikke prøve å lage en illusjon av forskjellige fysiske rom, men kunne snakke om det metaforiske og det emosjonelle. Jeg vil skape video som legger til noe eget, som tilfører ekstra mening til sceneteksten, og forteller ting som ikke direkte blir fortalt der. Samtidig bør det jo være en viss meningssammenheng mellom elementene på scena. Se sirkusteltmetaforen.

Med disse tankene langt framme i hodet, lette jeg etter konkrete metaforer som kunne fungere opp mot meningsinnholdet i sceneteksten. Noen sentrale motiver i stykket er mors

hage, som hun dreper med sement i en sentral scene, forskjellige scener fra mors møte med norsk mottaksapparat. utdanningssystem og byråkrati, far som fremdeles sitter fast i geriljakrigen i fjellene (og koker te), og karakterenes manglende evne til å fortelle hverandre hvordan de har det. I noen av motivene ligger det bilder som kan brukes direkte - blomster og planter fra mors hage, teen til far - andre måtte vi intellektualisere og abstrahere - vaskemaskin og tekst på tavla blir det norske mottaksapparatet, nærbilder av skuespillernes ansikter kan være med å vise karakterenes følelser deres der de ikke klarer å snakke om dem.

Før prøveperioden testa jeg ut content i 3D-modell og en fysisk tepperigg. 3D-modellen sa noe om hvordan contentet kunne fungere kompositorisk, tepperiggen sa nye om hva slags bildekvalitet som fungerte i scenografien, og hvilke romlige ting som oppstår når video blir projisert forfra og bakfra inn i 8 lag med tyll. Jeg så kjapt at det ikke ville bli så vanskelig å lage fine ting. Utfordringa var som alltid å lage ting som virker på publikum på måter vi kan stå inne for.

Granulær dramaturgi 1

“It would be probable that the theatre designer would, in future, develop a range of optical phenomena and then [sic] seek out the poet and dramatist who would provide an appropriate language of words and musical sound” (Oscar Schlemmer, sitert I Baugh 2005, 123).

Nå er det over hundre år siden Oskar Schlemmer meldte at vi må begynne med optikken. Så hvorfor må jeg sitte i fire uker rundt et bord med en bunch skuespillere som leser manus? Kan jeg få lov til å sette på dem VR-briller, i det minste?

For 100 år sia blei ideer spredd på trykksaker og i bøker. Nå bruker vi TV og SoMe. Det har fundamentalt endra måten vi kommuniserer med hverandre. I teateret begrenser vi oss til å ta inn litt video i scenografien “for å appellere til ungdommen”. Jeg lurer på hvordan teateret kan ta skrittet inn i samtida og bruke det potensialet som ligger i å likestille verktøyene i teatermaskina, og instrumentalisere de delene av teatermaskina som ikke springer ut av sceneteksten. Hvordan vi kan bygge narrativer med fundament i det billedlige, det romlige og det lydlike, hvor sceneteksten kun blir et av mange virkemidler, og resten av teatermaskina kan fungere som noe mer enn illustrasjon av sceneteksten og scenetekstens dramaturgi.

Kan vi ikke ta den komplekse teatermaskina, og publikum, på alvor. Tar på alvor at alle elementene og virkemidlene i scenekunsten vår hver for seg er meningsbærende, og at de både hver for seg og sammen kan lage kraftfulle og komplekse narrativer. Jeg høres sikkert ut som Lehmann og det postdramatiske teaterets likestilte dramaturgi. Selv om det postdramatiske teateret åpner for at hele teatermaskinen kan være med og skape, er Lehmann forestillings-sentrert, vi er aldri i tvil om at vi skal lage teater, og alle som er involvert veit det. Selv om vi har demokratisert og kollektivisert de skapende prosessene har den likestilte dramaturgien blikket godt festa på scena og sceneteksten. Selv når arbeidet fram av skuespillerne eller på annen måte skapt av kollektivet er vi enten besatt av den, eller i total negasjon til den. Den forblir sentral. Scenedesignet skal støtte opp om teksten, og ikke omvendt. De optiske fenomenene kommer sist, Oscar Schlemmer! Det hadde vært så fett med en åpnere inngang til det å skape scenekunst.

Om vi ser på de forskjellige meningsbærende elementene vi bruker i den kunstneriske prosessen, kontekst, tekst/narrativ, designelementer og alt sammen, kan vi ikke ta alle på alvor? Det er nyttig å se på elementene som er i spill i det vi skaper og vurdere dem enkeltvis før vi setter et utvalg sammen til et verk.

Ideen om granulær dramaturgi åpner for at en kunstnerisk prosess kan ende i flere mulige manifestasjoner. Noen ganger vil det være riktigere å lage en utstilling. En utstilling strukturert i narrativ tid kan være godt teater.

Jeg skjønner ikke om jeg driver med lys eller video.

Nikolai Aurebekk Handeland laget en serie på 256 Axis-er, "fossiler av framtidige tegn" til Marsjen. *"The Axes are seed images of invisible future objects reaching back to us in time, fueled by technologies still unknown, although the fact that you are reading this may imply they are already at work."* Disse bildene danner en av flere mytologier eller tegnsystemer som ligger til grunn for Marsjen. Disse tegnsystemene kommuniseres i ingen eller liten grad til publikum, men brukes som underliggende systemer som informerer stykkets utforming.

Nikolai har også laga endel animasjoner av Axis-ene - en slags formale undersøkelser i hvordan Axis-ene kan bevege og uttrykke seg gjennom mønster, rytme, tekstur og andre trekk som godt kan utforskes i video. Disse undersøkelsene blir også brukt som grunnlag for bevegelsesmaterialet i "molekylærballetten", siste del av "marsjen".

Jeg brukte disse animasjonene som content i lysstyringa i "Molekylærballetten" for å prøve å få konsistens i hva som kommuniseres i de forskjellige formale og narrative elementene der. Contentet vises på en Portal, en dekonstruert videovegg med lav oppløsning, og leses sikkert heller som lyssetting, tekstur, rytme, farge, enn et videobilde med menings-

innhold. Jeg mener contentet tilfører en underliggende konseptuell dybde som ikke er ment å leses direkte, men assosiativt, satt i sammenheng med koreografien og kostymene.

For å sitere meg selv: [...]*video, som brukt i scenekunst, tar ofte oppmerksomheten bort fra utøverne, og fungerer som ornament, og det er jo kriminelt. [...] Min magesfølelse sier at selve skjermen/projeksjonsflaten må løses opp og slutte å være en rektangulær flate før video kan brukes uten at bildeinnholdet i videoen blir dominerende. Video må presenteres på en måte hvor den ikke lenger framstår som video. Så lenge man kjenner igjen det som skjer i videobildet, og kjenner igjen videoen som video, vil det ta oppmerksomheten fra det som skjer på scena.]*

Der video blir brukt narrativ/dramaturgisk er det som regel ved å bringe bilder inn i scenerommet som ikke kan skapes med de midlene som er tilgjengelig i scenerommet eller transportere inn andre tider og rom. I denne prosessen mister scenekunsten noe av sin iboende interaktivitet. Ingenting publikum eller utøvere på scena gjør kan endre det som skjer i videoen. Om vi prøver å bruke video mer interaktivt uten å abstrahere bildet vil vi feile fordi video i sin natur er, og

vil leses som, en projeksjon av noe eksternt, noe selvstendig, noe som er fanget og lagret for siden å vises i redigert form.

Jeg tviholder i Marsjen på interaktiviteten ved å lage et avviklingsoppsett som stimulerer til improvisasjon og interaktivitet. Det er ikke sikkert det lykkes, det er godt mulig det at videofilene er uforanderlige betyr mer enn at jeg kan endre farger, varighet og rekkefølge.

Et viktig spørsmål som står ubesvart er om jeg faktisk har fjernet videoens ekternalitet gjennom abstraksjon med effekter og projeksjon på en lavoppløst videoflate, eller om videoen her bare er strippet for leselighet og i praksis kun fungerer som en avansert måte å programmere lys.

Sagt på en annen måte er videoen her så tett integrert i lysdesignet at videobildet potensielt mister sin rolle som aktør. Som en konsekvens av dette kan og bør jeg kanskje skille mellom video-som-lys og video-som-aktør.

TV- blikket

TV behaviours:

- Selective attention
- Continuous partial inattention

Caroline Heim

TV-blikket - som har oppstått i kjølvannet av TV-dramaets økte kunstneriske ambisjoner og kulturelle prestisje - kjennetegnes av et fokus på plott og narrativ på bekostning av bilder, atmosfære og stil. Og ettersom det viktige dermed er hva som skjer snarere enn hvordan det skjer, blir hørselssansen vel så viktig som synet - om ikke viktigere.

Dette blikket er på mange måter definerende for vår tids mediekultur: Det er både et fortolkningsverktøy og en forsvarsmekanisme; et produkt av en mediehverdag hvor vi lever under et konstant bombardement av

visuell informasjon, og en direkte konsekvens av et forbrukerparadigme hvor kunst og underholdning alltid er umiddelbart tilgjengelig med et par tastetrykk. Og kanskje viktigst: Siden det er et blikk som alltid har minst et halvt øye festet på en skjerm nummer to, er det et blikk som leser - symboler, referanser, mønstre - mer enn det betrakter og studerer.

Vi kan styre TV-blikket ved å vise små symboler eller referanser - figurer, bokstaver, farger, lyder - for publikum. Små frampeik om hvilke ting som blir viktige seinere.

I "Skum Skam Foam" hadde jeg klær eller objekter av samme farge som dørene publikum måtte velge mellom. Fargen på dørene ga også hint om at farger var viktige inne på scenene.

Unitification and differentiation, hvordan hjernen grupperer deler den ofte ser samla sammen til en ting, eller ikke

Løse tanker

Bruk verktøykassa bedre. Fragmenterer ord og begreper, det

Møt tilfeldighetsestetikk med entropi

Hva er forskjellen på rom med folk og rom uten folk?

Krever det åpne rommet fortolkning?

Hva trigger kravet om fortolkning?

Hvordan kan jeg holde rommet emosjonelt?

Kunst**opplevelse** handler om **opplevelse**

Mal gulvet mørkere og lysere.

Masterkortstokken presenterer teori i granulært format

Gli fram og tilbake mellom. Tekst som visualitet og tekst som meningsbærende, vippe fram og tilbake mellom dem.

Hvordan kan jeg gi publikum den åpenheten jeg selv har i møte med kunst?

Hva jeg vil si? Skriv din egen historie. Finn dine egne referanser. Hva skjer i hodet ditt? Kan jeg lage rom der det kan få plass?

Granularitet. Helheten er summen av delene den er satt sammen av. Ikke lineært, men som byggeklosser. Hvor langt mellom, hvor store, hvor mange oppå hverandre. Hva skjer når rekkefølgen endres, avstanden endres, relativ størrelse endres?

Skrive masteroppgaven sånn og. Som en serie deler/ granuler/fragmenter av mening/helhet som kan leses i forskjellige rekkefølger. (Bør kanskje være en nettside, eller lokal hypertext?)

Teaterfolk tenker med hodet, dansere tenker med kroppen.

Når man lager en remix av musikk kan man sette sammen (deler av) noen stems i ny rekkefølge og miks for å lage noe nytt som forholder seg mer eller mindre til originalen. (Når all musikk er mer eller mindre originale sammenstillinger av samples og referanser, hva er originalen?) Å klippe om en film, eller å bruke klipp fra en film i ny rekkefølge og nytt utvalg blir en re-edit, ikke en remix. Om man skal remixe en film burde man kanskje heller gå tilbake til manus/konsept, og lage noe nytt basert på det? Kan også hende dette er en veldig konstruert drøfting.

“**O**ne should act as if the world had just been created; one should not analyze a thing to death, but rather let it unfold gradually and without interference.”

- Oskar Schlemmer

Space

The space we present to our audiences, and the space in which we present our actors.

In 1884, Edwin Abbott Abbott, a teacher, published a novella called *Flatland: A Romance of Many Dimensions*. The book presented a two-dimensional world, named Flatland, which was inhabited by geometric shapes. Even if Abbott's intention was to create an allegoric presentation of the social structure of his era, he vividly described the practicalities and particularities of living in a two-dimensional space, the experience of which is very different from our three-dimensional one. For instance, the attributes of a two-dimensional world do not allow shapes to recognize one another easily using sight. So, circles, polygons, or lines recognize each other either by sound or by feeling each other and understanding each other's shape.

George Kalmpourtzis

Space should facilitate the process and experience of the performance. Is the audience presented with a top-down, all-seeing perspective, or a scene-by-scene gradual revelation of the space of the piece. Is the audience free to move through the space, or securely restricted to their seats?

Space can be physical, virtual, fictional. As long as we agree on which it is.

Space can be linear or non-linear

Space can be predetermined or generated during performance

States of Audience

The audience can perform many functions, or take part in a performance in many modes or states.

Audience as performer

Audience as Critic

Audience as Community

Audience as Consumer

Audience as Co-Creator

Aah?

Aah!!

Takkeliste og Teknikk

Shi Pratt

Sky og Ocean

Veileder

Goro Tronsmo

Kollegiet

Tormod Fuglestad, Always
Ready for Battle

Skuespiller

Paal Herman Tms

Lydmiks og mastring

Espen Koydalsoik
O.S.L.O.: Fuzz

3D/previsualisering

Sketchup.com

Capture.se

VD.MX vidbox.org

Madmapper.com

Video

Final Cut Pro

Color Finale

ShuttlePRO v2

LogicKeyboard overlegg

Minimad mediespillere

Lys

Lyd

Keith McMillen K-Mix

Yamaha Ag06

Bastl Drum Kastle

Bastl BitRanger

Bastl MicroGranny

Korg NSF-1

Korg Monotron Duo

Korg Monotron Delay

Leploop Multikassa

Koma Field Kit

Koma Field Kit fx

MiniMo Rack 06

Presonus Studio 26c

Ollo-S4R headphones

Annet

Kaweco Sport kSketch

Remarkable Tablet

Fler løse tanker

Kan jeg få den i litt dårligere kvalitet?

I "perfekt" teknisk kvalitet logger det noe påståelig. Det jeg ser har bare en mulig betydning, det finnes lite eller ikke noe endringsrom eller tolkningsrom. Ved å jobbe med "dårligere" teknisk kvalitet åpner jeg et rom der publikum lettere kan bidra til å skrive historien, om ikke annet så fordi uttrykket kan oppfattes som mer menneskelig, eller feilbarlig. Det er stor forskjell på tilfeldige bokstaver, Fx lorem ipsum, og en villet tekst, i denne sammenhengen. Det må være avklarte meningsinnhold i det man viser, men med potensiale for fortolkning.

Tekst er en meningsbærende sammenstilling av symboler.

En aktør er et subjekt eller objekt som er plassert i scenerommet for å utføre eller påvirke en handling.

Tekst og forestillinger leses begge lineært. Uansett hvilken dramaturgisk struktur man jobber med, trestruktur, stjernestruktur osv, vil hver

individuelle publikummers opplevelse av forestillingen være lineær.

Narrativ er historien som blir fortalt.

Dramaturgi snakker om narrativets struktur og progresjon.

Rollen og begrepet teaterregissør oppsto for drøye 100 år siden som en konsekvens av økende kompleksitet i teateroppsetninger, både praktisk og kunstnerisk. Den moderne teaterregissøren oppsto da håndteringen av store mengder statister og komplekse iscenesettelser gjorde det nødvendig å ha et individ som påtok seg rollen som overordnet koordinator. Stanislavski tok på eget initiativ spranget fra "actor-manager" til "regissør" ved opprettelsen av Moscow Art Theatre og frigjorde seg selv til å også bli en kunstnerisk visjonær. Teaterregissørens oppgave er fortolkning av scenetekst i samarbeid med dramaturg og

scenedesignere, instruksjon av aktører, både subjekter (Skuespillere, dansere, statister, musikere) og objekter (Kostymer, rekvisitter, lys, lyd) og et overordnet kunstnerisk blikk. Og så faller man jo ofte i fella med å skrive søknader, passe barna til han som syr kostymer, låne alle involverte penger til mat og alt det der.

Laseren

Regnbuen

Den middelaldrende mannen uten identitet, beskrivelsen av mannen uttrykker hans bunnløse sårbarhet.

An action becomes performative when it is being executed in the same temporal space that the audience is in. Thus, whether a staged performance is theatre, depends on who/what performs the actions, and how wide is the definition of "Actor".

Teoretisk kontekst

Siden jeg ikke har studert scenekunst tidligere, og jobber med bilder, henter jeg det meste av min teori fra medieteoretikere som **Marshall McLuhan, Walter J Ong og Neil Postman**. Deres diskusjoner rundt forskjellige medieteknologiers natur og innvirkning på diskurs og tenkesett har inspirert og påvirket mye av arbeidet mitt. Jeg henter nok også min grunnleggende skepsis til videomediet fra dem. Særlig Postmans argument om at TV i sin natur reduserer seriøse tema til underholdning har vært viktig for min forståelse av hvordan video fungerer. (Postman, 2007) Og, McLuhans "The Medium is the Massage" om hvordan mediet, mer enn innholdet i det som blir formidlet gjennom det, farger og former budskapet.

Der **Levinas** skriver om at vi bare kan kjenne oss selv i den andres åsyn, lar sosiale medier oss kjenne den andre som en kontrollert selviscenesettelse på video, filtrert og mediert så det er

umulig både å se mennesket bak iscenesettelsen, og gi eget åsyn tilbake. LIKE!

“**V**ideo is a liquid, shimmering, ubiquitous medium that absorbs everything it touches. This liquidity makes video synonymous with intermedia, the art of filling the gaps between media.”
(**Tom Sherman**)

Daisy Hildyards ide om the second body har vært sentral i å forme forståelsen min av forskjellen mellom utøver og scenedesigner: Utøveren er en aktør. Scenedesigneren skaper aktører.

Caroline Heim sin bok "Audience as Performer" har hjulpet meg å sortere tanker rundt publikums rolle i teateret, hvordan publikum iscenesetter seg selv, og hvordan vi kan iscenesette publikum.

Kodwo Eshun! Mann! Eshuns tekster om sampling har vært helt sentrale i

arbeidet mitt det siste året. Eshun snakker om hvordan sampling fundamentalt endret hva musikk er. Før var musikk melodier og akkordrekkefølger. Nå er musikk en sammensetning av lydobjekter i sonisk rom, der samples bringer med seg komplekse referanser og kontekst fra opprinnelsen sin. Jeg bruker denne ideen direkte i arbeidet med objekter, der jeg ser på objekter som beholdere for referanser og mening, både generell og personlig. På samme måte som vi kan lage musikk av samples, kan vi bygge narrativer av objekter som tar med seg sitt meningsinnhold inn i rommet. Også fikk Eshun meg til å høre på gammel tekno igjen. Takk, Anders Paulin!

Yaron Abulafia sin bok "The Art of Light on Stage". Mest fordi den fikk meg til å prøve å gjøre kule ting uten å være pretensiøs. Og fordi jeg brukte første delen av boka som underlag for å skrive om lysdesignets historie.

The Performance Of Perception - The Artistic Research Of Engendering The Performative Self On Stage

Whalley and Miller ask what kind of cocreative and grainy engagement is needed for non-human performers such as jellyfish and mealworms which act for days on end because humans, animals and viewers can never fully grasp the totality of a non-human engagement with the work. A similar question arises in relation to human performers in relation to Yann Marussichs immovable performance based on somatechnia, in which he has no access to express the implicit activity of his body (heart rate and involuntary gestures). [Sources: 0]

Symbolic interactionist and dramaturgical theory applies the concepts of edge work and flow to analyze shy performance art as a voluntary willingness to take risks. Such investigations redefine how art, philosophy, and techno-science view the body in today's world and how the genre of performance art is enriched by the shift towards a generalized and ubiquitous performativity of art. The journal Information Sociology is the flagship of the British Sociological

Association and publishes peer-reviewed articles that promote theoretical understanding and report on empirical research on a wide range of sociological topics. [Sources: 0, 3]

In order to assess whether the term "performative art" retains validity and value in artistic research, I refer to the basic work of Austin Butler, who has shown that the processes of creative art and science are based on repetition and repeatability. In this essay I identify the current trend of art to oxymoronic use of the term performative art and argue that the singularity of the use of this term in contemporary art has lost the repetitive and iterative character of performance that Butler defines. In this respect, the inclusion of liveliness enriches the scope for the development of older and living art. [Sources: 0, 2]

In our review, we have chosen an approach that, in our opinion, is the basis for the last decade of general empirical art-viewing research that uses a cognitive and

information-processing focus. In this review, we took particular account of the output and psychological implications of the art experience in general, as well as the organization of intermediate and late processing phases. We have also studied a small selection of models to provide analyses that we hope will provide one of the most useful tools for advancing understanding of art processing and modeling research. [Sources: 1]

This approach forms the basis for the current modelling and highlights the importance of individual elements such as "beauty" and "enjoyment". The fundamental inputs, processes and outputs that make up the models we look at are at the heart of any attempt to explain the interactions in art. Models become theoretical works when art is examined and determined by empirical research. [Sources: 1]

Brad Haselman's article, "Manifesto for Performative Research" (2006), predicted a performance turn in artistic research. He proposed and argued that performative

Generert

research models of creative art differ from qualitative and quantitative models that are the dominant research paradigms in traditional research. The experimental turn and the performative paradigm are two different but related animals. [Sources: 2]

[0]: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13528165.2020.1807739>

[1]: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4844603/>

[2]: <https://parsejournal.com/article/artistic-research-a-performative-paradigm/>

[3]: <https://www.jstor.org/stable/26558650>

Artikkelen “The Performance Of Perception - The Artistic Research Of Engendering The Performative Self On Stage”, er generert av en AI på basis av frasen “The Performance of Perception”. AI-en gjør et google-søk på input-frasen, plukker noen artikler etter ukjente kriterier, genererer sammendrag av artiklene, som den igjen bruker som grunnlag for å generere tekst. Resultatet er en herlig blanding av tung, troverdig teori, vage formuleringer og utsagn som er så borderline absurde at hjernen min ikke klarer å skape mening, men hopper bukk lenger ned i teksten. Den

resulterende artikkelen nærmer seg interessant flere ganger, men klarer ikke helt å lande resonnementer og argumenter. Som leser sitter jeg igjen med en guffen følelse av å ikke være istand til å dra ut nyttig mening fra teksten.

I den ene videoen jeg har satt sammen, “noen barn er brune”, bruker jeg AI til å manipulere bilder og generere video. Mora mi sendte meg et bilde av meg selv som tidlig tenåring, kanskje jeg er 11 år gammel, der jeg sitter i en kosekrok og leser. Tror den brune sofaen var i faren min sin leilighet i Jens Bjelkes gate, mens tapetet minner meg om leiligheten i Gangstuveien vi bodde i til jeg var 9. Jeg tror jeg kjenner igjen madrassen fra mormor og morfar sin gård i Telemark. Og jeg elsker å gå i sånne tanktops fra jeg var omtrent 14. Jeg har lest fra jeg klarte å holde et tegneserieblad.

Jeg har pynta på bildet med flere AI-funksjoner. Ansiktet mitt, særlig øynene og huden, fikk gjennomgå i Luminar AI, en software som lager bilder vakrere basert på analyser av hva et stort statistisk utvalg av folk

oppfatter som vakkert. Googles “Deep Dream” kom opp med øglebildet gjennom å fortolke bildet som flest mulig hunder. “Deep Nostalgia” har projisert ansiktstreckene mine på et par generiske bevegelses- og mimikk-mønstre, blant annet “tankefull” og “empatisk”.

Så da står jeg igjen med noe som ser ut som meg men ikke er det, et bilde, en representasjon av utsiden min, tatt på en tid og i et miljø som jeg ikke helt klarer å plassere, med gjennom-manipulert utseende og uttrykk, en liten hvit gutt, det som engang kanskje var et individ, nå forbedra til å uttrykke generisk skjønnhet og generiske følelser, som godt bildefølge til sangen om at alle barn er brune like inni, og forskjellige utenpå, eller var det omvendt?

Jeg framsto i hvert fall som et unikt individ fram til AI-en fikk gjort sitt.

Tom Sherman

Video was spawned by television. Video was first understood to be the visual component of television. Television's picture was video. This initial manifestation of video goes way back to the early days of the 20th century, when there were experiments in transmitting images from place to place using radio waves. Images of earthly reality were translated into signals and thrown onto little screens that emitted, rather than reflected, light. (Sherman, 2019)

Intermedialitet: Ingen mediebruk er rein lenger. Video er embedded i avisartikler, bøker snakker. Video skaper (en illusjon av?) "connection". Når vi ser verden gjennom andres - the others' - øyne føler vi oss ett med den andre. Men hvem sitt øye er det vi ser gjennom, og hvilke egenskaper og trekk har dette øyet?

Er video et slikt øye? Hvem sitt blick er det vi får del i i videobildet? Er det fotografens, regissørens, eller kameraets?

Video er det 21 århundrets dominerende medie. Dette mediets tilgjengelighet, det kraftige videokamera med kraftige redigeringsverktøy vi har i lomma, og dets integrasjon med andre medier - det tar opp i seg film, TV, performance og overvåking - gjør det allestedsnærværende og tilgjengelig for alle. Demokratisk og totalitært i samme øyeblikk og samme manifestasjon.

I'm a model

(preliminary)

Jeg sku levd for 100 år siden. Bauhaus-folk som Oscar Schlemmer har vært viktige i utviklinga av det teoretiske rammeverket mitt, modellarbeidet mitt er bare strukturelt, og jo lenger jeg står i dette masterprosjektet, jo mer kaster jeg ut all ornamentikk.

Jeg utvikler som regel først scenebilder og struktur i teori, og tegner det så ut i Capture i 3-4 omganger. Scenerom og komplekse scenografi- og andre elementer er tegna i Sketchup, enklere former er laga rett i Capture. Rommene jeg lager består som regel av kombinasjoner av enkle fysiske installasjoner - objekter, tekstiler - og video og lys. Det er som regel umulig å skille video, lys, røyk og rom. Video er lyssettinga som tegner former i røyken som skaper rommet. Det er tricky å jobbe med komplekse installasjoner av lys, video og røyk i fysisk skalamodell. På scena er det optikken i lampe og videoprojektoren, som regel i kombinasjon med røyk, som skaper rommet. Jeg bruker ofte ganske ekstreme vidvinkel-linser, mellom 1:1 og 0,6:1, for å lage mye rom på kort skuddavstand. Projektorer som er fysisk små nok til å brukes i modell har ofte

optikk som ligger rundt 1:2. Skulle det fysiske modellarbeidet vært nyttig måtte jeg hatt fungerende skalamodeller av alt utstyr; røyk, lys og video. Jeg har også lagt merke til at i arbeid i modell rundt målestokk 1:10-1:100 oppfattes lysstyrken ganske konstant i hele projeksjonsfeltet, uavhengig av projeksjonsdistansen - avstanden fra projektor til projeksjonsflate - mens i scenerommet oppfattes fallet i lysstyrke fra projektor til projeksjonsflate raskt som dramatisk, og endringen i lysstyrke på en projeksjonsflate kan oppfattes som stor bare man endrer projeksjonsdistansen med 10%. Her er det et interessant misforhold mellom fysisk virkelighet og persepsjon. Ifølge fysikken kan man dele lysstyrken på fire når avstanden fra projektor til projeksjonsflate doubles. Den formelen er i teorien direkte skalerbar, og burde derfor gi samme relative utslag i modell og i scenerommet. Min erfaring er at i modell oppfatter jeg sjelden noe særlig forskjell i lysstyrke selv om projeksjonsdistansen endres med 50%. Dette gjør at ting som ser ut til å fungere bra med gode

feilmarginer i fysisk modell, kan falle helt igjennom i 1:1, for eksempel med helt uventa utslag i relativ lysstyrke mellom to projeksjonsflater. Derfor har det meste av modellarbeidet mitt skjedd i Capture, som gir noe mer realistisk inntrykk av hva jeg kan forvente å se i virkeligheten.

Uinntaket er modell i 1:100 som er nyttig for å utforske struktur i rom og narrativ, og publikumsflyt.

Scenelysets historie, fritt etter hukommelsen

Av Kyrre Heldal Karlsen, basert på en overfladisk lesning av wikipedia og "The art of light on stage" Yaron Abulafia

For kanskje 250 000 år siden fikk kroppen og sanseapparatet vårt sin nåværende form. Siden da har vi sett, følt, hørt og opplevd med stort sett det samme sanseapparatet og den samme fysikken som nå. *Sanse-apparatet vi har nå er laget for å skjønne det miljøet vi var i da.* Da fantes to lyskilder, sola og ild. Begge sender ut fullspektrum lys, det vil si lys med bølgelengder som er ganske jevnt fordelt over det synlige spekteret. Det er ganske sannsynlig at vi sanser de bølgelengdene vi gjør fordi mesteparten av energien som når oss fra sola er i dette området - øynene våre oppfatter det lyset som fins her på jordas overflate etter at solenergien har blitt filtrert gjennom jordas magnetfelt og atmosfære.

Rundt 70 000 før vår tid lagde mennesker de første kunstige lyskildene, fakler og oljelamper - Beholdere av ikke-brennbart materiale som leirskåler og skjell, med gradvis mer avanserte blandinger av brennbart materiale gjerne gress eller tre og en form for fett. Først fett fra dyr, seinere oljer og voks. Den neste viktige teknologiske nyvinningen var veka og stearinlyset, rundt 4000 år før vår tid. På

samme tid begynte språkene rundt Middelhavet å få flere ord for farger. Havet var ikke lenger vinrødt, men blei blått.

På slutten av 1700-tallet skjer det ting. Argand lager en oljelampe med trekk som brenner oljen mer effektivt, og gir sterkere lys. Quinquet legger til en pipe av glass. Murdoch finner opp bedre gasslamper som raskt blir vanlige både innendørs og utendørs. Tidlig på 1800-tallet blir den første buelampa oppfunnet, der lyset kommer fra en lysbue mellom to karbonstenger, og på 1820-tallet ble **limelight**, og med det en av de lengstlevende metaforene innen scenekunst, funnet opp. Med disse nye teknologiene fikk teateret lys der lysstyrken kunne dimmes ved å variere lengden på lunta i oljelampa, mengden gass som sendes gjennom dysa og lysåpninga i en mekanisk shutter. Lysstrålen blei forma med stadig mer avanserte linser og optikk.

Disse nye teknologiene ble vanlige i bruk i teateret i siste halvdel av 1800-tallet. Lyskildene ble mer effektive og kraftigere, optikken bedre, kontrollsystemene mer

avanserte, og sikkerheten litt bedre. Først ble de nye lyskildene brukt for å lyse opp "realistisk" malte baktepper, og for å rette fokus mot hovedpersonen på scena. For våre øyne ville det nok ha vært trist å se en liten gjeng skuespillere stå forrerst på scena for å være nært rampelyset og publikum så de kunne bli sett og hørt. Bak dem et sted hang det et nydelig malt bakteppe som forestilte et typisk europeisk interiør fra et borgerlig hjem, eller en idyllisk naturscene. Scenebildet var ganske to-dimensjonalt. Etter vår samtids standarder ville det vært modig å kalle dette teateret for realistisk. Det var nok ikke spesielt lyst på scena heller.

Mange av de tidlige lyskildene brakte ganske kraftig, gassen hissa og elektronene summa, og det blei kjapt dårlig luft når gassen sota og brukte opp oksygenet i luften, men forskjellen fra stearinlysene som var vanlige bare noen år tidligere må ha vært blendende. Bak scena var en drøss teknikere i gang med å betjene gassbrennere og store batterier, og styre provisoriske konstruksjoner som styrte optikk og lyskilder. Lyskildene var ustabile, måtte justeres konstant, og begynte ofte å brenne. Seinere, da elektriske

Scenelysets historie, fritt etter hukommelsen

side 2

lyskilder blei vanligere, og kraftverk og strømmnett blei bygd ut, fikk teatrene store stillverk, enorme paneler med hendler og brytere som skrudde lyskilder av og på og seinere dimma dem. Disse stillverkene hadde en hendel per lampe, og kunne ikke programmeres, så det må ha vært en fest å se en håndfull stillverksoperatører danse rundt hverandre for å gjøre komplekse lysskift.

I årene framover utvikla lyskilder, kontrollsystemer og bruksområder seg raskt. Rundt århundreskiftet begynte man å bruke lys til å frambringe emosjoner, og noen smarte folk så potensialet for å bruke lys til å skape rom. (Adolphe Appia skapte tre-dimensjonale scenografier der lys og skygge var dypt integrert i uttrykket. Han ville bort fra realismens kunstighet(!), og skapte teater med stofflighet og ekthet.

Allerede på 1880-tallet jobbet symbolistene med lys, farge og projeksjoner. De utvikla sine teknikker basert på tidlig kunnskap om hvordan hjernen fungerer, og hvordan sansene deler stimuli. De dematerialiserte scenebildet med slør og tulle.

Craig ville på også gå fra scenebilde til arkitektur, fra opplysning til spiritualitet. Han jobbet med projeksjoner og goboer.

Rundt slutten av første verdenskrig framførte Giacomo Balla en color-music performance, en danseforestilling uten dans. Han fikk spesialbygget et lysbord som kunne gjøre de komplekse styringene som måtte til.

Oskar Schlemmer sa: Regissøren lager først lys og optiske fenomen, så finner han en poet som kan skrive tekst til.

Kandinsky var opptatt av koblinger mellom musikk og lys, synestesi.

På åttitallet kom bevegelige lamper, og de siste 15 åra har LED gradvis tatt over som lyskilder. Det blir stadig billigere og lettere å gjøre Mye med lys, men ikke nødvendigvis lettere å bruke lys til å få publikum til å føle noe ekte.

Kyrrelysets historie:
Lysstoffrør/neon

A tomic 3000 Strober

H MI/MSR

P anCan

L yslenker

D iskoeffekter

L azer

S peilkuler

V L5

J B Lighting

M ac 300

G randma1

Z ero 88 XLS



Kyrre Heldal Karlsen

Post

Show Discussion

Det var så jævla fint å ligge på ryggen ved leirbålet og se opp på stjernehimmelen og gløra som blanda seg i den. Den største og minste ilden. Stjernene var der bestandig, de glei sakte over himmelen, funkla svakt, men brant aldri ut, glørne slukka før jeg så hvor de var på vei. Der oppe bodde vogner og jegere og løver og bjørner, og en av oss rundt bålet fortalte og mana fram magien i verdensrommet. Lyden av stemma som fortalte om guden i steinen, guden i treet, guden i månen og sola. Og neste kveld slo vi leir et nytt sted, la oss ned i sanda for å hvile etter en god dag, med venner og familie, og jeg fortalte historien videre som jeg huska den.

Så fant noen på å skrive ned historiene, så vi kunne huske dem bedre. Orda var de samme hver gang jeg leste dem, og teksten fikk en indre logikk, den bygde seg sjæl. Og vi kunne krangle om hva historien betød heller enn hvordan den gikk. Vi kunne snakke om tekstens struktur,

og så hvor magisk teksten er, men glemte hvor magiske tuene er i grålysninga. En gjeng av oss gikk opp på en scene for å spille ut den teksten, jeg var i samme rom som protagonisten og antagonistene og de som så på ropte til oss om det var bra eller dårlig og når vi glemte teksten. Historiene blei skrevet ned, blei til lange tankerekker, som blei trykt opp i millioner av bøker, så hele verden kunne dele samme tanke.

Så kom filmen og kinoen, og jeg skvatt da et kornete damp tog i svart-hvitt kom rett mot lerretet, bakfra, der det bare var vegg. Det tok litt tid før jeg skjønnte at filmen transporterte tid og rom. Det jeg så var ikke virkeligheten, men sammenklippa bilder fra forskjellige tider og steder. Men i hodene våre var verden inni ruta sammenhengende. Jeg fortsatte å lage historier av det jeg så, og grein når de vakre menneskene på skjermen hadde det vondt.

TV var alt det her. Selv helt i starten av TV, når TV var en radio med ei lita rund skjerm på, skjønnte jeg at det jeg så var nå. Ei lita luke ut i verden. Verden levert rett inn i stua vår. Og jeg så folk bli født og dø og reise til månen, og jeg skjønnte at vi lever alle i samme verden, på samme planet, til og med, og den var rund og blå. Og jeg gapte høyere og høyere. Og fikk kino i stua, og video i stua, og moviebox og reklame og propaganda, og TV leverte vår oppmerksomhet til ... noen der ute. Tv var ikke et medie, men et nettverk. Myriader av kamerafolk var alltid der det skjedde, og sendte det rett inn i myriader av stuer - stua vår - i sanntid. Og vi fikk de viktigste bildene på replay, om igjen og om igjen, til vi huska akkurat hvor vi var da Kennedy blei skutt og Oddvar Brå brakk staven. Og vi fikk uendelig mange kanaler, så vi alle fikk tid på skjermen. Og jeg så meg selv på replay og fikk identitet.

Post Show Discussion

-forestilling om forestilling-

Og nettverket blei til internett, det neste store nettverket.

Det nye leirbålet, der vi alle finner likesinnede vi kan henge med på video! I sanntid! På ekte! Nå er vi alle kamerafolk, og kan dele alt vi ser. Jeg er det nøytrale kameraøyet som ser alt som skjer, og når jeg deler er det helt ekte, som sanne avbildinger av verden. Og de er sanne for oss. For det er mitt blikk jeg deler, ikke telefonens. Jeg bestemmer når jeg tar opp telefonen og filmer, og deler. Jeg bestemmer hva som er viktig og sant. Kardashians uten sminke! (Nei, det var visst en feildeling, blei tatt ned kjapt.) Og han unggutten som tigger kompisene om å ikke se på kølla hans når snuten ransaker ham på feilaktig grunnlag fordi han hadde en joint i lomma. (Det var ikke en feildeling, det var en viktig nyhet.) Video er sannhet. Antitesen til fantasi og fiksjon. Antitesen til kino. Kino blir mer og mer fiksjon, nå er ikke greenscreen bra nok, nå bruker de enorme LED-skjermer.

The Mandalorian blir spilt inn foran enorme LED-skjermer, så skuespillerne ser monstrene de kjemper mot. Stakkars dem. Monstrene mine er usynlige. De gjemmer seg bak tastaturer. Litt færre likes. Litt færre følgere. Noen avmålte kommentarer. En melding fra noen jeg ikke kjenner. Hva sa jeg for å fortjene den der? Da er det lettere å sette på en film. Filmens parallelle univers viser i hvert fall en stabil virkelighet. Den er den samme hver gang jeg trykker play. Som en bok. Det er noe trygt i det. Så slipper jeg å se på det lille bildet av meg selv når jeg sitter i zoom-møte, og angre på at jeg tok den gensern og ikke børsta håret før jeg logga på. Nesa mi er ganske skeiv? Legger noe kjøttdeig som bakgrunnsbilde og håper folk heller ser på det og tenker jeg er rå. Prøver alt jeg kan å vise og definere meg selv som noe annet enn alle andre. For det er jeg som bestemmer hvem jeg er! I mitt parallelle univers er jeg sjef og har makt.

Så jeg lager leirbål av plexiglass og ledlys i kontortida i dag. Lite glør, men masse diskopærer fra Clas Ohlsson (99,90 per stykk) som lager stjernehimel på blackboxen som ikke er en blackbox, men en slags hybrid titteskaps-scene med amfi, men uten proscenie, og jævlige mye ståplass i taket. Gangbruer overalt, så stjernehimelen min blir mana fram i en razzle dazzle hyperfunksjonell ikke-fungerende arkitektur med ledlampelys. Legger meg på ryggen på gulvet. Det er jævlige fint. Mykt diskolys og harde skygger. Var det sånn det var å være på speed på Studio 54? Projiserer 360° skog rundt, med jegere og løver og bjørner i. Inviterer folk inn for en prat. For publikum slenger ikke meldinger til scena under show lenger, de må inviteres på Post Show Discussion, der en moderator trent i Critical Response Process kan lede samtalen og ta ansvar for at Alle Skal Med. Det skulle de hatt på Ex on the Beach. Mmmmmmh. Sandstrand og stjernehimel og snakke lavmælt med noen som er like nysgjerrig som meg.