

Oppsummering av forskningsprosjektet LIVE-RE-MAKE, Kunsthøgskolen i Oslo, 2018/19.

Kontekst

LIVE-RE-MAKE is an artistic research project which explores documentation and mediation by proposing processing into new spatial works as an alternative to passive archiving understood as "storage". The project is a major contribution to the ongoing discourse about formats in artistic research and in particular the "transposition". (Sidsel Graffer 2019)

Hvert minutt på jorden i dag tar «vi» globalt alle til sammen like mange fotografier som det vi totalt tok i hele det 20. århundre. Hvorfor gjør vi det? Hva skal vi med denne enorme informasjonsmengden? Hvordan bør vi benytte denne unike historiske muligheten til å dokumentere våre liv? Det vi kaller virkelighet er uansett sanselige tolkninger av verden reprodusert i hjernen. Noe som har skjedd kan vi bevare i hukommelsen, men hva skjer når vi prøver å hjelpe det mentale minnet med digital hukommelse? Kan dokumentasjon fortrenge noe annet av betydning for menneskets utvikling? Det blir sagt at det er en viktigere egenskap for mennesket å kunne glemme enn det å kunne huske. Hva skal vi kvitte oss med eller ta vare på, og hvor stor del av livet skal vi bruke på å forholde oss til gårsdagens hendelser? Hvordan vil kommende generasjoner arbeide som historikere og arkeologer?

Kunstfaglig perspektiv

LIVE-RE-MAKE retter seg mot scenekunst og stiller noen grunnleggende spørsmål knyttet til dokumentasjon av temporær kunst, romlige «virkelige» opplevelser og det vi kaller «live performance» transformert gjennom lydopptak og videobilder til nye visninger.

De kunstneriske kvalitetene i de valgte «case studies» utgjør det vesentligste grunnlaget for arbeidet. Målet har da også i all beskjedenhet vært å styrke dette i verkene som har vært undersøkt.

Utdrag fra prosjektbeskrivelsen;

Sceniske produksjoner er ofte omfattende og resurskrevende, men samtidig flyktige. På grunn av den tverrfaglige kompleksiteten er kunstneriske kvaliteter krevende å holde fast ved eller gjenskape gjennom dokumentasjon. Dette delprosjektet vil utprøve nye tilnærminger for videodokumentasjon av temporære romlige verk. Når de romlige samlede sanseerfaringene er det vesentlige i et prosjekt, risikerer en filmatisk reproduksjon av det samme å bli lite dekkende for opplevelsen. Det er derfor interessant også som undersøkelse i seg selv å gripe inn i måten dokumentasjon av tid- og rombasert kunst kan foregå på. Typisk filmatisk klippdramaturgi skaper sprang både i tid og rom særlig egnet for fortellinger som nettopp ikke skal foregå innenfor scenens tid og sted, men ønsker å forflytte og forskyve verket gjennom andre fiksjonskontrakter

Metode

Live- Re- Make prosjektet forsøker å revitalisere video-råmateriale fra tre case-studies, en musikalsk komposisjon og to danseforestillinger. Hensikten er å skape nye romlige verk ved å projisere videoopptak på tre-dimensjonale objekter/ flater eller andre performative sceniske grep som forflytter verket ut fra følgende selvplagte rammer:

- Videomaterialet brukes uredigert/ uklippet, (redigeringen skjer romlig).
- Lydopptak brukes uredigert i kontinuitet.
- Verket kan reproduseres som installasjon uten aktører eller som ny performativ forestilling eller lecture performance
- Verket kan gjenskapes i stort format eller i skalamodell, som helhet eller i utsnitt.
- Installasjonen bygges på kort tid til lave kostnader.
- Ambisjon er å bevare og tilføre kunstneriske opplevelseskvaliteter i rommet.
- Utprøving i scenisk laboratorium er knyttet til videreutvikling av verkene samt forsknings og formidlingspraksis, seminarer, undervisning.

Lyd og bilde fra følgende forestillingen har tjent som råmateriale i LIVE-RE-MAKE

- Phonotope, musikalsk verk knyttet til fysiske grunnelementer og farger
- Felt Room, dans, kroppsfølelse, mikroorganismer, mørke
- Lineage, natur og historie erfart med kroppen, bevegelsesarkiv,

Video og lydopptak blir laget med tanke på visningens rom, form, retning, rytme.

-sammenheng mellom kamera og projektor; kamera/projektor posisjon, høyde, høydevinkel, kameraføring,

- uredigert video råmateriale vises på tredimensjonale objekter, skjermer, kropper, eller eksisterende romlige flater/elementer. (gulv, vegger, tak, søyler, vinduer, landskap utenfor etc.)

-opptakslyd er kontinuerlig når den brukes, kan være synk med noe av billedmaterialet.

-imitasjon av originalverkens formverden og volumer med papir eller andre enkle tids- og ressursøkonomiske løsninger.

-Dokumentasjon av live performance og bruk av uredigert videomateriale for å videreutvikle verkene.

-kvaliteter av analog kroppslig/ sansning gjennom digitalt materiale.

-betingelser for gjengivelse av lys, mørke og farge.

-testing av klassisk skjermformat med prosjektor + q-led skjermteknologi sammen med flerkanals lyd.

-bygging av tredimensjonale organisk eller geometrisk objekter som svarer på bildet, det vil si; blir bygget mens projeksjonen pågår.

-modellformat, storformat avstand/nærhet,

-kroppslig tilstedeværelse og stimulering av sansene inngår tematisk i alle verkene.

-publikums kontrakter i originalverk og reproduksjon sammenlignes.

-projeksjonsflatenes valør, farge og materialitet.

Vi begynte med å prøve ut «subjektivt kamera» som betyr at kameraoperatøren er «tilstedeværende» med sitt blikk og sin vilje til å undersøke det som foregår ved å følge etter handlingen og gjerne gå nært. Påvirket av den «franske bølgen på 70-tallet og det håndholdte kameraet til Lars von Trier, mente vi at dette var veien å gå, men vi fant ut at det stikk motsatte gav mye sterkere romlig nærvær. Rett og slett fordi rommet står stille og aktørene flytter seg i rommet. Noen eksempler på funn kan oppsummeres:

-Fast kamera fast prosjektor, likhet mellom opptaksposisjoner og visning.

-Subjektivt kamera, tilt og panorering hjelper ikke romlig gjenfortelling

-Kjøring og kran kan fungere men er krevende å gjennomføre.

- Lyssetting er kritisk, sorthet i videogjengivelse er problematisk
- Dobbel projisering horisontalt og vertikalt gir muligheter for «plan og snitt» uten konflikt i bildene
- Bevegelig projektor på stativ kan fungere
- adressering av lyd til objekter fungerer

Formidling

1. «Phonotope on paper»

Vist under forskningsuka på Khio scene 2, januar 2019 som videoinstallasjon på geometriske og organiske papirobjekter uten musikere eller aktører i rommet, 6 projektorer/ 8 kanals lyd.

(Phonotope som resultat av mitt forrige Kuf-prosjekt på KHIO «Elementære undersøkelser av et verk» ble vist på KHIO scene 1. september 2017 (Ultima Academy) og forskningsuka januar 2018 scene 2, i form av en visuell konsert. Prosjektet er en studie og videreutvikling av Rolf Wallins komposisjon "Phonotope" 2001).

2. FELTROOM koreografi av Olive Bieringa/ bodycartography, danseforestilling på sfMOMA, San Francisco mars 2018, med / 8 dansere.

Vist på Khio medialab høsten 2018, FELTROOM, ekstra large/ extra small, lecture performance on paper.

«Lineage» av Otto Ramstad, masteroppgave koreografi Khio. Utgangspunkt i videomateriale fra research i Sjøk i Gudbrandsdalen.

Vist som dans med video uten lyd i publikumsarealene på sfMOMA, San Francisco mars 2018.

Vist som romlig video/ dans/ fortelling i Sjøk desember 2018, på Khio under forskningsuka Khio 2019 og som Otto's avsluttende masteroppgave april 2019.

Disse undersøkelsen har også ført til dannelsen av Darkness Group, en åpen «kluster» av ulike fagpersoner på Khio og utenfor som interesserer seg for studier av situasjoner i svakt lys og konsekvenser av menneskets tap av forhold til mørke, utvikling av lysrelaterte angstregimer, lysforurensning og en rekke andre temaer.

Mai 2018 Carle Lange, 1. amanuensis avdeling Teater