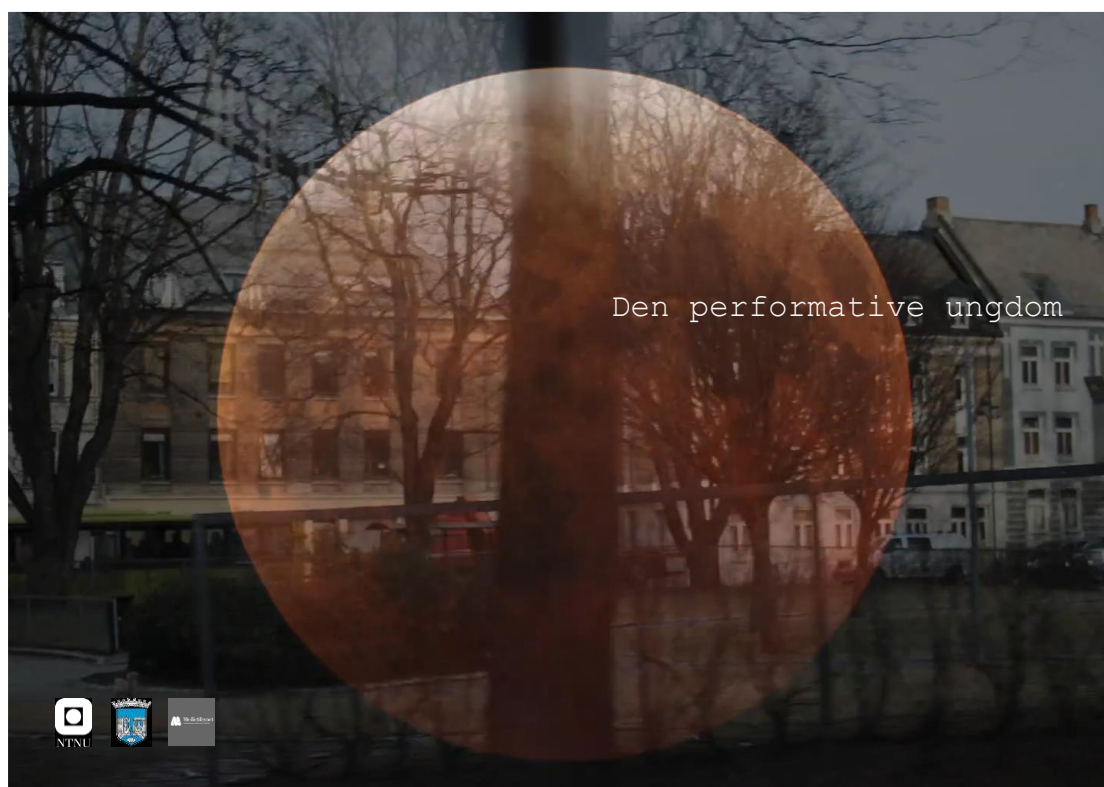


Ane Tresselt Justvik

Den performative ungdom

En analyse av en kunstnerisk prosess mot å skape et fysisk visuelt scenekunstuttrykk



Masteroppgave i drama og teater
Institutt for kunst- og medievitenskap
NTNU

Trondheim, 2014

Forord

Jeg ville skape noe ordløst, og nå skal jeg prøve å sette ord på det.

Impuls¹

Det finnes [scener] som er gjennomblåst
av [bevegelse], [bilder] om mirakler
[når teppet går opp]
flamme[s] [scenen] opp
og brenner store hull i oss

¹ *Boken*

Det finnes bøker som er gjennomblåst
av stemmer, bøker om mirakler
og profeter. Når vi åpner dem
flammer de opp
og brenner store hull i oss (Mehren 2004: 70)

Takk til

Først og fremst vil jeg takke mine tre skuespillere, Gregers Hansen, Håkon Bolme Ree og Christine Aspenberg for alt dere har gitt prosjektet og meg. Jeg er dypt imponert over og svært takknemlig for deres engasjement, positivitet og dyktighet. Takk for at dere alle bidro til at vi ble et fantastisk team.

Takk til Julie Frigstad, Stine Osvoll, alle ungdommene og ansatte på Chappa Kulturhus og Boxåpner Kultursenter. Takk for en varm velkomst, og takk for at dere ungdom har delt av dere selv, gitt meg inspirasjon, gode opplevelser og beriket meg som menneske.

Takk til Vigdis Aune, min kjære veileder og gode medmenneske gjennom masterprosjektet og gjennom hele mitt masterløp. Du får meg alltid til å strekke meg enda litt lenger, mot dit jeg selv vil være på vei.

Mine tre kjæreste næreste, mamma, pappa og Matias som alltid er der.

Takk til Christine Årrestad Sæbø, Jørgen Noodt Skjærvold og Kim Kalve.

Takk til Linda og Frida.

Takk til de beste medstudentene man kan ha, Beth, Sveinung, Frida, Guro, Hilde, Henriette og Ragnhild.

Takk til Gunnar Fretheim.

Takk til Rådet for anvendt medieforskning og Trondheim kommune.

Helt til slutt vil jeg benytte anledningen til å sende en takk til meg selv for å ha stått løpet ut. Hurra!

Innholdsfortegnelse

1. Innledning	7
1.1 Emosjonell informasjon, stemningsmarkører og speilnevner	7
1.2 Forskningsobjekt	8
1.3 Min kunstneriske intensjon	8
1.4 En fysisk visuell, postdramatisk form	9
1.5 Problemstilling for masterprosjektet	10
1.6 Struktur av oppgaven	11
2. Utvikling av produksjonskonsept	12
2.1 Devised theatre	12
2.2 Fase 1 Ideutvikling og forberedelse	13
2.3 Fase 2 Planlegging, tilrettelegging og avtaler	13
2.4 Fase 3 Møte med ungdomskulturene	14
2.4.1 Fravær av tema	14
2.5 Fase 4 Konseptutvikling	15
2.5.1 Fra transkripsjon til tekst- kategorier	15
2.5.2 Utvikling av komposisjonens ramme	15
2.6 Fase 5 Ensemble etablering	16
2.6.1 Viewpointstrening	16
2.6.2 Rutiner	16
2.7 Fase 6 Utforsking av ideer i teaterlaboratoriet	17
2.7.1 Prøver	17
2.8 Fase 7 Formfase	17
2.9 Fase 8 Formidlingsfase	18
3. Teaterfaglige perspektiver og anvendelse i prosjektet	19
3.1 Viewpoints	19
3.1.1 Fysiske Viewpoints	20
3.1.2 Vokale Viewpoints	21
3.1.3 Viewpointstrening	22
3.2 <i>Verbatim theatre</i>	23
3.3 <i>Gaps</i> – en anti-metode i teksttolkning	24
3.4 Intermedialitet	25
3.5 Sekvensbasert komposisjon	27
3.5.1 Postdramatisk teater	27
4. Metodologi	29
4.1 Performativt forskningsparadigme	30
4.1.1 Praksisledet forskning	31
4.1.2 Å vite hva, å vite hvordan, å vite at	32
4.1.3 Kunstnerisk forskning	33
4.2 Forskningens rolle i den kunstneriske praksisen	36
4.3 Fortolkende etnografi	37
4.3.1 Kunstneren tilstede i ungdomskulturen	38
4.3.2 Intervju	38
4.3.3 Transkripsjon	40
4.3.4 Visuell dokumentasjon og 'ungdomsmapping'	40

4.3.5 Ungdomskulturelle impulser	41
4.3.6 <i>Viewpoints-blikket</i>	42
4.4 Dokumentasjon	42
4.4.1 Litteraturstudier	43
4.5 Forskerens roller i forskningen	45
4.5.1 Den reflekterende praktiker	46
5. Analyse	49
5.1 <i>Blå</i> tekst: transformasjon av tekst til fysisk uttrykk	50
5.1.2 Eksempel I <i>Åpningssekvens</i>	50
5.1.3 Eksempel II <i>Fast rutine</i>	51
5.1.4 Eksempel III <i>Alpha males</i>	53
5.1.5 Funn fra utforskning av blå tekster og Viewpoints som tilnæringsmetode	54
5.2 <i>Grønn</i> tekst – tekst som verbatim	56
5.2.1 Fire spørsmål	56
5.2.2 Verbatim tekst som karakterbyggende	57
5.2.3 Funn fra utforskning av tekst som verbatim	58
5.3 <i>Lilla</i> tekst – Gaps i kombinasjon med fysiske og vokale Viewpoints ...	59
5.3.1 <i>Working with the Gaps</i>	60
5.3.2 Eksempel I fra arbeid med Gaps	60
5.3.3 Funn ved utforskning av Gaps i kombinasjon med fysiske og vokale Viewpoints	61
5.4 <i>Gul</i> tekst – utvikling av visuelt materiale og utforskning av intermedialitet	62
5.4.1 1) Projisering på skjerm, objekter og kropp	64
5.4.2 <i>Selfies</i>	64
5.4.3 2) Interaksjon mellom medier	66
5.4.4 3D-effekt	67
5.4.5 Eksempel I i iPhone sekvensen	67
5.4.6 Eksempel II <i>Halv ti</i>	68
5.4.7 Funn ved utvikling av visuelt materiale og utforskning av intermedialitet	69
5.5 Sekvensbasert komposisjon	71
5.5.1 Komposisjonens ramme	72
5.5.2 Det første stadiet	73
5.5.3 Det andre stadiet	73
5.5.4 Det tredje stadiet	73
5.5.5 Funn	75
5.6 Oppsummering av analysen	77
6. Konklusjon	78
6.1 Funn ut i fra intensjon	78
6.1.1 Transformasjon av tekst	79
6.1.2 Intermedialitet	79
6.1.3 Sekvensbasert komposisjon	80
6.2 Tilbakemeldinger	81
6.3 Fra kroppslig forankret kunnskap til formidlet kunnskap	81
6.4 Veien videre	82

1. Innledning

Høsten 2012 så jeg forestillingen *Fiction* av Carte Blanche, Norges nasjonale kompani for samtidsdans, på Kilden teater- og konserthus i Kristiansand.

Fiction var gjennomført vakker og berørte meg sterkt. Min opplevelse av oppsetningen var annerledes fra alt jeg tidligere hadde opplevd på teater og det gjorde meg nysgjerrig. Hva var det som gjorde at jeg kroppslig reagerte så sterkt? Fort skjønte jeg at det hadde med *formen* å gjøre. Det var ikke selve historien som berørte meg, det var måten den ble fortalt på.

1.1 Emosjonell informasjon, stemningsmarkører og speilnevroner

La meg starte med å trekke inn noe fra filmhistorien. Greg M. Smith benytter seg av begrepene *målorientering* og *tetthet av emosjonell informasjon* i det han beskriver særlige trekk i filmer. Begrepet om målorientering beskriver i hvor høy grad filmen preges av at karakterer skal passere hindre og nå et tydelig mål – filmen har en høy grad av narrativ målorientering. Selve historien er filmens fundament og er av primær betydning, der vi følger protagonistens reise mot dette målet. Filmer med høy grad av tetthet av emosjonell informasjon interesserer seg mer for *hvordan* historien blir fortalt. Tetthet av emosjonell informasjon beskriver hvor ofte filmen legger ut *stemningsmarkører*, forsøker å utløse følelser (Smith 1999: 117f). Emosjonell informasjon og stemningsmarkører er rettet mot den sensoriske opplevelsen. Det sansbare er koblet opp i mot følelsesregisteret vårt og gir oss kroppslige reaksjoner. Innen teater har denne siste gruppen filmer likhetstrekk med bevegelser fra den performative vendingen på 1960-tallet (Fischer-Lichte, 2008) og fra det postdramatiske teateret som utfordret den konvensjonelle måten å fortelle historier på som å bevege seg bort i fra logos og tekst som eneste meningsbærende element (Lehmann, 2006).

Etter å ha sett *Fiction* satt jeg igjen med en sterk kroppslig opplevelse. Jeg hadde ikke hatt en intellektuell, men en sansbar reise. Jeg opplevde at kroppen ”forstod” i øyeblikket det intellektet først gjorde i etterkant da jeg satt ord på opplevelsen og reflekterte rundt den med utgangspunkt i de kroppslige reaksjonene jeg hadde fått. Hvis vi retter blikket mot psykologien finner vi her noe interessant. Speilnevroner, som er en av kognitivismens store oppdagelser, er etter all sannsynlighet årsaken til at vi kan leve oss inn i andre menneskers situasjon og føle empati. I 1996, da italienske forskere

via hjerneskannere undersøkte hvordan makakeaper kommuniserte, fant de at når en ape så en annen ape bevege seg på en spesiell måte, oppførte hjernen seg som at den beveget seg slik selv. En slags intern kopi. Det samme skjer i mennesker. I de senere årene har man også funnet at disse nevronene fyrer når vi leser bøker, ser film eller ser teater (Jensen, 2011). Teorien om speilnevronene kan fortelle oss at når vi ser et annet menneske danse, danser vi også selv.

1.2 Forskningsobjekt

For meg handler teater om en kroppslig *berøring* fremfor en intellektuell forståelse. Det estetiske og sansbare er et mål i seg selv. *Fiction* hadde mange av de elementene jeg selv søker i en teateropplevelse, og forestillingen skapte en sterk impuls til å utforske form. Jeg hadde et grunnleggende ønske om å oppnå mer kunnskap og erfaring om formen jeg selv søker på scenen. Jeg var interessert i å utforske teaterets estetiske kvaliteter mot å utvikle et eget fysisk og visuelt formspråk. Dette ble mitt forskningsobjekt.

Tre fokusområder har stått sentralt i forskningsarbeidet. Det ene handler om 1.) transformasjon av tekst til fysisk uttrykk (Viewpoints, Bogart og Landau, 2005, Gaps, Ely), det andre handler om 2.) interaksjon mellom levende bilder og aktører – intermedialitet (Chapple og Kattenbelt, 2006), og det tredje handler om 3.) helhet - sekvensbasert komposisjon (postdramatisk form, Lehmann, 1999).

1.3 Min kunstneriske intensjon

Jeg opplever ofte at det er alt for mange ord på teateret. Teksten er ofte forestillingens meningsbærende elementet og jeg irriterer meg ofte over *alle disse ordene*. De tar mye av oppmerksomheten min og henvender seg til den intellektuelle forståelsen av forestillingen.

Jeg søker ikke et logos. Personlig drar et logos meg oftere ut enn inn i fiksjonen. Logos er med på å skape en *felles* forståelse, og når den underliggende historien er så dominerende for helhetsuttrykket, går det på bekostning av emosjonell informasjon og stemningsmarkører. Ved å bryte ned logos og i stedet fokusere på *hvordan* ”historien” blir fortalt, åpnes også muligheten for å la publikum danne subjektiv mening i persepsjon.

Så lenge jeg kan huske har jeg hatt en interesse for det estetisk visuelle. På videregående skole gikk jeg på tegning, form og farge og lærte mer om å uttrykke meg visuelt. Jeg har også studert filmvitenskap og tidlig i prosessen hadde jeg en ide om å integrere filmmateriale i et teaterfaglig forskningsarbeid.

Filmmaterialet ønsket jeg å utforske på flere måter. Først og fremst ville det være et estetisk visuelt element som scenografi og stemningssettende, men også materiale for utforskning av interaksjon med skuespillerne. Hvordan kunne levende bilder og skuespill interagere sammen på scenen?

Jeg har også sansen for bevegelse på teateret, som i livet ellers. Fysisk teater interesserer meg, og danseforestillinger berører meg nærmest alltid, noe det klassiske dramaet på institusjonsteateret sjeldnere gjør. Bevegelse har et visuelt og et emosjonelt aspekt, samtidig som at det sier så mye mer enn ord.

1.4 En fysisk visuell, postdramatisk form

1. I mitt praktiske masterprosjekt ønsket jeg å skape en estetisk, fysisk visuell forestilling med en postmoderne dramaturgi. Jeg visste at jeg ville få et rikt tekstmateriale siden jeg ønsket å intervju informanter i et feltarbeid. Intervju er en etnografisk forskningsmetode (Kvale og Brinkmann, 2009), og et slikt datamateriale, "lived experience" (Denzin, 1997) er en rik kilde for inspirasjon til å utvikle scenemateriale. Hvordan kunne tekst skape mening utover å være logisk informasjon? Hvordan kunne tekst transformeres til et fysisk visuelt uttrykk? Hvordan kunne intervjutekst være sansbar og emosjonell informasjon?

2. Hvordan kunne film skape interaksjon, stemninger og nye sceniske rom? Hvilke teaterfaglige metoder kunne skape bevegelse og visualitet på scenen? Hvordan kunne intermedialitet inspirere til å skape et visuelt uttrykk?

3. Jeg har en preferanse mot en postmoderne form og mot forestillinger som er bygd opp av tablåer og sekvenser. Jeg opplever at denne formen gjenspeiler selve opplevelsen av virkeligheten i større grad enn det en forestilling med en tradisjonell aristotelisk dramaturgi gjør. En postmoderne form aksepterer også at det ikke finnes en sannhet, en mening. En episodisk form løfter frem utdrag og skjærer bort alt dette `bla bla`, det som er uten betydning og som ikke setter spor. En form oppbygd av sekvenser

muliggjør å utdype det betydningsfulle øyeblikket, fremheve detaljer og dvele ved det. Sekvensene trenger ikke å ha en kronologisk oppbygging for sammen skaper de en helhet.

Hvordan kunne grep om komposisjon bidra til å gi tilskuerne en sensorisk opplevelse? Jeg har forsket mot å skape en form som har høy tetthet av emosjonell informasjon. Jeg har søkt etter stemningsmarkører og den estetisk visuelle opplevelsen som retter seg mot sansene og følelsesregisteret.

Hvilken sosial virkelighet kunne passe formen jeg søkte? Jeg kom tidlig frem til at ungdomskulturen var et område som ville matche formen jeg søkte. Personlig syntes jeg ungdomstiden var en svært interessant periode i livet, en periode som for mange nok kan oppleves som en *liminal* fase. Jeg forbinder ungdomstid med bevegelse, visualitet, kroppslighet, sansbarhet, sterke følelser og simultanitet. Siden ungdomstiden er preget av endringer, kontraster og sterke følelser, kan denne perioden kanskje også erindres som episodisk. Ambisjonen min var å lage fysisk visuelle sceniske presentasjoner av ungdomskulturene jeg møtte.

1.5 Problemstilling for masterprosjektet

I mitt praktiske masterprosjekt har jeg forsket på hvordan jeg kunne skape et fysisk visuelt scenekunstuttrykk ut i fra inspirasjon, observasjon, samtale og intervju gjort med ungdom mellom 13 og 17 år.

Problemstillingen lød: Hvordan skape et fysisk visuelt scenekunstuttrykk inspirert av ungdom og deres hverdagsliv?

I dette skriftlige arbeidet gjør jeg rede for hvordan de tre fokusområdene har latt seg utforske i teaterlaboratoriet, og for viktige forståelser samt sentrale funn som har kommet frem underveis i prosessen.

De tre fokusområdene mine for det kunstneriske forskningsprosjektet mitt var: 1) transformasjon av tekst til fysisk uttrykk, 2) interaksjon mellom ulike medier - intermedialitet og 3) helhet - sekvensbasert komposisjon.

Problemstillingen min i den praktiske delen trengte et praktisk, kunstnerisk prosjekt for å bli undersøkt og utviklet. For å møte intensjonen min om å utforske en fysisk visuell form gjennom en eksperimentell kunstnerisk prosess, var *devising theatre* passende

produksjonsplattform for prosjektet. Jeg ville utforske mine tre fokuspunkt gjennom en *devising* prosess med tre aktører.

1.6 Struktur av oppgaven

Denne oppgaven har seks kapitler. I kapittel to starter jeg med å gjøre rede for produksjonsplattformen jeg har arbeidet under, nemlig *devised theatre*, før jeg beskriver utvikling av produksjonskonsept illustrert gjennom åtte faser.

I kapittel tre presenterer jeg teaterfaglige perspektiver og anvendelse i prosjektet. Her beskriver jeg metodene *Viewpoints*, *Verbatim theatre* og *Gaps*, intermedialitet og utgangspunktet for å skape en sekvensbasert komposisjon med inspirasjon fra det postdramatiske teater.

I kapittel fire gjør jeg rede for metodologien anvendt i forskningsprosjektet. Jeg presenterer det performative paradigme, praksisledet- og kunstnerisk forskning før jeg gjør rede for forskningens rolle i den kunstneriske praksisen. Jeg redegjør for fortolkende etnografi, arbeid med dokumentasjon før jeg til slutt presenterer forskerens roller i forskningen. Den teaterfaglige metodeeksperimenteringen presenteres kort under delkapitlet om utvikling av produksjonskonsept, for så og utdypes i analysekapitlet.

Det femte kapitlet omhandler analyser av prosessen. Kapitlet er delt inn i fem hoveddeler på bakgrunn av mine tre fokusområder, og beskriver den kunstneriske utviklingsprosessen i teaterlaboratoriet.

2. Utvikling av produksjonskonsept

Jeg vil starte med å gjøre rede for produksjonsplattformen jeg har arbeidet ut i fra, devised theatre, før jeg presenterer utvikling av produksjonskonseptet bak *Den performative ungdom*. Jeg beskriver seks faser og utdyper viktige vegvalg i det kunstneriske forskningsarbeidet. Det har vært perioder der jeg har gått fram og tilbake mellom materiale, teknikker, midlertidige funn og nye spørsmål. Fortløpende i teksten refererer jeg til vedlegg.

2.1 Devised theatre

Etablering av produksjonskonsept er inspirert av arbeidsformer vi finner hos kunstneriske ledere som arbeider innen plattformen *devised theatre* (Oddey 1994, Graham & Hoggett, 2009 og Mermikides & Smart 2012: 165f).

Devised theatre kan kort beskrives som å være en prosess 'fra ide til forestilling'.

Any definition of devised theatre must include process (finding the ways and means to share an artistic journey together), collaboration (working with others), multi-vision (integrating various views, beliefs, life experiences, and attitudes to changing world events), and the creation of an artistic product (Oddey 1994: 3).

Devised theatre er et teatersyn og en produksjonsplattform utviklet på 1970-tallet som en motkultur til datidens hierarkiske teaterkonvensjoner (Mermikides & Smart 2010: 4). Produksjonsformen utfordret tekst som autoritet og fravær av tekst og manus var et av stikkordene som skilte devised fra tradisjonelle teaterprosesser. Produksjonstradisjonen er demokratisk i sin natur og alle de involverte kaller seg for *medskapere*. Devised theatre har ofte en definert publikumsgruppe eller utfører scenekunsten på et bestemt sted. I tillegg til at hver prosess og et hvert produkt er unikt, er andre kjennetegn for metoden lek, improvisasjon, kreativitet, eksperimentell utforskning og fravær av én sannhet. Utgangspunktet bak en devised prosess kan oppstå ut i fra en ide eller et tema, for eksempel "den performative ungdom".

Sandra Gattenhof presenterer tre sentrale begrep hun mener beskriver devising prosesser og moderne performanser. Konseptene er ikke bare beskrivende for tradisjonelle etablerte kunstinstitusjoner, men er også synlige i kunstnerisk arbeid som genereres av unge mennesker: 1. performativitet, 2. konvergens i bruken av levende og

medierte tekster; kunstformer og sjangre og 3. åpenhet av form. Alle de tre konseptene er beskrivende for prosessen bak *Den performative ungdom*.

De tre kategoriene plasseres i følge Gattenhof under paraplybegrepet hun beskriver som en *de-territorialisering* av teateret (2004: 2). En trend som har vokst frem de siste tiår på bakgrunn av økt globalisering (ibid.). Skiftningene gjenspeiler kompleksiteten i det moderne liv og dette har påvirket for at nye sjangere og former har vokst frem.

Beskrivende for en devised prosess er at prøveperioden deles inn i ulike faser (Oddey1994: 152f). Fasene kjennetegner prosessen bak utvikling av *Den performative ungdom*.

2.2 Fase 1 Ideutvikling og forberedelse

Fase en strakk seg over et år. Jeg fant tidlig ut at jeg ville utforske en fysisk visuell form og intermedialitet, og ungdomskultur skulle fylle behovet for tematikk. Jeg gjorde forberedende arbeid og utviklet en grov prosjektplan (vedlegg 2). Jeg søkte stipend fra Rådet for anvendt medieforskning (RAM) (vedlegg 3). Jeg kjøpte *GoPro* action kamera og utforsket det med tanke på visuell dokumentasjon fra informanter og til bruk i undersøkelsen av fokusområdet 2.) interaksjon mellom levende bilder og aktører – intermedialitet.

2.3 Fase 2 Planlegging, tilrettelegging og avtaler

En veiledningssamtale med utgangspunkt i konseptskissen bidro til å synliggjøre et stort behov for planlegging, tilrettelegging og avtaler. I januar 2014 jobbet jeg administrativt mot å legge til rette for den kommende kunstnerisk utforskningen.

Jeg kontaktet og skrev kontrakt med tre skuespillere (vedlegg 4), sendte meldeskjema til Norsk Samfunnsvitenskapelige Database NSD (vedlegg 5), søkte støtte fra Trondheim kommunes tilskuddsordningen ”Kjøp av tid i Verkstedhallen” (vedlegg 6), reserverte rom og spill lokale i Verkstedhallen, var på befaring på Boxåpner Kultursenter og Chappa Kulturhus, utviklet informasjonsskriv og samtykkeskjema til deltagere og foreldre/foresatte i forbindelse med feltarbeid (vedlegg 7, 8, 9 og 10), forberedte feltarbeid, innhentet relevant litteratur, skrev budsjett underveis (vedlegg 11), ferdigstille prosjektbeskrivelse og problemstilling og forberedte første (vedlegg 12) og andre (vedlegg 13) del av prøveperioden med skuespillerne.

Stipendet jeg mottok fra RAM resulterte i at jeg valgte å innhente teknisk assistanse og inngå et kunstnerisk samarbeid med en videokunstner.

2.4 Fase 3 Møte med ungdomskulturene

Jeg ønsket å komme i kontakt med ungdom utenfor skolesammenheng der kulturen kom sterkere til uttrykk. Jeg kontaktet Trondheim kommune som sendte henvendelsen min videre til ungdomsklubber i Trondheim, og jeg fikk kontakt med daglige ledere ved Boxåpner og Chappa. Siden jeg kun hadde en måned på å gjennomføre feltarbeidet, skulle jeg i utgangspunktet velge ut en klubb. Jeg valgte likevel inngå samarbeid med begge klubbene, og så flere kvaliteter ved å gjøre dette. For det første ville det minske sårbarhetsnivået for den enkelte informant og for det andre var miljøene på fritidsklubbene rike motsetninger. Dette var svært inspirerende samtidig som at forestillingen kunne presentere et større mangfold av ungdom. Boxåpner ligger på Saupstad, omtrent en mil nord for Trondheim sentrum. Klubben har en høy andel ikke etnisk norske barn og ungdom (om lag 70%). Chappa ligger på Charlottenlund, omtrent 6 km øst for Trondheim sentrum, og klubben har svært lav andel ikke etniske norske barn og ungdom. For detaljert oversikt over feltarbeidet se vedlegg 14.

2.4.1 Fravær av tema

Tema for *Den performative ungdom* var ungdom og deres hverdagsliv, eller rett og slett «den performative ungdom». Jeg unngikk bevisst å ha et tema i møte med dem, da et forhåndsbestemt tema fra meg som står utenfor kunne ha satt på meg skylapper og gjort meg blind for deres kultur. Jeg kunne risikere å ikke være åpen for hva ungdommen selv ønsket å snakke om eller å fortelle meg. Jeg kunne risikert at jeg selv formet ”den performative ungdom”. Jeg ville at ungdommene skulle få forme innholdet av forestillingen med utgangspunkt i deres væremåte, livsverden og interesseområder. Jeg ville at akkurat disse ungdommene og disse kulturene skulle være inspirasjonskilden til å skape scenemateriale.

Som en slags visuell dokumentasjon av ungdommenes hverdag ønsket jeg at ungdommene skulle benytte et *GoPro action* kamera for dokumentering av sitt blikk. Det dokumentariske materiale skulle være filmet av ungdommen selv, festet på hodet. Filmsnuttene gav meg et innblikk i deres hverdag og informasjon om hva de gjorde og

hvor oppmerksomheten deres var rettet. Det visuelle materialet gav publikum mulighet til å se verden gjennom ungdommenes eget perspektiv.

2.5 Fase 4 Konseptutvikling

Fra lørdag 1. mars til og med søndag 9. mars jobbet jeg kreativt mot å utvikle et produksjonskonsept ut i fra all data- og inspirasjonsmateriale jeg hadde samlet inn. Gjennom kunstnerisk bearbeidelse utviklet jeg scenetekster- og materiale og tok ideene med inn i det kreative deisingarbeidet sammen med skuespillerne. Det var ti intensive dager der jeg systematiserte materialet; transkripsjoner, notater, ideer, refleksjoner, skisser, bilder og filmklipp. Jeg så meg ut tekster jeg likte, utforsket mulige kombinasjoner av tekstbiter, klippet og limte sammen. Til sammen laget jeg utkast til over tjue ideer til scener.

2.5.1 Fra transkripsjon til tekst- kategorier

Etttersom jeg plukket ut tekstutdrag fra samtaler, intervju og inspirasjon ble hver aktuell tekst kategorisert som enten *blå*, *grønn*, *lilla* eller *gul*. Ukene i planen var markert som *blå*, *grønne* eller *gule* fordi det var tekster fra aktuell farge som var utgangspunkt for den eksperimentelle utforskningen (vedlegg 15).

En *blå* tekst var tekst som beskrev bevegelse. Disse tekstene ble utgangspunkt for ”rene” fysiske sekvenser der inngangen var gjennom fysisk metodeeksperimentering og Viewpoints (fokuspunkt 1.) transformasjon av tekst til fysisk uttrykk). De grønne tekstene var utforsking tekst som verbatim ut i fra tekstbiter transkribert fra intervju. Underveis i prosessen vokste det frem en ny kategori og farge, *lilla*, opprinnelig såkalte grønne tekster som gjennom utforskning av teaterfaglige metoder (Gaps og Viewpoints) videreutviklet tekstene til å bli fysisk og/eller visuelle (fokusområde 2.) interaksjon mellom levende bilder og aktører – intermedialitet). *Gule* tekster var bakgrunnsmateriale for utprøving og interaksjon av det visuelle scenemateriale og utforsking av intermedialitet. (fokuspunkt 2.).

2.5.2 Utvikling av komposisjonens ramme

I denne perioden utviklet jeg komposisjonenes ramme: jeg så meg ut fire sentrale spørsmål som jeg ønsket å ha med som en slags kapitteinndeling i forestillingen: *Hva er det beste med å være ungdom? Hva er det vanskeligste med å være ungdom? Blir du*

forstått av voksne rundt deg? Hva kunne voksne ha gjort annerledes for å forstå deg bedre? Disse kapitlene skulle ramme inn de andre scenene.

Jeg bestemte at forestillingen skulle ha en stemningsfull prolog (et visuelt og auditivt anslag) og avsluttes med en visuell epilog. Jeg kommer nærmere inn på videre konseptutvikling under det siste analysekapitlet som omhandler komposisjon.

2.6 Fase 5 Ensemble etablering

2.6.1 Viewpointstrening

Jeg startet prøveperioden med to dagers Viewpointworkshop for å gjøre aktørene kjent med den primære tilnæringsmetoden vi skulle benytte (vedlegg 16). Det var bevisst og la de to første dagene være utelukkende trening av Viewpoints da metoden krevde fokus og tid på å sette seg inn i. Jeg instruerte forberedende øvelser før treningen startet og samtalte med dem om metoden underveis. Jeg hadde også trening av vokale Viewpoints. De vokale Viewpoints trenet jeg dem i senere i prosessen. Trening av fysiske Viewpoints sluttet ikke etter disse to dagene men fortsatte gjennom hele prosessen.

2.6.2 Rutiner

Vi startet og avsluttet prøvene punktlig i en sirkel på gulvet med en innledende *Check-in* og avsluttende *Check-out* på fem til ti minutter hver del. Check-in er en kort oppdatering på hvordan man har det i dag, og tilrettelegger for å legge dette til side for å fokusere på prøven. Check-out er en kort samtale i etterkant av prøven der alle sier noen ord om hvordan prøven har vært, gir tilbakemeldinger om utfordringer og gleder med arbeidet. Etter dette ledet jeg isolasjonsoppvarming, ofte etterfulgt av den fysiske oppvarmingsøvelsen *The Flow* (vedlegg 17). Til alle prøvene, uavhengig av hvilket fargekodet materiale vi skulle utforske, benyttet vi oppvarmingsøvelser som rettet seg mot fysisk teater. Vi hadde også stemmeoppvarming, dramaøvelser og leker.

Metodesamtaler var også en del av arbeidet i prøveperioden. Jeg var oppmerksom på å fordele mine tanker og intensjoner utover de første prøvene fremfor å legge alt frem med en gang. Under tredje prøve hadde jeg en introduksjonssamtale om fysisk teater generelt, la frem mine estetiske preferanser for scenekunst og mot hvilket fornuttrykk jeg søkte i dette forskningsprosjektet. Under den fjerde prøven fortalte jeg om mine førsteinntrykk og opplevelser fra feltarbeidet ved ungdomsklubbene, presenterte samtlige av sceneideene jeg hadde og den røde tråden jeg så for meg. Under femte

prøve introdusert jeg sentrale begrep som performativitet, identitetsdanning, dramaturgi og struktur for forestillingen, og fortalte dem problemstillingen min for prosjektet. På den syvende prøven leste jeg opp samtlige intervjuer fra feltarbeidet. Med unntak av sluttfasen og preproduksjonsfasen i Verkstedhallen hadde hver prøve en varighet på enten 3,5 eller 4 timer. Halvveis i prøven hadde vi en matpause på omtrent 20 minutter. Rutinene for prøvene var viktig for å gi skuespillerne noe fast å forholde seg til, hjelpe meg med å holde struktur samt for å jobbe produktivt under de rammene som var satt.

2.7 Fase 6 Utforskning av ideer i teaterlaboratoriet

2.7.1 Prøver

Prøveperioden med skuespillerne foregikk i flere rom. I tiden før påske var vi i Studio og Black Box (teatersaler på Dragvoll) og i tiden etter påske var prøvene i Eli.lab (gammelt datarom på Dragvoll med lav takhøyde). I siste del av preproduksjonsfasen var vi i Verkstedhallen² som også var scenen for visning.

Etter Viewpointsworkshop begynte vi å utforske det materiale jeg hadde jobbet frem i konseptutviklingsfasen. I tiden før påske var det alltid ett eller flere tema som var utgangspunkt for hver bolk, og jeg startet prøvene med å presentere aktuelt materiale ut i fra hvilken farge vi jobbet med. Materiale kunne være tekst (fra for eksempel intervju), skisser, lydklipp eller objekter. Jeg delte personlige erfaringer og refleksjoner fra egen ungdomstid og inviterte skuespillerne til å dele sine tanker og opplevelser. Jeg prøvde å sette meg selv og skuespillerne tilbake til den altomfattende livsperioden. Med et rikt materiale fra feltarbeid og med en iboende kroppslige erfaringer i hver og en av oss fra vår egen ungdomstid, gikk vi ut på gulvet og utforsket scenemateriale ved hjelp av aktuelle teaterfaglige metoder.

2.8 Fase 7 Formfase

I ti dager mellom de to delene av prøveperioden jobbet jeg først og fremst med utvelgelse av interessant utforsket materiale til bruk for videre utforskning. Jeg jobbet også dramaturgisk mot å lage forestillingens rammeverk og settet sekvenser sammen

² Adresse Verkstedhallen: Strandveien 29, 7042 Trondheim

for å se for meg hva som ville uttrykkes ut i fra ulike komposisjoner (fokusområde 3).
helhet - sekvensbasert komposisjon, beskrives nærmere i siste analysekapittel).

Del to av prøveperioden med skuespillerne gikk med til å utforske hvordan bilder og skuespill sammen kunne interagere og skape interessante scenebilder. Deretter ”blandet fargene seg”. I starten av prøveperioden var nesten alle scenene ”rene” fysiske, verbatim eller visuelle mens i prøveperiodens andre del interagerte og krysset fokusområdene seg og utviklet sekvenser som kombinerte fokusområder og uttrykk.

2.9 Fase 8 Formidlingsfase

Den performative ungdom hadde generalprøve onsdag 14.mai klokken 18.00, forestilling torsdag 15.mai klokken 15.00 og eksamensforestilling samme dag klokken 18.00. Forestillingen varte i 40 minutter. Publikumsgruppen var både barn, ungdom og voksne og de umiddelbare tilbakemeldingene var svært gode. Jeg har ikke gjort arbeid med systematisk innhenting av observasjoner og tilbakemeldinger fra publikum, men jeg har intervjuet tre ungdom om forestillingen der to av dem var informanter under feltarbeidet. Jeg vil se nærmere på tilbakemeldingene i konklusjonen av denne oppgaven.

3. Teaterfaglige perspektiver og anvendelse i prosjektet

I dette kapitlet vil jeg presentere de ulike teoriene og begrepene som har vært av relevans for forskningsprosjektet. Jeg deler kapitlet inn i tre deler på bakgrunn av mine tre fokusområder: 1.) transformasjon av tekst til fysisk uttrykk, 2.) interaksjon mellom levende bilder og aktører – intermedialitet og 3.) helhet – sekvensbasert komposisjon.

3.1 Viewpoints

Viewpoints ble først definert av den amerikanske danseren og koreografen Mary Overlie og videre brukt av postmoderne kunstnere på 1960-tallet. Bakgrunn for utvikling av metoden var et ønske om å frigjøre koreografi fra psykologi og konvensjonell drama, og å jobbe under et ikke-hierarkisk forhold. Metoden trente dansere og strukturerte danseimprovisasjon i tid og rom. Overlie definerte seks opprinnelige Viewpoints: *Space, Shape, Time, Emotion, Movement* og *Story* (Bogart og Landau, 2005: 5). Metoden inspirerte etter hvert også teatermiljøet. Anne Bogart og Tina Landau samarbeidet eksperimentelt mot å gradvis utvikle de seks opprinnelige Viewpoints til ni fysiske Viewpoints relevante for teaterarbeid: *Tempo, Duration, Repetition, Kinesthetic Response, Spatial Relationship, Shape, Gesture, Architecture, og Topograph/Floor Pattern* (ibid. 6). De utviklet også fem vokale Viewpoints: *Tempo, Duration, Repetition, Kinesthetic Response, Shape, Gesture, Architecture, Pitch, Dynamic, Acceleration/Deceleration, Silence og Timbre* og *Silence* (ibid.). Jeg har valgt og ikke oversette begrepene til norsk, først og fremst fordi jeg har trent metoden under de originale begrepene.

Viewpoints er et vokabular for å beskrive bevegelse på scenen. Metoden er en teknikk som trener utøvere, bygger et ensemble og skaper bevegelse på scenen. Viewpoints artikulerer et sett av navn for ting som allerede eksisterer, ting vi gjør og alltid har gjort (ibid. 7). Trening av metoden hjelper skuespillere med å ”get out of their heads” til en prosess som engasjerer, trener dem til å være i øyeblikket og la impulser ta over. Viewpoints gjør at hver skuespiller må finne en grunn for at akkurat de er i rommet, bli bevisst at deres stemmer blir hørt og at deres kropper uttrykker noe. I tillegg bidrar metoden til at skuespillerne føler eierskap til prosjektet. Viewpoints som metode frigjør skuespilleren fra presset om å tvinge frem kreativitet, være morsom eller interessant på scenen. Metoden tvinger ingenting frem men *lar* noe skje. Som skuespillermetode tilbyr

Viewpoints skuespillerne å få en større bevissthet rundt egen kropp, personlige (u)vaner, utfordringer og muligheter. Metoden våkner sansene mot en helhet trener en i å *se* med hele kroppen.

3.1.1 Fysiske Viewpoints

Jeg skal nå beskrive hvert fysiske Viewpoint. De fire første kalles *Viewpoints of Time* mens de fem siste *Viewpoints of Space* (Bogart og Landau 2005).

1: Tempo handler om å utforske tempo av en bevegelse. Hvor fort eller sakte en handling eller bevegelse utføres på scenen har noe å si for uttrykket. For eksempel symboliserer å strekke ut hånden sakte eller ekstremt raskt to ulike handlinger.

2: Duration beskriver hvor lenge en bevegelse varer. I arbeid med *Den performative ungdom* var særlig dette Viewpointet interessant for utforsking av tekstmateriale; hva hadde det å si for uttrykket hvis ett ord i løpet av en monolog ble sagt ekstremt sakte?

3: Repetition beskriver repetisjon av en handling eller en bevegelse.

4: Kinesthetic Response handler om den spontane reaksjonen en skuespiller har i møte med noe utenfor seg selv. For å kunne reagere på Kinesthetic Response forutsetter det at skuespilleren inntar en *Second Circle* og har et *Soft Focus* (to begreper jeg vil beskrive under delkapitlet Viewpointstrening).

5: Shape beskriver den formen skuespilleren lager med konturene av sin egen kropp.

6: Gesture er et Viewpoint som er delt inn i to: *Behavioral Gesture* og *Expressive Gesture*. Behavioral er gester som beskriver konkrete bevegelser og gester vi ser i hverdagen; å klø, peke, vinke, hilse. Dette Viewpointet er særlig interessant hvis man skal utforske for eksempel en spesifikk tidsperiode, som for eksempel ungdomstid. Utforsking av gester som er beskrivende for en aldersgruppe, for eksempel ungdom, var også svært aktuelt for prosjektet. Dette Viewpointet har i tillegg stått sentralt for utvikling av karakterer. Expressive Gesture retter seg mot å uttrykke en indre tilstand, følelse, ønske eller en verdi. Disse gestene er i motsetning abstrakte og symbolske, ikke gester du ser mennesker gjør på gata.

7: Architecture er Viewpointet som gjør oss bevisst på rommet vi arbeider i og retter oppmerksomheten mot hvordan denne bevisstheten påvirker våre bevegelser. Å jobbe med Architecture er å trene skuespillerne på å være i dialog med rommet og å la deres bevegelser utvikles ut i fra de gitte omgivelsene.

Ved å rette oppmerksomhet mot 8: Spatial Relationship blir man bevisst på hva avstand har å si for det sceniske uttrykket. Hva uttrykker det når skuespillerne står tett inntil

hverandre? Langt i fra hverandre? Under prøveperioden introduserte jeg ofte en improvisasjon med å spørre skuespillerne om å starte scenen ut i fra et interessant Spatial Relationship.

9: Topography er et Viewpoint som deles inn i tre; *Landscape*, *Floor Pattern* og *Design*. Jeg kaller dette Viewpointet for Floor Pattern da det er slik jeg selv lærte det. Bogart beskriver Viewpointet slik: ”imagine that the bottoms of your feet are painted red; as you move through the space, the picture that evolves on the floor is the floor pattern that emerges over time” (ibid. 11).

3.1.2 Vokale Viewpoints

Vokale Viewpoints er relatert til lyd og handler om å bevisstgjøre lyd separert fra psykologisk og lingvistisk mening (ibid. 105). Hvordan høres lyden ut og hvordan inneholder selve lyden informasjon og ekspressivitet? Kvaliteten i stemmen er meningsfull i seg selv og retter seg mot en ikke-fortolkende forståelse.

Jeg vil nå beskrive de tolv vokale Viewpointsene.

Pitch beskriver hvilken tone man snakker i og Dynamic handler om volum på stemmen. Acceleration/Deceleration handler om å akselerere tempo av en dialog fra sakte til raskt, og motsatt vei. Kinesthetic Response handler om *når* du lager lyden. Silence er stillhet mens Tempo, Duration og Repetition er i likhet som de fysiske Viewpointsene med sammen navn rettet mot hvor raskt, hvor lenge eller hvor ofte noe gjøres (her, det vokale).

Timbre utforsker hvor i kroppen stemmen kommer i fra. Kommer den fra nesa? Fra magen? Shape handler om ord som assosierer ulike former. Finnes *runde* ord? *Kantete*? Det vokale Viewpointet Gesture er, som også i det fysiske, delt inn i Behavioral og Expressive og dette vokale Viewpointet er lyder som beskriver enten hverdagslige gester som å nyse eller å kremte (Behavioral), eller lyder som symboliserer abstrakte følelser eller ideer (Expressive).

Architecture er Viewpointet som oppfordrer skuespillerne til å bruke ulike deler i rommet som mottakere av sin vokal.

3.1.3 Viewpointstrening

Arbeid med Viewpoints krever forberedende øvelser og særlig bevissthet rundt to begreper; *Soft focus* og *Second Circle* (Bogart & Landau 2005).

Soft focus is the physical state in which we allow the eyes to soften and relax so that, rather than looking at one or two things in sharp focus, they can now take in many. [...] By taking the pressure off the eyes to be the dominant and primary information gatherer, the whole body starts to listen and gather information in new and more sensitized ways (Bogart 2005: 31).

Soft focus trener skuespilleren til å ha større oversikt over rommet, sine medspillere og reagere raskere på impuls.

Det andre viktige grunnlaget før man går i gang med Viewpointstrening er *Second Circle*. La meg først forklare hva *First-* og *Third circle* er. First circle er den fysiske stillingen man inntar når man for eksempel står ved startpunktet til å løpe 60 meteren. Hele kroppen er i tydelig spenn, klar til å løpe i samme øyeblikk som startskuddet går. Third circle beskriver det motsatte. En ”slapp” stilling vi ofte har i hverdagen. Fra denne posisjonen bruker vi mye lenger tid på å reagere på impulser utenfor oss selv. Det magiske mellompunktet er Second Circle; kroppen er i beredskap til å reagere når impulsen kommer. Når man står i Second Circle står man rett opp og ned, armene henger ned langs hver side og haka vender litt opp. Føttene hviler på tåballene (forfoten) og posisjonen, sammen med et Soft Focus, gjør at skuespillerne er ekstremt skjerpet, lyttende og klar til å reagere på det som måtte komme.

Viewpointstreningen starter med at ett og ett Viewpoints introduseres i et såkalt *rutenett*. Jeg forteller at skuespillerne kan se for seg at gulvet har rette, diagonale linjer (Floor Pattern) og innenfor dette universet introduserer jeg først Viewpoints of Time før Viewpoints of Space. Det er viktig at hvert Viewpoint blir grundig utforsket før neste blir presentert. For skuespillerne kan det kjønnnes som å sjonglere flere baller i lufta samtidig når flere Viewpoints er aktive i rutenettet, og her er det min oppgave som regissør at ingen baller faller i bakken. Dette krever tid. Når skuespillerne jobber med Viewpoints of Time ber jeg dem om å utforske ulike nivåer av for eksempel Tempo. Jeg presenterer fem nivå; ekstremt sakte, sakte, normalt, fort og ekstremt fort. I hverdagen befinner oss ofte innenfor det normale av både Tempo, Duration og Repetition. I Viewpointstrening får skuespillerne fritt utforske alle nivåene. Hvordan

oppleves det å jobbe med kontrastsider; å bevege seg ekstremt sakte (Tempo) i ekstremt lang tid (Duration), eller ekstremt fort (Tempo) i ett millisekund (Duration)?

Foruten at metoden var trening for skuespillerne, var det min oppgave som regissør å peke ut interessante scenebilder som kunne oppstå under trening av Viewpoints og under øvelsen *Open Viewpoints*, en øvelse der skuespillerne fritt trener de ni Viewpointsene (ibid. 71).

3.2 *Verbatim theatre*

Neste relevante begrep og teori for utforskning av scenemateriale er *verbatim theatre* (Hughes, 2011). *Verbatim* betyr ordrett og *verbatim theatre* er teater som benytter tekster som er ordrette gjengivelser av vitnesbyrd eller intervjuer (Hughes 2011: 92). Jeg lot deler av transkripsjonene forbli uberørt og instruerte skuespillerne til å øve inn teksten presis slik den var formidlet i det skriftlige dokumentet. Jenny Hughes har skrevet ”Performance in a time of terror” (2011) og i boken diskuterer hun hvordan performance har gitt form til krig og terror i fortid og nåtid. Det er i denne forbindelse hun beskriver *verbatim theater*:

Verbatim theatre is defined by a democracy of process – with actors often taking responsibility for the development of dramatic material – as well as a democracy of event – with performances offering the opportunity of ‘communing silently with your fellow human beings with a multitude of different voices alive for you’, and to sit in an auditorium with society’s ‘movers and shakers’ reportedly attracted to these plays (Kent i Hammond & Steward 2008: 122-3, 161 i Hughes 2011: 92).

Hun fortsetter:

[...] verbatim theatre [is] constructed from the words of people involved in the events dramatised on stage, and drawn from documented records, personal testimony and interview material. (Hughes 2011: 92).

[...] Verbatim theatre has been termed ‘a remarkably democratic medium’ (Hammond and Steward 2008: 12 i Hughes 2011: 92).

Et vesentlig aspekt ved Verbatim theatre er altså at den bunner i en demokratisk prosess, noe som også knytter tradisjonene til devising theatre. Det demokratiske aspektet gjelder delvis for eget prosjekt, i forbindelse med utvelgelse av de verbatim tekstene

jeg og skuespillerne skulle utforske i teaterlaboratoriet. Det var nemlig vesentlig at skuespillerne kunne kjenne seg igjen i tekstene for at de kunne klare å gjennomføre formidlingen av den verbatim teksten.

Hughes deler verbatim teater inn i tre kategorier; *forensic*, *exceptional* og *composed* (Hughes 2011: 93). Det er *forensic* som ligger tettest på mitt kunstneriske forskningsarbeid der perspektivet beskrives som ”a form of verbatim theatre that stages edited transcripts of Public Inquiries and draws on precise, legalistic framings of the voice” (ibid.).

3.3 Gaps – en anti-metode i teksttolkning

Gaps er en skuespillermetode jeg ble introdusert for da jeg var deltager på Oslo International Acting Festival i juni 2012. Workshopen ”Acting training as research – The withdrawal of technique” var ledet av Karmenlara Ely, kunstnerisk leder av norsk teaterakademi i Østfold. Jeg har jobbet med metoden sammen med skuespillerne slik jeg selv husker den fra deltagelse på skuespillerfestivalen, og tar derfor forbehold om at metoden slik jeg husker den kan avvike noe fra hvordan den opprinnelig var tenkt fra Ely. Hun beskriver *Gaps* som en *anti-metode* og det er hun selv som har utviklet metoden ut i fra egen trening og sammen med samarbeidspartnere³. Selv om det ikke er knyttet en teori til metoden, trekker Ely fram en artikkel skrevet av Marco De Marinis som inspirasjon for å snakke om tilnærmingen teoretisk. I artikkelen *Dramatutgy of the spectator* beskriver Marinis hvordan det, i tillegg til å eksistere en dramaturgi skapt av regissøren, en skapt av utøverne, en skapt av selve stykket, også en dramaturgiforståelse skapt av tilskuerne:

More than just a metaphorical coproducer of the performance, the spectator is a relatively autonomous ”maker of meanings” for the performance; its cognitive and emotive effects can only be truly actualized by the audience. (Marinis, 1987: 221).

Gaps er med på å forme selve dramaturgiforståelsen hos tilskueren der metoden under utforskning i teaterlaboratoriet leter etter mellomrom i teksten. Metoden tar ikke hensyn til tekstens psykologiske og lingvistiske mening, men retter i stede fokus mot kvaliteter som lyd, fysisk fremtoning og formidling. Mellomrommene som utvikles kan forårsake

³ Bekreftet i e-post 13. oktober 2014.

at teksten liksom åpnes opp, stopper opp øyeblikket og dveler ved det. Gaps preger uttrykket fra et tilskuerperspektiv, der metoden nærmest drar publikum ut av fiksjonen. ”Working with the Gaps” er en svært kreativ anti-teksttolknings metode, samtidig som at metoden utvikler tekst til å bli fysisk og visuell. Metoden kan ha den virkningen at tekst blir et interessant material i seg selv, en kvalitet typisk for det postdramatiske teater.

I arbeid med Gaps tar man utgangspunkt i en tekst og leter etter øyeblikk i teksten eller i formidlingen av teksten som kan utvikles. Det er de som sitter å observerer som leter etter Gaps, og metoden lar seg best beskrive ved å illustrere et eksempel: Jeg forteller en kort historie fra egen ungdomstid og himler med øynene i det jeg sier ”det verste jeg visste”. Jeg legger også et særlig trykk på ordet *pannelugg* i det jeg formidler historien. Himlingen med øynene og ordet *pannelugg* kan pekes ut som Gaps hvis dette bemerket seg hos dem som så på. Det er altså ingen fasit på hva som er en såkalt Gap, det er opp til tilskueren å bedømme. Gaps er rom og steder i teksten som gjør inntrykk, stagnerer, hakker, eller bemerket seg på en eller annen måte. De som har observert gjentar utpekte Gaps (for eksempel fem stykker) og gjentar dem direkte tilbake til formidleren. Formidleren jobber videre individuelt med sine tildelte Gaps og utforsker hvordan disse kan videreutvikles kreativt. Arbeid med Gaps trigger kreativitet hos meg som regissør og hos skuespillerne. Metoden muliggjør å tenke alternativt til formidling av tekst, og mot å transformere tekst til et fysisk visuell uttrykk.

3.4 Intermedialitet

I mitt kunstneriske prosjekt har film og dette mediets visuelle kvaliteter vært av stor interesse. Begrepet om *intermedialitet* har derfor stått som et sentralt stikkord og viktig fokusområde for forskingsarbeidet. Intermedialitet handler nettopp om forholdet mellom to eller flere medier. ”Inter” betyr mellom og ”medialitet” beskriver medier; intermedialitet er betegnelsen på de fenomen og den kommunikasjonen som bygger på at mer enn en medieform benyttes. Begrepet oppstod allerede under den performative vendingen på 1960 tallet og var et begrep som var særlig aktuelt for kunstretninger innen surrealismen og dadaismen og deres komposisjoner av collages der forholdet mellom tekst og bilder var av stor betydning (Balme 2008: 205). Likevel har begrepet bare enda så vidt begynt og diskuteres innenfor teaterstudier og praksiser. Mitt mål er ikke å gjøre en fullstendig utredning av et stort felt, men heller gjøre en tilspisset

avklaring rettet mot eget prosjekt og mot hvordan dette grepet har inspirert og hjulpet meg i arbeidet mot å skape en intermedial, visuell form.

Først og fremst er det viktig å klarere at teater er et medium. Den gjennomgående oppfatningen av performance de siste tiår har vært at den representerer sammenslåingen av ulike medieformer. I innledningen av *Intermediality in Theatre and Performance* (Chapple og Kattenbelt, 2006) skriver redaktørene følgende:

[...] intermediality is associated with the blurring of generic boundaries, crossover and hybrid performances, intertextuality, intermediality, hypermediality and a self-conscious reflexivity (2006: 11).

Bokens bidragsyttere undersøker hvordan intermediale relasjoner blir skapt i det teater er i krysning med andre medier som film, bilder og digital teknologi. De redefinerer teater som en passende scene for å iscenesette nettopp intermedialitet. Som lesere blir vi sterkt oppfordret til å rekonstituere teaterscenen som et *intermedialt rom*, og redaktørene beskriver hvordan medier får en annen status når de blir iscenesatt i en samtidig eksistens på scenen (ibid. 29). Kattenbelt sier noe særlig interessant da hun bemerker at teater i sin enklest form ikke trenger teknologi, mens film i motsetning er bygd opp av nettopp teknologi. På bakgrunn av dette mener hun at filmen gir en illusjon av virkeligheten mens teateret gir realiteten en illusjon (ibid. 37). Teater er en performativ situasjon der film, tv, bilder og digital video kan operere som teatrale tegn (ibid.).

Peter M. Boenisch skriver at ”intermedialitet”, ved å injisere det med forestillingen om en estetisk prosess, også fremhever rollen som observatør (Chapple og Kattenbelt, 2006). For tilskueren i ”intermediale omgivelser” eksisterer det også et sensorisk lag som alle opplever i større eller mindre grad:

If this is the case we need to accept that *mediation is an act, a performance*, where both medium and spectator create meaningful spatial realities and invoke a sensorial, phenomenological experience, which adds to the semiotic reality (Chapple og Kattenbelt, 2006: 110).

Susan Broadhurst skriver også om bruk av teknologi i performance i boken *Digital Practices* (2007) der hun også løfter frem de estetiske kvalitetene ved å kombinere teknologi og levende spill. Særlig kapitlet om neuroestetikk og visuell persepsjon er av

særlig interesse og relevans for prosjektet mitt. I utvikling av *Den performative ungdom* var det av betydelig interesse å utvikle scenemateriale som henvendte seg til nettopp den sensoriske tilskueropplevelsen. Å benytte flere medier, utforske interaksjon og intermedialitet var med på å realisere dette målet.

3.5 Sekvensbasert komposisjon

Formuttrykk som beskrives som såkalt *postdramatiske* er formulert av den tyske teaterforskeren Hans Thies Lehmann i hans bok *Postdramatic Theatre* (1999). Boken er svært relevant for min begrepsforståelse av det som angår samtidsteateret. Jeg er sterkt inspirert av såkalte postdramatiske kvaliteter der "[...] postdramatic theatre moves away from a mental, intelligible structure towards the exposition of intense physicality [...]" (Lehmann 1999: 96). Kvalitetene som kommer til syne i "det nye teateret"s innhold, og særlig nye dramaturgiforståelser som retter seg mot form og komposisjon er relevant for eget arbeid.

3.5.1 Postdramatisk teater

: "[...] drama and the `no longer dramatic` forms of theatre that have emerged since the 1970s" (ibid. 1).

Det postdramatiske teateret, på lik linje med kunstretninger i sen-modernismen, aksepterte at det var umulig å opprettholde et såkalt *forstått* syn på verden, og dette satte spor i kunsten. I kjølvannet av den performative vendingen (og avantgarden) på 1970-tallet oppstod et behov for en ny dramaturgiforståelse i teateret fordi det tradisjonelle teateret endret seg. Fra å ha benyttet litteraturen som utgangspunkt for scenemateriale begynte man nå å lete etter alternativer til teksten og logos som eneste meningsbærende element. I det tidligere teateret hadde de andre elementene en eneste hensikt, nemlig å forsterke teksten. Nå fikk derimot hvert enkelt element bære sin egen mening, og gjerne også stå i kontrast til hverandre. Det oppstod et fravær av én felles forståelse, og publikum skulle nå selv få danne subjektiv mening i persepsjon.

Lehmann beskriver hvordan teatersituasjonen gikk bort i fra å være en *representasjon* av virkeligheten og mot å beskrives som en sosial hendelse, situasjon eller *event*. Det klassiske skillet mellom scene og sal opphørte og publikum gikk fra å være passive tilskuere til å bli aktivt deltagende (Fischer-Lichte, 2009). Det postmoderne teateret gikk bort i fra tegn og symboler som utgjorde representasjoner av virkeligheten og målet om å skape én felles forståelse, mot å fokusere på teaterets materielle

omstendigheter og det fysiske møte og interaksjonen mellom scene og sal. I det klassiske teateret var kroppen ”skjult” bak rollefiguren og kroppen var dermed et symbol på rollefiguren. I det nye teateret blir kroppens visuelle, fysiske tilstedeværelse av primær betydning.

For å gjøre samtidsteateret tilgjengelig for debatt beskriver Lehmann de estetiske kjennetegnene knyttet opp i mot det han kaller for det postdramatiske teater. Han utvikler et begrepsapparat som muliggjør å beskrive ”den nye” teateropplevelsen. Av kvalitetene han beskriver er disse verdt å nevne i forbindelse med det kunstneriske utviklingsprosjektet bak *Den performative ungdom*: simultanitet, ”musicalisation”, scenografi og visualitet, fysikalitet og teatralitet.

Konvensjoner fra det postdramatiske teater har inspirert utvikling av eget kunstnerisk arbeid. I tillegg til det jeg har nevnt vil jeg trekke frem følgende grep som er av relevans for utvikling av eget kunstnerisk arbeid i forhold til en postmoderne form: de-hierarkisering, likestilling av elementer, fokus på stemme som kvalitet, arbeid med kontraster og en sekvensbasert komposisjon. Komposisjon er et fokusområde jeg vil komme nærmere inn på i analysen og i konklusjon av oppgaven.

4. Metodologi

I dette kapitlet plasserer jeg den kunstneriske forskningspraksisen under det performative paradigme og redegjør for praksisledet og kunstnerisk forskning. Jeg gjør rede for forskningens rolle i den kunstneriske praksisen og presenterer de metodologiske strategiene jeg har benyttet underveis, før jeg beskriver hvordan disse har ledet forskningen fremover gjennom etnografiske metoder og gjennom arbeidet med dokumentasjon. Jeg peker på hvordan metodene har støttet det praktiske-kunstneriske arbeidet, samtidig som at det praktiske kunstneriske arbeidet har krevd tilpasning av metodene. I siste del diskuterer jeg forskerens roller. Underveis i forskningspraksisen har jeg kontinuerlig sjonglert mellom ulike roller som kunstner, forsker, leder, pedagog og systematiker, i en posisjon som reflekterende praktiker.

Forskningsprosessen bak *Den performative ungdom* plasserer jeg inn under det performative paradigme (Haseman, 2006). Prosjektet har vært ledet gjennom praksisledet, kunstnerisk forskning. Bakgrunnen for min forståelse av praksisledet forskning kommer fra britiske Robin Nelson (*Practice as research in the arts*, 2013) og Hazel Smith og Roger T. Dean (*Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts*, 2009). Når det gjelder kunstnerisk forskning er det Mika Hannula, Juha Suoranta og Tere Vadén (*Artistic Research – theories, methods and practices*, 2005) som er den mest sentrale kilden for min forståelse av feltet sammen med finske Annette Arlander som i de senere årene har skrevet flere interessante artikler på feltet (Arlander 2011, 2014). Nelson har en akademisk inngang til feltet, der han kaller 'praxis' for "teori imbricated within practice" (Nelson 2013: 5). Hannula, Suoranta, Vadén (heretter Hannula m.fl.) på sin side går inn i forskningspraksisen fra et kunstnerisk perspektiv (2005). Nelsons sin inngang er særlig gjenkjennelig i forhold til studier i praktisk master ved IKM, NTNU, og hans teori er også verdifull for dette prosjektet. Særlig modellen han har utviklet som beskriver de ulike forskningsmodusene forskeren går inn i underveis i et praksisledet forskningsprosjekt. Likevel, det er hovedsakelig den kunstneriske inngangen Hannula m.fl. beskriver som er mest gjenkjennelig for eget prosjekt da jeg har først og fremst har gått inn i forskningspraksisen som kunstner. Prosessens utforskning, utvikling, ledelse og regisering har vært farget først og fremst av rollen min som kunstner, og ønsket om å utvikle en estetisk form har vært kjernen i prosjektet.

4.1 Performativt forskningsparadigme

I 1962 publiserte den amerikanske språkfilosofen John Austin artikkelen *How to do things with words* (Bial, 2007) og samtidig lanserte han begrepet *performativ ytring*. Å si noe er å gjøre noe. I kjølvannet av dette ble det etter hvert mer akseptert å anerkjenne selve praksisen, noe som i kunstfaglig praksis innebar å anerkjenne den kunstneriske prosessen som forskningsmateriale og data. På bakgrunn av Austins teori om at det talte ord er handling, foreslo den australske professoren Brad Haseman et nytt paradigme, nemlig performativt paradigme (Haseman, 2006). Det performative forskningsparadigme videreførte flere metodologier fra det etablerte kvalitative forskningsparadigme, for eksempel etnografiske metoder som intervju og observasjon. I det nye paradigme utviklet man metoder ikke bare for å plassere praksis inn i forskningsprosessen, men for å lede selve forskningen gjennom praksis (Haseman 2006: 6). Selv om det nye paradigmet lånte metoder fra det etablerte kvalitative forskningsparadigme, var i sannhet utfordringene rundt metodologien mer problematisk. Dette gjaldt særlig for publisering av forskningsresultater. Det er nemlig ikke all type forskning som best lar seg formidle i form av en artikkel.

I 2006 skrev Haseman *A manifesto for performative research* og i manifestet argumenterte han for at praksisledet forskning trengte dette nye paradigme da verken det kvalitative eller det kvantitative forskningsparadigmet møtte grunnleggende behov hos de utøvende forskerne. Det gjaldt i særlig grad og kunne frigjøre seg fra metodologiske restriksjoner som vektla skriftlige resultater. Performativ forskning er praksisledet i sin natur og skiller seg fra de to etablerte paradigmene ved at den insisterer på ulike tilnærminger til design, gjennomføring og rapportering av selve forskningsresultatet. Det nye paradigmet la vekt på kunstpraksis som både menings- og kunnskapsgenerering og formidlingsform i seg selv (Rasmussen og Gjørnum 2012: 15). Haseman argumenterte for at forskningsfunn innenfor det performative forskningsparadigme kunne presenteres i form av eksempelvis en teaterforestilling.

I den praktiske delen av mitt forskningsprosjekt er forestillingen *Den performative ungdom* selve forskningsresultatet. Forestillingen gav svar på min problemstilling og det var først i møte mellom scene og sal at problemstillingen ”Hvordan skape et fysisk visuelt scenekunstuttrykk inspirert av ungdom og deres hverdagsliv?” ble besvart.

Publikum ble her presentert for funnene mine både sensorisk og intellektuelt. Forskingen ble formidlet da den ble publisert, nemlig på scenen.

4.1.1 Praksisledet forskning

Begrepene er mange; praksisbasert forskning, praksisledet forskning, forskningsledet praksis, praksis som forskning og praksis i forskning, for å nevne noen (Nelson 2013, Smith og Dean 2009). Vi kan si at betegnelsene henvender seg til samme type forskning, og det er fristende å si at de ulike begrepene bare handler om språklige preferanser. Jeg benytter praksisledet forskning. Praksisledet forskning er et paraplybegrep som rommer flere typer forskning innen ulike fagfelt, men som alle ledes av eller gjennom praksis. I praksisledet forskning løfter man frem prosessen som blir meningsbærende i seg selv. Forskingen kan sies å ha sin opprinnelse fra Finland på midten av 1980-tallet, men det er Australia som har vært en betydelig drivkraft i utviklingen. Forskningstradisjonen har likhetstrekk med det etablerte kvalitative paradigme som retter seg mot å forstå betydningen av menneskelig handling. Dette handler om å tilegne seg økt innsikt i fenomenet menneske, dets livsformer samt streben etter å beskrive verden slik den fremtrer i seg selv. Kvalitativ forskning har en bred rekkevidde av forskningsstrategier som design og metoder. Metodologien omfatter ulike former for systematisk innsamling, bearbeiding samt analyse av et datamateriale. Forskeren i praksisledet forskning går ikke ut ifra en hypotese eller gransker en teori som videre kan etterprøves, men anerkjenner istedenfor selve praksisen og legger til rette for at ny teori kan vokse frem fra selve praksisen. I praksisledet forskning leter man etter innsikter og ikke absolutte sannheter. Forskningspraksisen kan likevel forstås som en vitenskapelig metode fordi den eksperimenterer, falsifiserer, repeterer og tester gjennom praksis (Nelson 2013: 39). Derfor endres også stadig forskningsspørsmålet seg underveis som praksisen utvikler seg da disse har et dynamisk forhold. Forskeren selv et betydningsproduserende subjekt i kvalitativ og praksisledet forskning. Her er nemlig forskerens perspektiv og forståelse avgjørende fordi hennes/hans stemme er i større eller mindre grad alltid synlig i forskerarbeidet. Der kvalitative forskningsmetoder for noen tiår tilbake strevde med å oppnå forskningsstatus på høyde med den kvantitative forskningstradisjonen, kan man si at praksisledet forskning har hatt samme utfordring for å bli akseptert innenfor academia. Det at forsknings ”resultatene” ikke kan regnes som *allmenne sannheter* har bidratt til at tradisjonen lenge har blitt sett på som ikke-akademisk. For at praksisen skal kunne legitimeres har det

dermed blitt utpekt noen strategier som må gjelde for enhver praksis: å forholde seg kritisk og reflekterende til egen praktikk, skrive arbeidsnotater, føre logg og arbeide systematisk med dokumentasjon av selve praksisen (Hannula 2005, Nelson 2013).

4.1.2 Å vite hva, å vite hvordan, å vite at

”Practice as research” er forkortet til PaR og Nelson beskriver aktiviteten slik: ”PaR involves a research project in which practice is a key method of inquiry and where, in respect of the arts, a practice [...] is submitted as substantial evidence of a research inquiry” (Nelson 2013: 8). Nelson har utviklet en modell (vedlegg 18) for praksisledet forskning med særlig tanke på de performative kunstformene. Modellen til Nelson viderefører kunnskapsmodus amerikanske Donald Schön beskriver i forbindelse med praksisledet forskning også fra andre fagfelt, nemlig de tre perspektivene kunnskap-i-handling, refleksjon-i-handling og refleksjon-etter-handling (Schön 1983, 1987). Jeg kommer tilbake til Schön sin modell senere. Modellen til Nelson illustrerer en sirkel med et triangel i sentrum som viser til den kunstneriske praksis. Triangelet er omgitt av tre moduser som forskeren går inn i underveis i prosessen. Modellen beskriver hvordan forskeren går inn i disse tre ulike forskningsmoduser underveis i prosessen, og hvordan disse modusene flettes inn i hverandre og skaper helhet etter hvert som forskeren praktiserer, reflekterer og ser resultatene i lys av teori (Nelson 2013). Modellen bidrar til forståelse for hvordan en praksisledet, kunstnerisk og eksperimentell forskningsprosess kan valideres som kunnskapsdannelse; hvordan kunstnerisk arbeid også kan være forskning. Nelson kaller de tre modusene for *know-how*, *know-what* og *know-that* (Nelson 2013: 37). *Know-how* (å vite hvordan) handler om den kunnskapen som dannes gjennom erfaring. Dette er en taus, kroppsliggjort kunnskap som ofte er vanskelig å beskrive, som for eksempel å innta en aksepterende holdning under arbeid med improvisasjon (Johnstone, 1987). Kunnskapen kommer til syne i selve praksissituasjonen i relasjon til konkret kontekst.

Know-what (å vite hva) beskriver den kunnskapen man får etter å ha erfart hva som fungerer. Den tause kunnskapen, erfaringene og intuisjonen blir her synliggjort gjennom kritisk refleksjon i etterkant av selve praksisen. Å gjennomføre systematisk dokumentasjon av praksis er derfor viktig for at denne kunnskapen skal synliggjøres.

Know-that (å vite at) handler om å studere den erfaringsbaserte kunnskapen ved hjelp av perspektiver, begrep og analyser av annen relevant praksis. Kunnskapen som oppstår ut ifra dette moduset er en form for kognitiv kunnskap som dannes gjennom refleksjon

og analyse sett i lys av teori. Denne kunnskapen gir en større innsikt i hva praksisen faktisk har resultert i. Når forskeren ser refleksjoner i sammenheng med teori, kan forskeren belyse hvordan den kroppslige, tause kunnskapen fører til spontane avgjørelser i selve praksissituasjonen (Nelson 2013: 42). Å anvende teori underveis i praksisen ser Nelson derfor på som et viktig forskningsmodus i tillegg til de andre modusene. I prosessen med *Den performative ungdom* gikk jeg inn med teoretiske perspektiver fra praksisledet- og kunstnerisk forskning som blant annet Devised theatre, Viewpoints, Intermedialitet og postdramatisk teater.

Alle modusene i Nelson sin modell søker et dynamisk, fleksibelt forhold mellom refleksjon og praksis etterfylt av teori.

Særlig den tause kunnskapen, å vite hvordan, er av stor interesse og betydning innen forskningspraksis. Dette er fordi det nettopp er denne formen for kunnskap praktikere i stor grad benytter seg av underveis i arbeidet. Kunnskapen trenger derfor oppmerksomhet og forståelse for å bli akseptert som viten på lik line som de andre kunnskapsformene.

4.1.3 Kunstnerisk forskning

”It is worth reminding ourselves, for instance, that from all forms of art there are works that have influenced how people think, feel, act and create” (Hannula, Suoranta, Vadén 2005: 111).

”[...] artistic research is a good example of an activity which by its nature is relative, uncertain and changing, but at the same time (in the best case senario) experimental, an intellectual, pleasure creating new knowledge” (ibid. 151).

Kunstnerisk forskning er tett knyttet til praksisledet forskning og noen mener også at det er det samme. Nelson beskriver ”arts research” som ”a significant methodology of which just happens to be based in practices” (Nelson 2013: 21). Begrep som kunsthforskning, kunstbasert forskning og kunstnerisk forskning er alle rettet mot forskningspraksis ledet av en kunstnerisk intensjon (Nelson 2013, Arlander 2014, Hannula m.fl. 2005). Begrepet kunstnerisk forskning sier noe om at det er den kunstneriske undersøkelsen av kunstnerens transformasjon og form som står i sentrum for forskningen, og at rollen som kunstner blir ivaretatt i en ellers vitenskapelig

kontekst. Intensjonen ligger mer i utvikling av det kunstneriske verket og mindre i den sosiale eller kunstpedagogiske virkningen.

I *Artistic Research – Theories, Method and Practices* (2005) argumenterer Hannula m.fl. for at kunstnerisk forskning trenger tid til å utvikle sin egen forskningskultur. På tross av mange ulikheter i feltet, mener de at de fleste kunstneriske forskningspraksiser er bygd opp på følgende måte: kunstverket er det sentrale i forskningen, kunstnerisk utforskning er kjernen i forskningsprosessen, forskningen er selvreflekterende og selvkritisk og kommuniserer ut. Dette har vært gjeldende også for utvikling av *Den performative ungdom*. Hannula m.fl. mener videre at forskeren må plassere forskningen i en historisk disiplinær kontekst, noe jeg gjør i denne masteroppgaven ved å plassere arbeidet mitt blant annet innenfor en Devised theatre tradisjon. Arlander mener at utgangspunktet for kunstnerisk forskning må være forskerens subjektivitet siden forskeren er selve omdreiningspunktet for forskningen og dermed det sentrale forskningsverktøyet (Arlander 2014: 14). Dette fokuset er også gjeldende for mitt forskningsprosjekt da jeg selv har vært feltarbeider, datainnsamler, forsker og regissør. I kunstnerisk forskning er metodene mangfoldige og har hermeneutisk, fortolkende kvaliteter (Hannula m.fl. 2005: 20). Når det gjelder nettopp metodologiske spørsmål og utfordringer mener Arlander at kunstnerisk forskning er et forskningsfelt og et område for kunnskapsproduksjon heller enn en metodologi (Arlander 2014: 13). Siden metodologien i praksisledet- og kunstnerisk forskning viser til ulike problemstillinger, har det blitt foreslått ulike krav til validering av forskningspraksisen. Hannula m.fl. artikulere det slik: "Our viewpoint comes from a combination of qualitative research approaches and particular characteristics of artistic practice" (2005: 10). De trekker altså frem de kvalitative forskningsmetodene i debatten om validitet av kunstnerisk forskningspraksis. De mener likevel at disse metodene ikke bør virke avgrensende for prosessen, men heller brukes som verktøy for å utfolde, guide og ramme inn forskningen (ibid. 114).

Professor i kunstnerisk forskning, Esa Kirkkopelto, mener at kunstnerisk forskning er legitimert som forskning fordi kunstneren transformerer sitt kunstneriske medium til et forskningsmedium. Siden den kunstneriske prosessen åpner opp for endring, er den også et medium for nyskaping (Arlander 2014: 15). I følge Arlander mener Kirkkopelto at forskningens evne til transformasjon er viktigere enn de epistemologiske eller metodologiske utfordringene (ibid. 16). Professor i teater og performance studier Baz

Kershaw, deler samme syn da hans forståelse er at teaterlaboratoriet i seg selv er en forskningsarena. Han mener at den teatrale situasjonen i seg selv inneholder kunnskap som kan regnes som forskning. Men de funn som oppstår i workshopen må formidles eller gjenfortelles i skriftlig form for å kunne oppnå status som forskning (Kershaw, 2009). Å jobbe i en eksperimentell, åpen fase er en viktig forutsetning for at ny kunnskap kan utvikles og tre frem fra teaterarbeidet.

I følge Arlander har den finske filosofen Tuomas Nevanlinna også vært engasjert i debatten om kunstnerisk forskning. Han mener på sin side at forskningen ikke kan være en eksakt vitenskap, men heller eksperimentell vitenskap. I eksperimentell forskning spør vi, så gjør vi, før vi skriver ut hva dialogen mellom spørsmål og verk produserte (Arlander 2014: 15). Eksperimentell forskning kjennetegnes ved at forskningsspørsmålet blir utforsket ved hjelp av et gitt eksperiment, og en slik prosess skaper dermed ikke fast- men eksperimentell kunnskap. Som tidligere nevnt mener Nelson at nettopp slike forskningspraksiser forstås som vitenskapelige metoder på bakgrunn av at forskningen eksperimenterer, falsifiserer, repeterer og tester gjennom praksis (Nelson 2013: 39). Arlander sier det er på denne måten at kunstnerisk forskning skiller seg fra empirisk forskning i vanlig forstand som forsøker å finne allmenne sannheter (Arlander 2014: 15). I følge Hannula m.fl. forsvarte den positivistisk-kritiske vitenskapsfilosofen Paul Feyerabend nødvendigheten av nettopp fri eksperimentering og kreativitet i fremdriften av vitenskapelig tenking. Uten dette, i tillegg til avvik fra det kjente, mente han at ingenting nytt ville bli født (Hannula m.fl. 2005: 112).

For en stund tilbake kunne man ikke se at kunstpraksis kunne være kunnskapsproduserende i det hele tatt (Nelson 2013: 24). Etter hvert har man forstått at "vitenskap" ikke er én veldefinert enhet, men at det i stedet finnes flere forskjellige vitenskaper. Alle vitenskaper er med andre ord organiserte praksiser som bidrar til å øke vår forståelse, begreper og vår evne til kritisk tenkning. Det er viktig å se at vitenskapene noen ganger også kan ha ulike og ikke sammenlignbare mål (Hannula 2013: 17). Ved å forstå dette mangfoldet og å akseptere at virkeligheten består av flere grunnleggende og selvstendige prinsipper, er pluralismen en styrke, der den øker våre muligheter til å eksperimentere og danne oss en bedre forståelse av verden (ibid.).

Det performative forskningsparadigme som verdsetter praksis og publisering i form av for eksempel en teaterforestilling, krever i dag også en skriftlig avhandling, som denne, for å kunne regnes som fullverdig forskning. På denne måten kan man si at kreative

praktikere er nødt til å forholde seg til en ”akademisk standard” for å legitimere sin forskningsaktivitet. Forestillingen *Den performative ungdom* er i seg selv ikke fullverdig som forskning, men denne avhandlingen i etterkant gjør den til det. Det er ulike meninger om denne standarden. Noen mener at forskningsresultatet i form av et kunstverk bør i seg selv være fullverdig forskning, mens andre støtter opp under det som er gjeldende i dag. Nelson er en av dem som mener at en skriftlig avhandling er helt nødvendig, og han argumenterer for ved å trekke frem det fruktbare samspillet mellom praktisk ”doing-thinking” og den verbale artikuleringen i etterkant (Nelson 2013: 29). I utgangspunktet kan jeg godt forstå de som mener at selve kunstverket burde være valid nok. Da visningene av forestillingen min var over, opplevde jeg at forskningsprosjektet var fullført – publikum og aktører samlet i en performativ event gav problemstillingen min et svar. Men ved å systematisere dokumentasjon, reflektere kritisk, se prosessen i lys av teori, og utdype sentrale funn i prosessen gjennom en skriftlig avhandling, har gitt meg som kunstner og forsker større innsikt i eget kunstnerisk arbeid. Det har også hjulpet meg med å knytte praksisen min til et faglig felleskap. Det har likevel vært utfordrende å sette ord på deler av prosessen. Jeg kjenner meg derfor godt igjen i paradoxet Nelson beskriver: ”Artworks [...] are often very complex, resonant and multi-layered, while the articulation of a research inquiry needs to be as clear as possible” (ibid. 10).

I mitt kunstneriske forskningsprosjekt henger problemstillingen bak utvikling av selve forestillingen og dette skriftlige arbeidet i etterkant tett sammen. Jeg analyserer en devised, kunstnerisk eksperimentell prosess i teaterlaboratoriet, reflekterer over prosessen og belyser betydningsfulle funn belyst gjennom eksempler.

4.2 Forskningens rolle i den kunstneriske praksisen

”The starting point of research is always an interest in some phenomenon, event, process, etc.” (Hannula m.fl. 2005: 109). Min interesse var å skape et fysisk visuelt scenekunstuttrykk og ut i fra denne intensjonen oppstod det tre fokusområder: 1.) transformasjon av tekst til fysisk uttrykk, 2.) interaksjon mellom levende bilder og aktører (intermedialitet) og 3.) helhet – sekvensbasert komposisjon. Jeg ville utforske hvordan forestillingen med sin form og sitt innhold kunne legge ut stemningsmarkører og henvende seg til den sensoriske opplevelsen. Den kunstneriske prosessen ble derfor mitt forskningsobjekt. For å kunne utforske dette benyttet jeg teatervitenskapelige

metoder fra arbeid med fysisk teater (Callery 2001, Murray and Keefe 2007) og særlig *Viewpoints* (Bogart 2001, Bogart og Landau 2005), *Gaps* (Ely) og teori om intermedialitet (Chapple & Kattenbelt 2006).

Det krever mot å være kunstnerisk leder, en hel teaterproduksjon og systematisk forsker samtidig. Jeg stolt på at de nødvendige rammene jeg satt på forhånd ville lede meg trygt gjennom prosessen; god planlegging, et kontinuerlig systematisk arbeid og et åpent, inspirasjonssøkende blikk. Jeg visste hva jeg ville utforske men hadde ingen klare bilder på hvordan det kunstneriske resultatet og funnene ville se ut til slutt.

De teaterfaglige metodene og det kunstneriske blikket har vært dominerende i alle fasene av forskningsarbeidet, ja i samtlige: gjennom kvalitative og etnografiske forskningsmetoder, under arbeidet med å søke og anvende aktuell litteratur og i teaterlaboratoriet.

4.3 Fortolkende etnografi

”Ethnography is a form of observation which takes place within the natural circumstances of the social reality” (Hannula m.fl. 2005: 92).

For å få kunnskap om «ungdomskultur» og «den performative ungdom» benyttet jeg etnografiske metoder. En etnograf forsker på menneskers levde erfaringer i en annen kultur enn sin egen med ønske om å forstå menneskers opplevelser og syn på livet. Etnografi handler om å lære gjennom erfaring og etnografiske metoder er en form som produserer beskrivelser av livet til både forskeren og informanten. I *Interpretive Ethnography* (1997) beskriver Norman K. Denzin at den performative teksten gir oss innsyn i menneskers levde erfaringer i form av representasjoner og de performative tekstene blir stand-ins for den levde erfaringen (Denzin, 1997).

4.3.1 Kunstneren tilstede i ungdomskulturen

Jeg: Hei! Jeg heter Ane og jeg studerer drama og teater. Jeg skal lage et teaterstykke som er inspirert av ungdom, derfor er jeg på besøk hos dere.

Jente: Åh! (*kjempe engasjert i blikket*) Er det dyrt å være med? (fra befaring mandag 20. januar)

For å innhente data og inspirasjon fra ungdomskulturene jeg besøkte benyttet jeg kvalitative og etnografiske forskningsmetoder som observasjon, intervju, transkripsjon, tekstkoding og narrativ analyse (Kvale og Brinkmann, 2009). Målet med feltarbeidet var å få en større forståelse av både ungdomskulturen og ungdommene - nok til å skape en forestilling som reflekterte deres kultur.

”[A] person`s activity is studied in everyday situations, as opposed to an experimental set up constructed by the researcher (Hannula m.fl. 2005: 93). Dette Hannula m.fl. fremhever var svært gjeldende for eget arbeid. Selv om jeg hadde forberedt dramaleker og øvelser til bli-kjent-fasen med ungdommene, utførte jeg ikke dette. Jeg ønsket å observere dem i deres naturlige omgivelser, ikke regisserte et opplegg som ville ha ”forstyrret” kulturen jeg ønsket innsyn i. De første gangene jeg besøkte klubbene brukte jeg mye tid på å bli kjent med ungdommene og deres klubbmiljø. Under dette observasjons- og deltagelsesarbeidet innhentet jeg inspirasjon først og fremst ut ifra ungdommens fysiske uttrykk. Det nonverbale stod sentralt for forskningsarbeidet mitt (fokusområde 1.) fysisk uttrykk), og derfor var kroppsspråk, fremtreden, gester og ordlyd kvaliteter jeg særlig så etter i den første fasen.

Det var absolutt ikke bare samtaler og intervju som var interessante data for meg, alt jeg opplevde under feltarbeidet var gyldig og inspirerende data. Å rydde av bordet, drikke te og se på guttene spille FIFA var like viktige brikker i den store helheten. Å *være tilstede* var selve grunnlaget for inspirasjon og datainnsamling (Denzin, 1997).

4.3.2 Intervju

Innen kvalitativ forskning er intervju og transkripsjon allment anvendte metoder å innhente data på. Jeg brukte *Det kvalitative forskningsintervju* (2009) skrevet av Kvale og Brinkmann som inspirasjon til utforming av intervju for feltarbeidet. Siden jeg bevisst ikke ønsket å ha et (forhåndsbestemt) tema for øye i møte med ungdommene, utviklet jeg istedenfor en guide som hjalp meg å synliggjøre målet med feltarbeidet

(vedlegg 19): *hva, hvorfor og hvordan*. Under *hva* klargjorde jeg selve målet med studien i ungdomsklubbene; å innhente kunnskap om ungdommens hverdagsliv og opplevelse av væren i verden og å oppleve «den performative ungdom». *Hvorfor* jeg ønsket å bruke ungdom som informanter var på grunn av min interesse for denne (liminale) fasen i livet, samtidig som at livsperioden matchet formen jeg ønsket å utforske. Under *hvordan* klarerte jeg følgende metoder jeg ville benytte for å innhente informasjonen jeg søkte; observasjon, deltagelse, samtale, intervju og film med *GoPro action* kamera.

Med utgangspunkt i formuleringen «Den performative ungdom» utviklet jeg en rekke forskningsspørsmål som omhandlet ungdoms identitetsoppfatning, performativitet, kommunikasjonsmetoder, kroppsspråk, språk, livsverden og blikk. Forskningsspørsmålene hjalp meg å utvikle intervjuguider samtidig som at de klargjorde hvilke metoder jeg kunne benytte for å innhente dataen og inspirasjonen jeg søkte. Jeg utviklet et spørreskjema som kunne minne om såkalte vennesider man fylte ut i skoledagbøker på 1980- og 90 tallet, i min egen ungdomstid, med samtids oppgraderte spørsmålsformuleringer som ”Hvilke sosiale medier bruker du?”, ”Hva er dine tre favorittlåter?” og ”Hva ønsker du deg mest i hele verden?” (vedlegg 20).

Intervjuspørsmålene var formulert på bakgrunn av to forskningsspørsmål: identitetsoppfatning og egen livsverden (vedlegg 21 og 22). Inspirert av den britiske teatergruppen *Frantic Assembly* (2009) utviklet jeg også et testintervju rettet mot informantens drømmeverden. Under samtlige intervjuer benyttet jeg båndopptaker.

Etter at jeg hadde blitt litt bedre kjent med ungdommene på fritidsklubbene, spurte jeg et utvalg om de kunne tenke seg å bli intervjuet. På bakgrunn av hvordan jeg kjente dem valgte jeg ut hvilken intervjuguide vi skulle bruke. Andre ganger presenterte jeg de ulike temaene for informanten og lot hun/han selv få velge. For meg spilte det egentlig ingen rolle hvilken guide vi brukte. Det spilte liten rolle *hva* vi snakket om, det viktigste var *at* de snakket. Intervjuguidene fungerte også av og til som en innledning av en samtale, et avspark som ledet mot noe de selv var opptatt av å snakke om. Min oppgave som etnografisk forsker var å gjøre dem trygge og legge til rette for at de snakket slik at jeg bedre kunne forstå.

Av og til opplevde jeg at ungdommene var redd for å si noe *feil*. De forstod ikke helt at de, med sine meninger, tanker og fremtreden var interessante nok i seg selv. Det var vanskelig for dem å forstå at akkurat *de* var den inspirasjonen jeg søkte for å utvikle et

teaterstykket. ”Men, hva skal jeg si da?” Jeg måtte forklare at de var interessante fordi de var ungdom, og at jeg fikk mye inspirasjon bare ved å være sammen med dem i deres miljø.

4.3.3 Transkripsjon

I etterkant av feltarbeidet transkriberte jeg alle intervjuene. I forskning innenfor samfunnsvitenskapen kan intervjutranskripsjoner anklages for å ha svakheter ved å være ”..svakkede dekontekstualiserte gjengivelser av direkte intervjusamtaler” (Kvale og Brinkmann 2009: 187). Dette er ikke nødvendigvis verken gjeldende, negativt eller hemmende innenfor kunstnerisk forskning der meningsfortolkning ikke er av primær betydning. Den informasjonen Kvale og Brinkmann sikter til er den informasjonen som går tapt i det skriftlige dokumentet. I kunstnerisk forskning kan denne type informasjon tas med videre i det kreative arbeidet, i for eksempel karakterbygging.

Meningsfortolkning oppstår ikke bare fra det sagte ord men også fra kroppsspråk; pust, stemmeleie, personlige gester. Jeg var bevisst på stemningsmarkører i intervjusituasjonen og søkte etter en mer helhetlig forståelse av informantenes levde erfaring.

4.3.4 Visuell dokumentasjon og `ungdomsmapping´

En annen metode for å få økt forståelse av ungdomskulturen jeg besøkte, var å samle inn visuell dokumentasjon filmet av ungdommen selv. Jeg testet dokumentasjonsformen på forhånd og festet kameraet på hodet når jeg tok bussen, spaserte rundt i gatene, mens jeg laget middag og mens jeg tok kveldsstellet. Jeg likte ideen om at jeg snart skulle få mulighet til å se verden gjennom ungdommens øyne. Som etnografisk forsker i en annen kultur enn min egen, var filmmaterialet i utgangspunktet ment for å gi meg informasjon om hva den enkelte ungdom likte å gjøre og dokumentasjon på hvor oppmerksomheten deres var rettet. Metoden kalles *mapping* og anvendes for eksempel av kunstneren Nobuhira Narumi i *The dog cam project* (<http://www.nobuhiranarumi.com/>) Materiale ville bokstavelig talt gi publikum mulighet til å se verden gjennom de unges øyne og slik ble de unge det Denzin omtaler som co-produsenter (Denzin, 1997). I tillegg til å være dokumentasjon, skulle det visuelle materialet bidra til min undersøkelse av fokusområdet 2) interaksjon mellom levende bilder og aktører (intermedialitet). Ut i fra min interesse for film og et ønske

om å kombinere ulike kunstarter på scenen, ville jeg også bruke filmklippene som visuelt materiale i den sceniske presentasjonen.

Det var utfordrende å få ungdommen til å filme sine hverdagslige gjøremål. De kunne si: ”Jeg vil ikke låne kamera nå fordi jeg skal ikke gjøre noe interessant denne uka”.

Jeg måtte fortelle dem at det var nettopp dette jeg var interessert i.

Jeg fikk ikke tilstrekkelig tid til å la ungdommene få låne kameraet over en lang nok periode til å kunne kalle filmmateriale for dekkende dokumentasjon av ungdoms hverdagsaktiviteter. Jeg opplevde også at enkelte opptak var en iscenesettelse av stereotypiene vi utenfor deres kultur beskriver om dem, for eksempel at de *multitasker* (begrep som brukes når mer enn én handling utføres på en gang). Dette var interessant nok i seg selv siden nettopp iscenesettelse og performativitet var et av de mest sentrale forskningsspørsmålene mine, men at ungdommens blikk og hverdagsliv, i form av filmopptak var valid dokumentasjon for informasjon om deres livsverden, falt bort. Likevel, den estetiske verdien vedvarte og materialet var spennende og ikke minst vesentlig for utforskning av fokuspunktet om intermedialitet.

4.3.5 Ungdomskulturelle impulser

For å skape en forestilling som reflekterte ungdomstid, benyttet jeg flere innganger enn de konkrete kvalitative (og teatervitenskapelige) forskningsmetodene. Dette handler om å åpne seg emosjonelt og intellektuelt for inspirasjon underveis i hele prosessen. Det handler om å bruke musikk, improvisasjon, dans, kreative tanker, refleksjon og minner fra egen ungdomstid. Jeg kommer nærmere inn på dette under neste delkapittel som handler om de ulike rollene jeg inntok i det kunstneriske forskningsprosjektet.

Jeg lette særlig etter auditive stemninger for prosjektet. Jeg fant tilbake til musikk jeg selv hørte på da jeg var ung og lette i låter frie for vokal etter passende lydbilder. Etter feltarbeidet på ungdomsklubbene laget jeg to spillelister på Spotify ut i fra ungdommenes svar på spørreskjema; ”Hvilke tre låter liker du best?”. På vei til prøver, ute og hjemme hørte jeg på spillelista *Boxåpner* eller *Chappa*. Musikken var energisk og det smittet over på meg. Jeg så filmene ungdommen snakket om på klubbene, jeg skimmet gjennom bøkene de leste og jeg dro til byen for å se på klær i de mest populære klesbutikkene for ungdom. Jeg satt meg selv tilbake til ungdomstid og det gav meg energi. Ungdomstid *er* energi.

4.3.6 Viewpoints-blikket

Er det en ting jeg har holdt fast på fra starten av er det Viewpoints. ”Viewpoints are timeless and belong to the natural principles of movement, time and space” (Bogart, Landau 2005: 7). Det var interessant å oppleve at denne fysiske teaterfaglige metoden har vist seg være meningsfull også i det tilsynelatende kvalitative forskningsarbeidet. Jeg beskriver det som å ha et såkalt *Viewpoints-blikk*: jeg så etter gjennomgående Shapes i kroppsuttrykk og språk, Floor pattern hos informantenes gange og Gestures som gikk igjen i ungdomskulturen. Da jeg transkriberte det innsamlet datamateriale benyttet jeg også Viewpoints-blikket: var det ord som gikk igjen, Repetition? Hvor lange eller hvor korte var setningene, Duration? Hvilket Tempo preget informanten? Når jeg leste de performative tekstene (transkripsjonene) så jeg dem i lys av intervjusituasjonen ved og minnes også det fysiske uttrykket hos informantene som Gesture, Tempo og Repetition.

Å være etnografisk forsker i de to ungdomsklubbene opplevde jeg som først og fremst veldig spennende. Forskningsprosjektet mitt følte mer helhetlig ved å få bruke en hel måned ute i feltarbeid. Den eneste utfordringen jeg kan peke på i etterkant, men som ikke virket hemmende for den kunstneriske praksisprosessen, var å få ungdommen til å forstå at de var interessante informanter bare ved å være seg selv.

Jeg opplevde rollen min som kunstner i en forskerposisjon i feltet som svært givende. Jeg sitter igjen med mye kunnskap, erfaring og gode opplevelser. Jeg ble invitert inn i to miljø der jeg ble godt tatt imot av både de ansatte og av ungdommene. Å være en del av deres miljø gav meg mye energi og gode impulser, og jeg opplevde at ungdommene var interessert, åpne, tillitsfulle og svært reflekterte. Herfra var det helt umulig og ikke la seg inspirere til å utvikle et spennende scenemateriale.

4.4 Dokumentasjon

En av forutsetningene for at et kunstnerisk arbeid skal ha verdi som forskning er at arbeidet gjennomføres systematisk og ivaretar dokumentasjon av utviklingsprosessen (Nelson 2013, Smith and Dean 2009, Hannula m.fl. 2005). Grundig dokumentasjon legger grunnlaget for refleksjon både i den skapende prosessen og i etterkant. Dokumentasjon er viktig når jeg i denne skriftlige oppgaven reflekterer over prosessen, viktige endinger, veivalg og sentrale funn i det kunstneriske arbeidet. I tillegg til

dokumentene jeg refererer til i denne oppgaven har jeg liggende privat en 10 cm tykk ringperm som inneholder skriftlige og visuelle dokumenter fra forskningsprosessen.

Høsten 2013 skrev jeg en oversikt over det kommende året og jeg planla hvilke oppgaver som skulle gjøres til enhver tid. I januar 2014 gikk jeg til innkjøp av en større kalenderbok med A5 sider som jeg brukte til å notere praktiske gjøremål og planer for hele prosessen. Denne daglige loggføringen gjorde at jeg til enhver tid hadde oversikt over hva som hadde blitt gjort når og hvilke oppgaver som videre måtte gjøres. Jeg brukte klistremerker som jeg klistret inn på sidene i loggboken der det passet, som for eksempel de dagene jeg hadde gjort ekstra mye arbeid eller trengte en oppmuntring. Jeg vil beskrive denne boken som et nødvendig redskap for et systematisk arbeid. Jeg utviklet også en produksjonsplan, en plan for hver måned, ukeplaner og prøveplaner for arbeidet med skuespillerne.

Etter hver prøve med skuespillerne leste jeg inn refleksjoner på båndopptaker over den aktuelle prøven. Her var øvelser, utforsking og funn sentrale stikkord. Stemmen min på opptaket gir meg i ettertid mer informasjon om eget energinivå, noe et tekstlig dokument ikke kunne ha gjort. Jeg har også ført logg gjennom hele prosessen og skrevet refleksjonsnotater underveis. Gjennom hele prosessen har jeg forholdt meg selvkritisk til eget arbeid i rollen som reflekterende praktiker.

I etterkant av eksamensforestillingen 15.mai intervjuet jeg de tre skuespillerne om hele prosessen. Jeg tok mellom 1 og 1,5 times opptak per aktør. Siden jeg har engasjert meg i de to fritidsklubbene i etterkant av feltarbeidet, har jeg også intervjuet flere av informantene som var publikum under visning av forestillingen.

4.4.1 Litteraturstudier

Anvendelse og bruk av litteratur har utviklet seg dynamisk etter funn gjennom den kreative forskningsprosessen. I *Practice as research in the arts* (2013) beskriver Nelson nødvendigheten av å anvende teori i det praktiske arbeidet. Praksis og teori blir av og til blitt sett på som motsetninger, men, som også Hannula m.fl. understreker, er praktisk aktivitet alltid knyttet til teoretiske forpliktelser som både definerer og guider praksisen (Hannula m.fl. 2005: 101). Teori og praksis henger tett sammen og er avhengig av hverandre for å videreutvikles. Nelson ønsker at et skille mellom teori og praksis skal opphøre og istedenfor overlappes (imbricate) og utvikle hverandre. Ved å se refleksjoner

i sammenheng med teori kan vi i følge Nelson beskrive hvordan taus kunnskap (*know-how*) fører til spontane avgjørelser i selve praksissituasjonen (Nelson 2013: 42).

Nye teoretiske perspektiv og begreper er kommet til og har utviklet seg underveis, for eksempel Verbatim theatre. For forskningspraksisen bak *Den performative ungdom* har jeg innhentet aktuell litteratur. Til fokuspunkt 1) som omhandlet transformasjon av tekst til fysisk uttrykk har litteratur som *Through the body* (Callery, 2006), *Physical Theatres* (Murray og Keefe, 2007) og *The Viewpoints Book* (Bogart og Landau, 2005) vært til inspirasjon. For å innhente litteratur til å reflektere over arbeid med tekst som verbatim, har *Performance in a time of terror* (Hughes, 2011) bidratt til min forståelse av metoden. Bak det andre fokuspunktet (intermedialitet) har først og fremst *Intermediality in Theatre and Performance* (Chapple og Kattenbelt, 2007) vært veiledende i særlig den reflekterende prosessen i etterkant. *Digital Practices* (Broadhurst, 2007) har også vært aktuell litteratur i dette arbeidet. For fokuspunkt 3) helhet - sekvensbasert komposisjon, har *Postdramatic Theatre* (Lehmann, 1999) vært en sentral litterær kilde. I tidligere prosesser har jeg både som skuespiller og regissør selv jobbet *devised* og produksjonsplattformen er sterkt integrert i meg. Likevel har litteratur om devising prosesser (Oddey, 1994, Mermikides & Smart, 2010) vært nyttige for det skriftlige arbeidet i etterkant. Litteratur som beskriver arbeidet til spennende kunstnere som Robert Wilson (1996) og Frantic Assembly (2009) har også vært inspirerende for det kunstneriske arbeidet. *Det kvalitative forskningsintervju* (Kvale og Brinkmann, 2009) var en nyttig veileder før jeg gikk ut i feltarbeidet med ungdommene, og litteratur fra Nelson, Hannula m.fl. og Arlander har vært betydningsfull for egen forståelse av hva praksisledet, kunstnerisk forskning egentlig handler om.

Det har ikke bare vært litterære kilder som har vært veiledende og inspirerende. Også teaterforestillinger, filmer, billedkunst, musikk og hverdagesestetikk i form av øyeblikk og samtaler har vært av betydning for utvikling av *Den performative ungdom*. Jeg vil særlig trekke frem teaterforestillingene *Fiction* (2012) av Carte Blanche og *Blue Motell* (2011) av Lisa Lie, filmer av Roy Andersson og Wes Anderson, samt musikk fra Jon Hopkins og Apparat.

4.5 Forskerens roller i forskningen

”Some practitioners like to take a walk or a bike ride, others find travelling on a bus or train helps” (Nelson 2013: 28).

I løpet av våren 2014 opplevde jeg aldri på noe tidspunkt at forskningsprosjektet var utenfor meg selv. Jeg opplevde heller aldri at jeg mistet motivasjon eller engasjement for prosjektet. Det var vanskelig, om ikke umulig, å legge prosjektet fra seg i hverdagen som i drømmer. Forskerrollen ble en del av meg. Det følte som at jeg alltid var på jakt og var åpen for inspirasjon. På bussen, hjemme, sammen med venner. Det hendte at jeg planla en fridag men endte opp med å pusle med ting relatert til prosjektet som å redigere film, reflektere over egen ungdomstid eller å gjøre ting jeg selv gjorde som ung, som å skate. Jeg opplevde konstant å være i forskningsmodus, og selv om jeg kunne være sliten var gleden over å være i et så spennende prosjekt alltid større. Det faktum at prosjektet var utviklet ut i fra eget interesseområdet var av stor betydning. Jeg var enormt nysgjerrig på å utforske teaterfaglige metoder mot å skape et fysisk og visuelt formuttrykk. Jeg hadde et stort ønske om å utvikle meg kunstnerisk og faglig, samtidig som at jeg hadde sterk motivasjon for å forstå ungdomskulturene jeg besøkte. Jeg reflekterte ofte over hvor heldig jeg var som hadde fått tildelt et helt semester til å skape. Jeg skulle være kunstner, leder og forske i mitt eget prosjekt, jeg skulle skape teater på mine premisser – jeg skulle lage Ane-teater.

Det kjennes svært meningsfullt å jobbe slik jeg gjør nå. Å ha et (master)arbeid som trofast følger meg gjennom våren, tilfører livet mitt mening utenfor meg selv – som en motivator til å lære mer, se lenger og mot å bli større (Ane 11. februar 2014).

Det er mange roller som inntas i et kunstnerisk forskningsprosjekt. Hannula m.fl. mener at det er et demokrati mellom alle rollene som sjongleres underveis i forskningsarbeidet (2005). Personlig opplevde jeg at det var kunstnerrollen som stod i bresjen i nesten samtlige deler av prosessen, og kunstnerblikket både formet og farget prosess, valg og engasjement. Prosjektet mitt hadde først og fremst en kunstnerisk intensjon. Denne intensjonen preget de ulike rollene og arbeidsoppgavene som fortolkende etnograf, kunstnerisk leder og regissør, filmskaper og kritisk, selvreflekterende teaterforsker og pedagog. Å sjonglere mellom rollene var utfordrende, og særlig i perioder der de var

aktive på samme tid. Samtidig som denne sjongleringen av roller, har rollen som reflekterende praktiker stått sentralt i forskningsprosessen.

4.5.1 Den reflekterende praktiker

Begrepet *reflekterende praktiker* stammer fra den amerikanske filosofen Donald Schön og hans bøker *Den reflekterende praktiker* (1983) og *Udvikling af ekspertise gennem refleksjon-i-handling* (1987). Schön argumenterte for at praksis og utøvelse av et yrke (for eksempel terapeut, lærer eller kunstner) på grunn av refleksjon underveis også regnes som forskning. Robin Nelson refererer til Schön og sammen kan deres modeller ses på som utfyllende mot denne type kunnskapskompetanse og dannelse. Den reflekterende praktiker kan deles inn i tre perspektiver: kunnskap-i-handling, refleksjon-i-handling og refleksjon-etter-handling (Schön, 1987).

Kunnskap-i-handling er en kunnskap som vanskelig lar seg beskrive med ord og blir dermed beskrevet som *taus kunnskap*. Denne formen for kunnskap har vært svært vesentlig for eget prosjekt. En taus, kroppsliggjort kunnskap var grunnlaget for å ta ”riktige” avgjørelser i øyeblikket, som for eksempel å peke ut viktige veivalg i den skapende prosessen. Kompetansen baserer seg på kroppslig kunnskap, tidligere praksiserfaringer og teori. Først og fremst har jeg erfaring fra kunstbasert forskning gjennom masteremnet ”Kunstbaserte metoder i drama og teater” fra IKM ved NTNU. Jeg har erfaring med å jobbe deved fra bachelorfaglærerutdanningen min fra Universitetet i Agder (UiA). I tillegg har jeg erfaring med konseptutvikling, regi og kunstnerisk arbeid fra ulike verv innunder Studentersamfunnets Interne Teater (SIT). Under studentfestival UKA i 2011 regisserte jeg barneteateret *Seniorskvadronen* og i 2013 hadde jeg regi på et teaterstykke presentert under ISFiT (International student festival in Trondheim). På UiA fikk jeg skuespillertrening i ulike teaterfaglige tilnæringsmetoder, deriblant Viewpoints, og under produksjonene under UKA 2011 og ISFiT 2013 trenet jeg amatørskuespillere i metoden. I 2012 deltok jeg som skuespiller på ”Oslo International acting festival” og fikk trening i interessante (anti-) tilnæringsmetoder. Jeg vil også trekke frem masteremnet som omhandler historiske og teoretiske perspektiver på drama og teater (DRA3003) som inspirerende for eget forskningsarbeid. Den teoretiske bakgrunnen til sammen med praksiserfaringer har dannet grunnlag for en kroppslig forankret kunnskap. En kunnskap som har gitt meg trygghet til å lede og regissere mitt eget kunstneriske forskningsprosjekt.

Det kan være vanskelig å beskrive *hva* det er som gjør at valg blir tatt når kunnskapen *sitter i kroppen*. Jeg opplevde at selve forskningen også foregikk *i kroppen*. Da jeg søkte inspirasjon til scenemateriale, under feltarbeidet med ungdomskulturene og under prøver med skuespillerne lot jeg også sansene være mottager av informasjon. Jeg åpnet meg opp for sansbare impulser og jeg søkte emosjonell informasjon. Jeg lot stemningsmarkører være impulser og ideer til å skape scenemateriale ved å la også kroppen være mottaker av informasjon. Det heter at *estetikk er den kunnskap som kommer gjennom sansene*, og det var nettopp denne kunnskapsdannelsen og inspirasjonsmetoden jeg benyttet meg av. Jeg gikk jeg inn i en tilstand som i sterkere grad enn vanlig åpnet meg opp for sanseintrykk og ved å være bevisst denne holdningen, opplevde jeg å være svært sensitiv for estetiske impulser. Jeg inntok en *performance sensitiv forskerholdning* (Aune, 2010). Det faktum at jeg ikke utelukkende søkte data og inspirasjon fra tekst og tale men også fra stemninger, kroppsspråk og kreative tanker fikk derfor betydning for hvordan jeg skapte ideer til scenemateriale. Mitt subjektive blikk var avgjørende både for utvelgelsen av data og inspirasjonsmateriale, men også for hvordan jeg *forstod* informasjonen jeg mottok i prosessen.

Det å bruke kroppen som mottaker av informasjon i møte med ungdomskulturene tror jeg var avgjørende for å lykkes med å skape et fysisk uttrykk på scenen. Jeg kunne ikke bare forstå kulturen og ungdommene med intellektet, jeg måtte også forstå dem og deres kultur med kroppen. Det er jo ikke alt som kan beskrives med ord, og kanskje dette er særlig gjeldende for nettopp ungdomstiden.

Tilbake til modellen til Schön, beskriver refleksjon-i-handling en parallell refleksjon i selve praksissituasjonen. Det er viktig å reflektere i situasjonen for å kunne utvikle arbeidet der og da. Gjennom å tenke og handle samtidig bygges det opp et repertoar av handlingskompetanse. Men i tillegg til en kroppslig erfaring og teoretisk kunnskap, kreves planlegging. Planlegging og systematisk arbeid har vært en avgjørende faktor for å gjennomføre et forskningsprosjekt som *Den performative ungdom*. For å kunne reflektere i handling har det vært svært viktig å ha oversikt over de praktiske anliggender til enhver tid. Jeg klarte rett og slett ikke å jobbe kreativt hvis viktige praktiske oppgaver ikke var på plass. Administrative oppgaver som planlegging og systematisk arbeid er oppgaver som kan sies styres av den venstre hjernehalvdelen.

Denne delen av hjernen står for det tenkende, logiske og beskriver *det rasjonelle mennesket*. Den høyre hjernehalvdelen på sin side styrer det kreative som intuisjon, følelser, kreativitet, spontanitet og fantasi. Siden jeg opplevde å være nærmest konstant åpen for inspirasjon til å skape kreativt materiale, var det en stor utfordring og samtidig planlegge og systematisere praktiske oppgaver, altså å bruke den venstre hjernehalvdelen samtidig. Slike dikotomier er strengt tatt ut, man har i de senere år forstått at sammenkoblinger mellom hjernehalvdelen er et faktum, men det er likevel interessant å trekke frem denne ”todelingen” da jeg opplevde et *samarbeid* mellom de to hjernehalvdelen som nærmest umulig. Dette var faktisk det mest utfordrende med hele forskningsprosessen. Januar og store deler av februar gikk derfor hovedsakelig med til høyre hjernehalvdelsaktivitet (som praktisk planlegging og gjennomføring av administrative oppgaver), mens det i mars, april og mai var den høyre, kreative hjernehalvdelen som fikk førsteprioritet.

Refleksjon-etter-handling omhandler de refleksjonene som blir gjort i etterkant av praksissituasjonen. Her handler det om å klare å se seg selv utenfra, betydning av veiledning og planlegging. Veiledningssamtaler har vært særlig viktig for denne prosessen, der samtaler har hjulpet med å se meg selv utenfra prosessen og å se de store linjene. Man gjør en faglig vurdering av valg som ble tatt i praksissituasjonen og reflekterer over eventuelle endringer som kan gjøres neste gang.

Jeg tok med meg erfaringer fra tidligere kreative prosesser, faglig kunnskap og teori inn i dette forskningsprosjektet. Samtidig har jeg reflektert underveis i prosessen. Materialet brukte jeg til å reflektere over hva som fungerte, hva som ikke fungerte, interessante funn og hva ble fokus for neste prøve. Denne skriftlige masteroppgaven er også en refleksjon-etter-handling.

Modellen fra Schön sammen med modellen utviklet av Nelson trekker frem viktige perspektiver for praksisledet forskning. Modellene er et viktig bidrag til debatten om validitet, der perspektivene retter et særlig viktig fokus mot den tause kunnskapen som enda ikke ”passer inn” i vitenskapen og som for flere enda betegnes som ikke-legitimert innenfor akademia.

5. Analyse

Intensjonen bak den kunstneriske forskningsprosessen av forestillingen *Den performative ungdom* var et ønske om å utvikle et fysisk visuelt scenekunstuttrykk. Jeg ville videreutvikle intervjutekst til emosjonell informasjon via bevegelse, levende bilder og lyd. Jeg ville skape en forestilling som, ved hjelp av postdramatiske trekk, rettet seg mot den sensoriske opplevelsen. De tre fokusområdene 1.) transformasjon av tekst til fysisk uttrykk, 2.) interaksjon mellom levende bilder og aktører - intermedialitet og 3.) helhet – sekvensbasert komposisjon har stått sentralt gjennom hele utviklingsprosessen.

I dette analysekapitlet trekker jeg frem relevante eksempler for hvordan jeg og skuespillerne har utforsket teaterfaglige metoder i teaterlaboratoriet mot å nå min intensjon. Jeg vil drøfte hvordan det praktiske arbeidet har bidratt til å utvikle scenisk tekst og beskrive hvordan den teaterfaglige metodeeksperimenteringen har ivaretatt intensjonen min om å skape et scenekunstuttrykk som reflekterer «den performative ungdom». Analysen trekker frem scener og utvikling av scener, med referanse til scenetittel i manuskriptet.

Til analysen har jeg laget en prosessmodell som visualiserer utviklingen av de tre fokuspunktene etter hvert som prosessen utviklet seg (vedlegg 15). Jeg følger modellen i dette analysekapitlet og beskriver derfor først *blå* periode som handler om hvordan intervjutekster og annet tekstmateriale ble transformert til fysisk uttrykk via Viewpoints (fokusområde 1.). Deretter beskriver jeg *grønn* periode, en periode der selve teksten også har blitt ivaretatt gjennom å jobbe med tekst som verbatim. *Lilla* periode er perioden der tekstmaterialet ble beholdt samtidig som at det ble utviklet fysisk visuelt via Gaps i kombinasjon med fysiske og vokale Viewpoints (fokusområde 1.) og 2.). Denne anti-metoden ble også et drivende formgrep i arbeid med komposisjon (fokusområdet 3.). *Gul* periode beskriver perioden der vi utforsket og utviklet det visuelle materialet gjennom interaksjon mellom medier og intermedialitet (fokusområdet 2.).

Som kunstnerisk leder har jeg brakt inn ulike typer materiale underveis i forskningsarbeidet sammen med skuespillerne. Dette materiale er intervjutekst fra

feltarbeid, egenprodusert tekst (egne ideer og ungdomsminner, inspirasjon, observasjon og refleksjon fra feltarbeid), musikk og ulike objekter.

Målet med analysen er å belyse sentrale arbeidsmetoder, utdype funn og reflektere over viktige deler av prosessen. Etter å ha presentert intensjonen bak hvert fokuspunkt i hvert delkapittel, gjort en presentasjon av metoder og materiale for utforskning og gitt eksempler, vil jeg til slutt oppsummere hvordan den eksperimentelle utforskingen har bidratt til å utvikle scenisk tekst som har møtt min intensjon, og trekke frem interessante funn. For å trekke konklusjoner benytter jeg eget dokumentasjonsmateriale, refleksjoner i etterkant og teori.

5.1 Blå tekst: transformasjon av tekst til fysisk uttrykk

Den primære tilnæringsmetoden for prosessen, Viewpoints, stod sentralt for utvikling av scenisk materiale i denne fasen. Hvordan kunne jeg og skuespillerne gjøre teksten fysisk?

5.1.2 Eksempel I *Åpningssekvens*

Her var blått, her var gult, her var grønt, himmelen fløt og elvene, skogen stod steilt og fjellene, alt skjønt, alt gåtefullt og magisk, og midt i det hele han, Siddharta, den våknende, på vei til seg selv. (Herman Hesse, Siddharta 1976: 39).

Jeg hadde lenge hatt et tydelig indre bilde og en klar følelse av hvordan anslaget til *Den performative ungdom* skulle være. Den klare intensjonen var både rettet mot form og mot innhold, men jeg hadde problemer med å beskrive dette med ord fordi denne scenen var en *stemning*. Hvordan skulle jeg formidle dette til skuespillerne? Hvordan skulle jeg beskrive en intensjon som ”manglet” ord?

Jeg visst at formen skulle formidles gjennom bilder, bevegelse og lyd. Jeg var på jakt etter en form som skulle ivareta den sensoriske tilskueropplevelsen og visste derfor at jeg måtte la flere medier (lyd, bilde og bevegelse) sammen skape et intermedialt uttrykk. Jeg visste at Viewpoints var metoden vi skulle benytte for å finne bevegelsen jeg søkte, og for å klare å skape en slik scene som skulle henvende seg til kroppen, måtte den utvikles i et ordløst univers.

Intensjon min om scenens innhold rettet seg mot de utfordrende aspektene ved ungdomstid: følelsen av å befinne seg i en slags *interfase*, en liminal fase, og om å være på vei til seg selv.

Jeg startet med å lese opp et refleksjonsutdrag (materiale 1) for skuespillerne. Utdraget var basert på en samtale hatt med ei jente på en av ungdomskubbene:

Hun var kreativ da hun var barn. Hun elsket å lage ting, se resultater og syntes det var ”artig å ordne ting”. Hun likte å lage julegavene til mamma og pappa. Men det gjør hun ikke lenger, (ler) ”det er jo teit!”. Hun finner ikke lenger noe glede i å skape. Det er ikke artig lenger. Interessen er borte. Den ha gått over i – ingenting. Hun vet ikke hvor den har blitt av eller hva det tomrommet har blitt fylt med. Alt er annerledes. (Refleksjon etter feltarbeid 26.februar).

Jeg snakket med skuespillerne om interfase og om å være midt imellom noe. Om å være usikker på seg selv, sine omgivelser og sine venner. Hvem er jeg og hvor er jeg på vei? Jeg hadde på forhånd sett meg ut et forslag til lydbilde (materiale 2, Apparat – 44 (noise version)). Jeg spilte låta og ba skuespillerne om å bevege seg rundt i rommet med disse tankene i hodet. Ved hjelp av Viewpoints utforsket de Behavioral Gesture tilknyttet begrep som kaos, usikkerhet og liminalitet. De utforsket Floor Pattern som beskrev usikkerhet, Expressive Gesture som var knyttet til følelsen av uro og Shapes rettet mot forvirring. Så sa jeg: ”Velg deg ut en bestemt retning du går, brått endre denne retningen. Du ombestemmer deg. Du går en annen retning. Ombestem deg igjen. Eskaler. Du vet veien, nei, du ombestemmer deg. Hvor skal du? Hvor er du på vei? Endre!”

Og det var... to ganger det, så var vi der. Til musikk går skuespillerne først i seg selv, før de blir bevisst sine omgivelser, hverandre, før de til slutt hele tiden endrer retningen de går. Alt i et eskalerende tempo som tett følger musikkens intense oppbygging. Jeg stod tilbake å observerte dem, fullstendig rørt. Det sceniske uttrykket var en konkret visualisering av mitt indre bilde av uttrykket jeg på forhånd søkte. Og nå er jeg svært lykkelig. (5. prøve søndag 16. mars).

5.1.3 Eksempel II *Fast rutine*

For å trekke frem et eksempel på hvordan intervjuetekst kunne transformeres til et rent fysisk uttrykk, er den eksperimentelle prosessen bak scenen kalt *Fast rutine* interessant. Utvikling av sekvensen ble støttet av fire materialer og jeg introduserte prøven med å lese opp et tekstutdrag (materiale 1) fra et fokusgruppeintervju. Spørsmålet mitt til jenta

som ble intervjuet lød som følger: Har du noen faste rutiner du gjør før du går i seng om kvelden?

EJa! Æ kjæm hjem å åsså spis litt mat, gå å puss teinnan, klæ på sæ nattpysj, gå å si gonatt te foreldran min, gå på do, gå å lægg sæ heh! (*alt i ett utoverpust*). Og ligg å held på me tEllefonen kjæmplæng og så opp å gå på do ijænn og så gå å lægg sæ ijæn. Og hold på me tellefonen littte og så lægg sæ å søv. Hver dag. Samme rutina hele tia.

Ja åsså plei æ å pakk sekken før æ lægg mæ og det e kanskje det siste æ gjør før æ lægg mæ. Pakk skolesekken te neste dag. M m. (Jente 14 år, 12.februar 2014).

Tekstmaterialet var fysisk. Bak dette lille utdraget lå en verden full av bevegelse, gester og fysiske uttrykk. Denne jentas replikk fikk meg til å innse hvor tidlig i livet mennesket faktisk faller inn i livets fastlåste rutiner. Ikke bare kveldsrutinene på badet, men alle rutinene i hverdagen. Hverdagslige handlinger som i utgangspunktet gir mening, men etter hvert som at de blir rutiner mister mening. Og når de mister mening syntes de også å ta over kontrollen over deg, du blir styrt av dem. Intervjuteksten berørte min egen frykt for å bli fanget i livets rutiner uten at jeg selv ønsker det.

Av Viewpoints var det særlig Behavioral og Expressive Gesture, Duration og Tempo som var interessante i utforskningen av tekstens fysiske liv. Skuespillerne utforsket først Behavioral Gesture som tilhørte kveldsstell og rutiner på badet. I denne fasen var det viktig å la dem utforske fritt. Jeg noterte hvilke Gesture som var interessante: tannpuss, skylle ansikt, klemme kviser, fikse håret, ta av sminke og vaske seg under armene. Senere utforsket vi Gesture som var langt mer personlige og da trakk jeg frem Bogarts essay om *Embarrassment* (Bogart 2001: 113f) til hjelp i arbeidet. Bogart beskriver Embarresment som en scenepartner som hjelper oss med å sette opp hinder underveis, tørre å risikere mer, tørre å våge. "If your work does not sufficiently embarrass you, then very likely no one will be touched by it" (ibid.). Jo mer skuespillerne risikerte på badet, jo pinligere og mer interessant var det for tilskuerne å se på: klemme kviser, måle pupper, studere neseboret, kikke ned i buksa.

Jeg fant en repetitiv elektronisk låt (materiale 2, Jon Hopkins – Sun Harmonics) som jeg syntes kledde uttrykket til scenen, og vi testet Gestene med et lydbilde.

Deretter introduserte jeg en seng (materiale 3) og skuespillerne utforsket ulike måter å legge seg på. Viewpoints som Tempo og Floor Pattern var særlig interessant i utforsking av dette materiale.

Skissen til scenen *Fast rutine* tok form allerede etter endt prøvedag: rutinene ungdommene har på badet går fra å være meningsfulle oppgaver (illustrert gjennom

Behavioral Gesture) som ved hjelp av et eskalerende Tempo utvikler seg til å bli meningsløse bevegelser (illustrert gjennom Expressional Gesture) som kaster dem ut i rommet, inn i et univers preget av rytmer og bevegelser som kontrollerer dem. Til slutt faller de alle tre ned i senga, fullstendig utslitte av hverdagens meningsløse rutinehelvete.

Jeg delte ut tekstutdrag (materiale 4), setninger fra ungdommene som handlet om hvor viktig det var for dem å sove. Da skuespillerne falt ned i sengen, sa de setninger høyt, alene og samtidig. Den kvelden fortalte jeg båndopptaker dette:

Vakker sekvens på slutten der alle tre ender opp i senga og sier ut tekster om hvor viktig det er å sove. Her har vi noe vakkert. (Ane 4. prøve, 18.mars).

5.1.4 Eksempel III *Alpha males*

Ved å innta en performance sensitiv forskerholdningen i feltarbeidet, mottok jeg som tidlige beskrevet informasjon også gjennom kroppen og sansene. Det kanskje mest eksplisitte kroppslige uttrykket jeg møtte i ungdomskulturene var enkelte gutters performativitet i det sosiale rom. Dette var særlig tydelig i den ene klubben der i dag nærmere 80% av ungdommene er gutter og nærmere 70% av disse er av ikke etnisk norsk opprinnelse. Bestanden av såkalte *alpha males* var enormt høy. Begrepet *alpha male* stammer fra beskrivelser fra dyrerike der *alpha* er betegnelsen på det individet i kulturen som har høyest rangering. I hovedrommet på klubben luktet det svette og testosteronnivået var høyt. Jeg ønsket å transportere dette uttrykke i en kunstnerisk form.

Hver mandag hadde klubben den populære aktiviteten ”Mandagskonk”. ”Mandagskonk” var en konkurranse i form av ulike aktiviteter som biljard, brettspill, kanonball eller kokkelering, og hver mandag ble det kåret en eller flere vinnere. Hvis man var så heldig å vinne flere konkurranser fikk man i tillegg et laminert diplom hengt opp på hedersveggen. Og for å vinne, gjorde gutta alt.

Det er kokkekamp, og gutter som aldri før har rørt ei matsleiv, kokkelerer vilt. Hvem er best denne gang? Det er ikke ispinnen eller kinobilletten som betyr noe, det er prestisjen. Heder og ære. Hvem får henge på veggen i laminert diplom? Det ene laget ledes av en tydelig *alpha male* som står over benken og dikterer og regisserer laget hans. På det andre laget styrer alle tre, men felles for situasjonene er at samtlige ønsker å ”have a saying” selv de som ikke er med. Og kanskje særlig dem. (Utdrag fra lognotat 2.februar).

Dette var performativ identitetsdanning. Dette var performativitet. Under prøve med skuespillerne leste jeg opp datamateriale fra feltarbeidet som beskrev observasjoner av den sterke alpha male kulturen på ungdomsklubben, tekster om konkurranseinstinkt og om status (materiale 1). Vi skulle ta alpha malen på alvor.

Jeg spilte av lydklipp fra hovedrommet på fritidsklubben (materiale 2) slik at skuespillerne også fikk et auditivt bilde av kulturen vi skulle utforske. Skuespillerne begynte å utforske fysiske Viewpoints. Hvilket Tempo gav status? Hvilke Behavioral Gesture uttrykte høy status? Hvilke Shapes formet høy status? Og hvordan beveget en alpha male seg i rommet, Floor Pattern?

Etterpå satt vi i ring og reflekterte over egne minner i forbindelse med status, å vinne og å tape. Vi reflekterte rundt behovet for å være flink til noe, behovet for å bli sett som menneske – behovet for å være av betydning. Hva betyr det å vinne? Og hvorfor er det viktig? Hva gjør det meg at jeg vinner? De tre skuespillerne stilte seg på rekke helt i enden av rommet. De stod i Third circle og på tegn fra meg var det førstemann over til andre enden av rommet. I starten var det vanskelig for skuespillerne å forholde seg seriøst. Jeg lot dem repetere øvelsen, gang etter gang etter gang. ”Du må vinne”, sa jeg. ”Og den av dere som vinner, skal annonsere det. Sterkt. Du er *best*. Gni det inn! Skrik seiershylet så høyt du bare klarer!” Etter noen runder var det noe i dem som endret seg og konkurranseinstinktet kom sakte men sikkert frem. Under Check out i slutten av prøven reflekterte vi rundt hva som føltes å ha endret seg underveis i øvelsen. For skuespillerne tok det nemlig litt tid å finne tilbake til en så eksplisitt *fysisk* følelse av konkurranseinstinkt.

Men hvordan skulle vi bruke det utforskede scenematerialet? På det tidspunktet visste jeg ikke. Jeg var redd for klisjeer og parodiering. De utforskede scenemateriale ble senere delvis grunnlag for scenen *Mine forhold* der to gutter simulerer en slåsskamp før de løper i sirkler rundt byttet sitt, jenta.

5.1.5 Funn fra utforsking av blå tekster og Viewpoints som tilnæringsmetode

Anne Bogart beskriver Viewpoints først og fremst som en teknikk som trener utøvere, bygger et ensemble og skaper bevegelse på scenen. Viewpoints handler om ”awareness” og er et vokabular for å kunne snakke om hva som skjer på scenen (Bogart 2005: 7). Bogart mener at metoden i tillegg bidrar til felleskap for en gruppe utøvere der man lærer hverandre å kjenne, særlig gjennom et non-verbalt uttrykk, og sammen skaper et eget og unikt scenespråk.

Punktene Bogart beskriver har vært beskrivende for også egen prosess. Først og fremst vil jeg anerkjenne Viewpoints som den metoden som hjalp oss å utforske forestillingens fysiske liv. Mot å nå min intensjonen om å skape en form som hadde bevegelse og fysiske uttrykk, gav metoden *Den performative ungdom* dette fysiske livet. Viewpoints var verktøykassen skuespillerne kunne brukte for å skape bevegelse til ideer og stemninger jeg hadde. Viewpoints gav liv til *stemningene* jeg var på jakt etter. Når jeg ikke hadde ord, hjalp Viewpoints oss til å formidle det uttrykket jeg søkte. Øvelser som Open Viewpoints med et forhåndsbestemt tema resulterte i en konkretisering og billedliggjøring av ordløse ideer og bilder jeg hadde. Viewpoints som metode tilbød den emosjonelle informasjonen jeg søkte. Opplevelsen av å se sine egne mentale bilder og stemninger manifestere seg på scenen og i skuespillernes kropper, var en sterk opplevelse.

Mot å nå intensjonen min om innhold var Viewpoints også nyttig. For eksempel i forestillingens anslag som skulle presentere uro, eller i *Fast rutine* som skulle fortelle om meningsløse rutiner, eller i *Mine forhold* for å beskrive alpha malen og konkurranseinstinktet mellom to gutter. Det var spennende uttrykk å formidle disse uttrykkene gjennom bevegelse fremfor ord.

Da jeg var på befarings på en av fritidsklubbene fortalte en gutt meg at han ville se bevegelse på teater. Han hadde akkurat sett et klassisk drama på Trøndelag Teater som del av skoleundervisningen, og han beskrev hvordan han og klassekameratene hadde vekslet mellom å sove og å knaske godteri underveis fordi ”det var så mye tekst”. Visningene av *Den performative ungdom* hadde publikum i alle aldersgrupper, og under eksamensvisningen la jeg særlig merke til en ungdom som satt nær meg. Han responderte svært positivt i de fleste fysiske scenene, og særlig i scenen der de to guttene kjemper om jenta ved å løpe i sirkler rundt henne (*Mine forhold*). Personlig mener jeg at det fysiske uttrykket var en estisk kvalitet som i større grad enn ren tekst kommunisert med ungdom. Kanskje er det lettere å kjenne seg igjen i et fysisk uttrykk fremfor gjennom ord?

Det er mye *bevegelse* i ungdomstiden, både fysisk og mentalt. Jeg tror det fysiske uttrykket åpnet opp for at ungdommene lettere kunne relatere seg til det som skjedde på scenen.

5.2 Grønn tekst – tekst som verbatim

Tilbakeblikk

Jeg, en gutt og en klubbarbeider sitter inne på gutterommet på fritidsklubben. Jeg intervjuer 17 åringen om fortid, fremtid og nåtid, og han svarer med modenhet og refleksjon. Til slutt sier jeg, kan du fortelle meg om den beste dagen du har hatt? Og i de få stille sekundene fra jeg har stilt han spørsmålet og til jeg kikker bort på han, liksom forstår jeg at nå, nå kommer det noe helt spesielt. Og det gjorde det. (Om scenen *Brorskap*.)

Intensjonen min bak å jobbe med tekst som verbatim var at flere av de transkriberte intervjutekstene fra feltarbeidet var vakre i seg selv. Det var ikke bare tekst på et ark, det var uttrykk for *lived experience* (Denzin, 1997). Jeg opplevde at enkelte av tekstene i seg selv hadde brudd av den emosjonelle informasjonen jeg i utgangspunktet var på jakt etter. Kunne tekst være emosjonell informasjon i seg selv? Og var tekstene bare vakre hvis de forble uberørte?

Jeg møtte meg selv litt i døra da jeg forstod at jeg faktisk ønsket å bruke mye av teksten som den var. Man kan si at jeg falt for estetikken i det transkriberte materialet. Det var jo det autentiske *språket* i selve teksten som gjorde materialet så interessant. Kunstnerisk forskning tar ofte utgangspunkt i levde erfaringer og materiale fra virkeligheten, og materialet behandles deretter i en kunstnerisk ramme. Jeg ønsket at denne kunstneriske rammen skulle ivareta det autentiske i teksten ved å utforske tekst som verbatim i teaterlaboratoriet. Hvordan tekst videreutvikles fra å være kognitiv forståelse til å bli sensorisk forståelse? Og hvordan kunne jeg legge til rette for at teksten forble sensorisk materiale? De *grønne* tekstene var utdrag klippet direkte fra originale transkripsjoner av intervju gjort med ungdommene i fritidsklubbene.

5.2.1 Fire spørsmål

Som tidligere beskrevet fra konseptutviklingsfasen og fra formfasen så jeg meg ut fire sentrale spørsmål som jeg ville bruke i selve forestillingen som en slags kapitteinndeling. Tekstene skulle utforskes som verbatim tekster. Under prøven med skuespillerne leste jeg opp transkripsjonene av svarene fra ungdommene på de fire spørsmålene, før jeg gikk grundig gjennom transkripsjonssystemet mitt. Her er et eksempel som illustrerer eget system og koding av tekst:

Æ huske veldi gåttatte ___ det va det, (*hever stemmen*) det var det æ huska fra det æ villa da, men det e jo ting som æ ikke villa da, som æ vil no^ for eksempel^. Det VERSTækunn ha tænkt mæ da æ va liten va jo å bli lærer. No, no har æ faktiske et mål om å bli pedagog^.

Tegnet ^ beskriver at informanten gikk opp i tone (Pitch). _ beskrev pause og STORE BOKSTAVER beskrev at informanten la trykk på bokstaver eller ord.

Jeg delte ut ett ark for hvert intervju spørsmål (materiale 1) med korte svar fra ungdommen (replikker i form av transkribert tekst). Jeg ba skuespillerne om å lese tekstene presis slik de var kodet, men de to skuespillerne som snakket østlandsk fikk beholde sin egen dialekt. Skuespillerne gikk fritt rundt i rommet og ble kjent med tekstene ved å lese dem høyt for seg selv. Hvordan høres den beskrevne pausen i teksten ut? Hvordan legges trykk på et ord? Jeg ba dem om å fokusere ene og alene på informasjonen bak koding av teksten og utforske vokalt hvordan teksten skulle formidles. Etter en stund samlet vi oss og fordelte replikkene ut i fra hvilke svar skuespillerne personlig likte best eller kunne kjenne seg mest igjen i.

Jeg fikk en ide om å sette frem en lampe (materiale 2) i den ene enden av salen. Lampen skulle representere en mikrofon. Jeg satt meg foran mikrofonen og gav dem regi etter hvert som de kom frem en og en og fremførte de verbatime tekstene.

5.2.2 Verbatim tekst som karakterbyggende

Etter hvert som teksten begynte å sitte, begynte vi å utforske hvilke karakterer som befant seg bak informasjonen i selve tekstmaterialet. Hvilken informasjon lå i det verbatime? Hva kunne pauser i teksten symbolisere? Hvordan ga ordbruk informasjon om hvilken karakter dette var? Hadde karakteren noen typiske Gestures? Vi benyttet fysiske Viewpoints til å utvikle karakterens fysiske uttrykk. Fra informasjon om personlighet i transkribert tekst sammen med fysiske Viewpoints vokste det etter hvert frem tre karakterer. De tre karakterene skulle være stykkets røde tråd, og derfor viktig å definere ettersom vi skulle følge dem i et postdramatisk univers.

5.2.3 Funn fra utforsking av tekst som verbatim

Jenny Hughes trekker frem følgende sitat når hun beskriver verbatim teater: ”Verbatim theatre has been termed ‘a remarkably democratic medium’” (Hemmond and Steward 2008: 12, i Hughes, 2011: 92). Slik jeg forstå det blir formen karakterisert som å være demokratisk fordi den benytter materiale som er ordrette gjengivelser av vitnesbyrd eller intervjuer på scenen, og ivaretar på denne måten informantenes levde erfaringer (Hughes, 2011: 92). Den tekstlige formidlingen blir ikke kunstnerisk transformert, men presentert i sin originale form slik at informantenes stemmer bokstavelig talt blir hørt.

Den demokratiske verdien er også gjeldende for eget prosjekt. Ungdommenes stemmer ble ivare tatt ved at deres vitnesbyrd ble formidlet gjennom de tre skuespillerne som var stand-ins for informantenes levde erfaringer. Men prosessen bak utvelgelse og fordeling av de verbatim tekstene skuespillerne i mellom, var også en demokratisk prosess. Jeg lot nemlig skuespillerne selv få velge ut tekster på bakgrunn av gjenkjennelse og preferanser. Jeg tror at dette var viktig av to grunner. For det første for at den levde erfaringen ble best mulig ivare tatt og *forstått* av skuespilleren som skulle tre inn i rollen som informant, og for det andre bidro det til at skuespillerne kjente et sterkere eierskap til prosjektet i sin helhet.

Det å jobbe med tekst som verbatim ga flere verdier. Det hjalp skuespillerne til å bli ungdom. Ved å benytte direkte gjengivelser fra informantene, jobbe med tekst som verbatim og å utvikle et fysisk uttrykk gjennom Viewpoints tillot skuespillerne å komme tettere på ungdommen i seg selv, noe som videre utviklet de tre karakterene. Den eksperimentelle metoden hjalp også til med å skape et autentisk uttrykk på selve scenen. Dette var særlig viktig for scenene med de fire spørsmålene fordi uttrykket skulle være så naturalistisk som mulig og iscenesette en her-og-nå situasjon.

Å jobbe med tekste som verbatim var også et estetisk interessant grep. Teksten var ikke nødvendigvis logisk informasjon, men ga også emosjonell informasjon fordi materialet berørte en særlig ekthet – en levd erfaring.

Metoden bød også på utfordringer. Bare å lese de transkriberte intervju tekstene høyt for skuespillerne var utfordrende i seg selv, og jeg hadde i tillegg vært tilstede i selve intervjusituasjonene og kjente til informantene. Da sier det sier seg selv at for

skuespillerne var det svært vanskelig å lære seg de verbatim tekstene utenat. De opplevde i ulik grad hvor utfordrende arbeidet var, men felles for dem var at de syntes det var krevende. For meg var det nemlig viktig at alt, ”em”, ”sånn og sånn”, pauser og trykk på ord var med. Informasjonen skulle ikke kuttes bort men øves inn som en del av teksten. Det var nettopp dette som gjorde tekstene til *direkte gjengivelser av* informantenes levde erfaringer. Jeg tror at arbeidet var utfordrende fordi tekstene var tatt ut av en større sammenheng, tatt ut av kontekst. Det kunne være vanskelig for skuespillerne å finne en *logikk* i de korte tekstbitene. Alt annet enn den tekstlige transkripsjonen, som kroppsspråk og helhet, altså utgangspunktet bak tekstene, var fjernet fra skuespillerne og de måtte selv lete etter logikk i de korte utdragene for å klare å lære seg dem utenat. Tekstene var ikke renskrevne eller redigerte og informasjon som ellers ville ha blitt kuttet bort fordi det ikke var viktig for ”å drive handlingen videre” (for eksempel ved overføring til et manus), var like gyldig data i arbeid med verbatim tekst. Jeg var ikke opptatt av at tekstene formidlet et *logos*, det verbatim var meningsbærende i seg selv. Dette var ungdommenes eget språk.

Den største verdien av å jobbe med tekst som verbatim var at uttrykket ble så autentisk. I tilknytning til min intensjon om å representere ungdomskulturene jeg møtte, var dette sceniske grepet viktig. Jeg opplevde at jeg og skuespillerne kom nærmere ungdomskulturene bare ved å, bokstavelig talt, ” snakke deres språk”.

5.3 Lilla tekst – Gaps i kombinasjon med fysiske og vokale Viewpoints

Min intensjon var at innholdet i *Den performative ungdom* skulle reflektere ungdomskulturene jeg møtte i de to fritidsklubbene. Intensjonen min i forhold til form var å skape en sekvensbasert, fysisk visuelt forestilling som henvendte seg til den sensoriske opplevelsen. Jeg var på utkikk etter hvordan tekst kunne utvikles til å bli fysisk visuell, emosjonell informasjon. Svaret fant jeg og skuespillerne under utforskning av Gaps, anti-metoden i teksttolkning.

De i utgangspunktene *grønne* tekstene, foruten tekstene i de fire intervju spørsmålene, ble etter hvert tildelt en ny farge, *lilla*. Lilla tekster var verbatim tekst som skulle utforskes mot og bli fysisk visuell. Jeg hadde plukket ut ni intervjutekster som behandlet ungdommens hverdagsliv: vennskap, kjærlighet, dansing, historieskriving, høyeste ønske, forhold til søsken, en drømmedag, om å få barn og en tekst om da en

ungdom selv var barn. Teksten om vennskap (scenen *Brorskap*) og teksten om søsken (scenen *Om søstre*) hadde jeg på forhånd bestemt at skulle tas med som scenemateriale, men den siste monologteksten fikk skuespillerne selv være med å velge ut. På dette tidspunktet var jeg også åpen for at flere av tekstene kunne være bakgrunn for utvikling og utforskning senere i prosessen. Etter å ha lest alle tekstene, snakket om dem for så å teste dem ut på gulvet individuelt, valgte vi ut den siste monologsteksten (scenen *Om skrivning*). Nå hadde jeg følgende problemstilling for øyet: Hvordan kunne tekstene transformeres til et fysisk og/eller visuelt uttrykk samtidig som å bevare det autentiske i tekstene?

5.3.1 Working with the Gaps

En forutsetning for å kunne jobbe med Gaps er at man kjenner materialet godt på forhånd. Jeg ba skuespillerne om å komme på en kort liten historie fra egen ungdomstid. De fremførte historiene en og en med oss andre som tilskuere. Jeg spurte skuespiller 1 om å fortelle samme historien igjen, og denne gangen pekte jeg ut fire, fem Gaps. Jeg forklarte litt om denne såkalte anti-metoden, hva den var godt egnet for og om hvordan ”working with the Gaps” kunne hjelpe oss med å åpne opp tekstene, frigjøre den fra psykologisk og lingvistisk mening, tildele materialet flere lag og, forhåpentligvis, utvikle teksten til å bli fysisk visuell.

Jeg ba skuespillerne om å fremføre hver sin utdelte (verbatime) monologtekst. Sammen pekte tilskuerne ut Gaps og formidlet disse direkte tilbake til skuespilleren som formidlet monologen. Jeg noterte ned samtlige fysiske og vokale Viewpoints på tavla i rommet, og forklarte at dette var skuespillernes verktøykasse for å fylle sine tildelte Gaps. Deretter fremførte skuespillerne monologene og jeg gav regi til videre utvikling.

5.3.2 Eksempel I fra arbeid med Gaps

Jeg trekker frem et eksempel for å kunne beskrive hvordan teksten, etter å ha jobbet med Gaps, ble stående som et fysisk visuelt scenemateriale. Teksten er et utdrag fra scenen *Om søstre*:

Jeg krangler mye med søstrene mine. De plager meg, ofte i flere uker før det renner over for meg. Sist, etter to måneder med plaging, var det dråpen som veltet glasset. Da dyttet hun meg, og jeg slo tilbake.

Gaps pekt ut til tekstutdraget var: krangler, uker, to måneder, dyttet og slo. Ved hjelp av fysiske og vokale Viewpoints fylte skuespilleren sine Gaps, og tekstutdraget under er kodet slik som skuespilleren endte opp med å formidle sin monolog i *Den performative ungdom*:

Jeeegg (vokal *Duration*) KRANGLER, KRANGLER, KRANGLER (vokal *Repetition* og *Volume*) ofte med søstrene mine! De plager meg, ofte i flere uuuuuuuuuuuker (vokal *Duration* og et sirkulerende fysisk *Floor Pattern*) før det renner over for meg. Sist, etter TO (viser med to fingre, fysisk *Behavioral Gesture*) måneder med plaging, var det dråpen som veltet glasset. Da dyttet hun meg (hopper mot venstre, fysisk *Expressional Gesture*), og jeg slo tilbake (hopper tilbake mot høyre og gjør en bevegelse av å slå to ganger med den ene hånden, fysisk *Expressional* og *Behavioral Gesture*).

5.3.3 Funn ved utforskning av Gaps i kombinasjon med fysiske og vokale Viewpoints

En ny verden har åpnet seg: kombinasjonen av Gaps og fysiske og vokale Viewpoints. (Ane 31.mars, etter 11.prøve).

Jeg har aldri opplevd en mer interessant måte å jobbe med tekst på enn Gaps i kombinasjonen med fysiske og vokale Viewpoints. Og knyttet til problemstillingen min for DRA3191 (Hvordan skape et fysisk visuelt scenekunstuttrykk inspirert av ungdoms hverdagsliv?) kunne svaret like godt ha vært: jo, ved å kombinere Gaps og Viewpoints i arbeid med tekstmateriale. Kombinasjonen skapte et fysisk visuelt uttrykk.

Jeg ble positivt overveldet av hvordan kombinasjonen av disse metodene kunne transformerte tekst til kreative, levende, fysiske og visuelle uttrykk. Gaps og fysiske og vokale Viewpoints åpnet opp tekstene samtidig som at de bevarte tekstens autenticitet, og kombinasjonen ga tekstene nye, interessante og absurde lag.

Som en anti-metode i teksttolkning var Gaps også spennende i forbindelse med intensjonen min som rettet seg mot et postdramatisk uttrykk, der tekst går bort i fra å være logisk informasjon.

Arbeid meg å peke ut Gaps i formidling av transkribert tekst var også svært meningsfullt. Alle tekstens ”skjønnhetsflekker” (”em”, pauser, trykk på ord,

sammensatte ord osv.) kunne nå benyttes til vår kunstneriske fordel: å understreke (Dynamic), repetere (Repetition) og tydeliggjøre (Duration). Det var allerede flere Gaps i disse tekstene.

For å få mest mulig utnytte av kombinasjonen av metodene, var det viktig at skuespillerne på forhånd hadde fått erfaring med både fysiske og vokale Viewpoints. Ut i fra et godt treningsgrunnlag turte de å risikere mer da de fylte sine Gaps med nettopp Viewpoints. Det sier seg selv at metoden trigget kreativitet hos dem som skuespillere, og fantasi hos meg som regissør.

I dag har jeg vært tilretteleggeren og skuespillerne skaperne av et spennende materiale – de blåser nytt liv inn i intervjuetekstene gjennom bevegelse og lyd. Øyeblikket er fantastisk (Ane 30. mars ,10. prøve).

Gaps la ut stemningsmarkører og skapte emosjonell informasjon, et formuttrykk jeg søkte mot i det kunstneriske arbeidet. Og for ungdom som del av publikumsgruppen, forestilte dette uttrykket bevegelse, visualitet, lek og kreativitet – kvaliteter som befinner seg i nettopp ungdomskulturen.

5.4 Gul tekst – utvikling av visuelt materiale og utforskning av intermedialitet

Jente: Jeg *hater* unger. De som er født etter 90-tallet. De er så bortsjemte! De er vant til å få alt de peker på. Alle har iPhones. Jeg har også iPhone. Og iPad. Men det er annerledes for jeg fikk det av farmora mi når hun døde. Hun visste at jeg ønsket meg det, jeg trenger det, så før hun døde sa hun til pappa at han måtte kjøpe det til meg. Fra arven hennes. Og så fikk jeg det. (Fra befaringsmandag 20. januar)

Intensjonen min bak å utvikle visuelt scenemateriale og å utforske intermedialitet på scenen, var et ønske om å skape et estetisk visuelt scenekunstuttrykk som la ut stemningsmarkører. Samtidig tenkte jeg at materialet i interaksjon med skuespillere og andre elementer på scenen passet for et representerende uttrykk av ungdomskulturene jeg møtte – ungdom i dag lever i et intermedialt univers.

Gul tekst var tekstmateriale og visuelle ideer til utvikling av forestillingens visuelle uttrykk. I tillegg til dette materiale bragte jeg inn følgende materiale i teaterlaboratoriet: dokumentarisk filmmateriale filmet av ungdommer fra fritidsklubb (*GoPro Silver*

filmkamera), filmklipp jeg selv hadde filmet (Panasonic HDC-HS900 filmkamera) og bilder jeg hadde tatt eller bilder jeg tok sammen med skuespillerne underveis i prosessen. Etter hvert redigerte jeg filmmateriale i redigeringsprogrammet *Final Cut Pro X* til scener som *Dagdrømmer* og *Halv ti I* samarbeid med videokunstner Andreas Schille ble *Støyfilm*, det visuelle materiale til anslaget utviklet (*Åpningssekvensen*). Utstyret vi hadde tilgjengelig for utforskning var to store prosjektorer (av typen Casio XJ-M255) , tre små prosjektorer (Philips PicoPix PPX3407), to Mac Book, et haitanteppe (et 5 x 8 meter teppe som er sydd i store masker som muliggjør å projisere på, men også å se igjennom) et filmkamera (Panasonic HDC-HS900), et GoPro kamera (*Silver*), lyskastere, et velegnet rom i en uke (Black Box, teatersal på Dragvoll) og et mindre rom for perioden etter påske.

Forberedelsene til denne gule perioden var annerledes enn forberedelsene til den blå, grønne og lilla perioden. Jeg kunne ikke utvikle ideer på forhånd på samme måte. Ideene skulle nå komme ut i fra eksperimentell utforskning i teaterlaboratoriet. Jeg, skuespillerne, film- og bildemateriale, prosjektorer, skjermer, haitanteppe, høyttalere, mikrofon, filmkamera og lyssetting skulle sammen utforske i interaksjon med hverandre og jeg la til rette for at vi kunne utforsket fritt. Den gule perioden var fullstendig avhengig av at vi var åpne, uredde og at vi lekte. For meg var ingenting ”nei”, alt var ”ja, la oss prøve det”. Jeg forberedte prøvene ved å utvikle en liste over punkter med ideer og scener som var bakgrunn for utforskning. Hvordan kunne vi utvikle data til å bli visuelt scenemateriale? Hvordan kunne vi inkludere (dokumentarisk) film på scenen? Hvordan kunne utforskning av intermedialitet skape et interessant, estetisk visuelt uttrykk?

I analyse av den gule fasen deler jeg delkapitlet inn i to hovedpunkter, 1) utforskning av projisering på skjerm, objekter og kropp, og 2) interaksjon mellom medier. Underveis trekker jeg frem verdifulle eksempler og funn fra denne periodens eksperimentelle fase. Deretter trekker jeg frem to scener som eksemplifiserer utvikling av visuelle scener. Til slutt analyserer jeg den kunstneriske verdien av å bruke intermedialitet som grep i arbeid med teater.

5.4.1 1) Projisering på skjerm, objekter og kropp

Før haitanteppet ble tilgjengelig testet vi ut projisering på vegger, gulv og på materiale av stoff. Vi utforsket projisering på objekter som blant annet stoler og en seng, objekter som i utgangspunkt var tenkt for å brukes i selve forestillingen men som falt bort underveis i prosessen. Det var interessant å se hvordan en seng ble transformert til en bokhylle på bare et øyeblikk ved å snu den opp på siden og projisere bilde av en bokhylle på flaten. Hvis man har film eller bilder kan man skape all verdens scenografi.

Projisering av film på kropp gav også et svært interessant uttrykk. Særlig var rygg en spennende flate å projisere på, da formen på ryggen gav et slags *fisheye* uttrykk. Konturen av ryggraden var med på å gi bildet en særegen tekstur.

Jeg var interessert i å finne ut av om det var enkelte, og i tilfelle hvilke, farger som gjorde seg godt på projiseringer på kropp. For å finne ut av dette redigerte jeg inn ulike fargefilter i aktuelt filmmateriale, for så å teste det opp mot kroppene til skuespillerne. Det var helt klart grønn-nyanser som utpekte seg som mest estetisk. Lilla, gul og rød var fargetoner som i motsetning ikke så gjorde seg like godt på hud.

5.4.2 Selfies

Man kan si at *selfies* (et selvportrett fotografert av den som selv blir avbildet) har blitt en av samtidens form for visuell identitetsdanning i det sosiale rom, og kanskje særlig i nettopp ungdomskulturen. Samfunnet stiller ekstreme krav om å være vellykket både i det sosiale og i det profesjonelle, i det som angår det utseendemessige, og kan kritiseres for å forstyrre jakten på vårt egentlige jeg. Ut i fra et ønske om å utforske kulturen bak selfies projiserte vi bilder av skuespiller 1 (selfies) på kropp. Vi projiserte bildene fra den lille prosjektoren stående på et 1,5 meters stativ på gulvet. Skuespiller 1 beveget seg frem og tilbake foran prosjektoren. Hva hadde avstand å si for uttrykket? Interaksjonen mellom bilde og skuespiller skapte et utydelig uttrykk, hva var fiksjon og hva som var virkelighet? En interessant parallell til hvordan selfies kan oppfattes på sosiale medier, fiksjon eller virkelighet? Det oppstod et dobbelt lag, en dynamisk veksling mellom det konstruerte selvilde og det virkelige jeget. Skuespiller 1 testet ut hvordan det å føle seg fanget av sitt eget selvilde manifesterte seg visuelt. Fysisk prøvde han å kjempe seg bort i fra et påklistret selfie, men ble seigt eller brått revet tilbake. Interaksjonen mellom skuespiller og bilde gav interessante assosiasjoner til det

moderne samfunnets misbruk av et uoppnåelig krav om den perfekte presentasjon av seg selv og sitt liv på sosiale medier.

Da haitanteppet ble tilgjengelig testet vi ut de samme bildene på denne flaten via den store prosjektoren. Haitanteppet muliggjorde ”å flyttet inn i selve bildet” ved å stå opplyst ovenfra bak selve teppet. *Inne i* sitt selvkonstruerte selfie stod en gutt, opplyst av en spot fra taket. Kroppen hans var fullstendig dekket av sitt gigantiske selfie, sitt konstruerte selvbilde, hans alter ego - som fikk hans egentlige jeg til å se svært så ubetydelig og liten ut. Han druknet i bildet samfunnet forventet av han. Dette var samfunnskritikk. Dette var performativitet og iscenesettelse av seg selv. I dag iscenesetter vi oss selv hver dag på sosiale medier som Facebook. Vi redigerer og kontrollerer materiale om oss selv, og deler det på en scene som hele verden er tilskuer av. Hva skjer den dagen vi ikke lenger tør å gå ut av døra hjemme i frykt for å si i fra oss kontrollen på en konstruert presentasjon av oss selv?

Uttrykket berørte samtidig kulturen bak såkalte *likes*. Ved å klikke ”Like” på bilder eller utsagn venner har lagt ut på Facebook, viser man at man liker det materiale som er lagt ut. I den ferdigutviklede scenen kalt *Likes scroller* (rulling av tekst eller bilde på en skjerm) skuespiller 1 seg i gjennom redigerte profilbilder (selfies), før han velger seg ut det bildet han har fått flest Likes på. Det selvkonstruerte bildet som verden utenfor har gitt han mest respons på og flest positive tilbakemeldinger til, er den rollen han velger å ikle seg. Det visualiseres ved at han tar på seg lua han har på seg på profilbildet.

Den tekniske løsningen på denne scenen var at skuespiller 1 koblet seg opp via et program kalt *X Mirage*. Programmet koblet hans iPhone opp mot min Mac Book, som videre projiserte bildene fra hans telefon, via min Mac Book, ut gjennom prosjektoren og ut på haitanteppet. Når han scrollet bildene på sin telefon med den ene hånda (skjult for publikum), så det ut som at det var den andre hånda (som scrollet på selve haitanteppet) som scrollet. En kommentar til at dagens ungdom blir omtalt som ”scrollegenerasjonen”, en generasjonen som tar inn mye informasjon i bredden og lite i dybden.

5.4.3 2) Interaksjon mellom medier

Jeg startet den gule fasens utforskning av interaksjon mellom film og skuespill med å presentere et utvalgt GoPro materiale (materiale 1) filmet fra ungdommer på fritidsklubb. Skuespillerne startet en åpen improvisasjon der de fritt fikk kommentere og interagere med materialet. Det ble mye ”show and tell” som i å kommentere handlingene filmen viste. Hvordan kunne materiale benyttes på en interessant måte? Hvordan kunne det interagere med skuespillerne?

Jeg noterte meg disse funnene som mest interessante:

1: Skyggene fra kropp som interagerte med filmen. Et funn som muliggjorde hvordan levende kropp kan ”flytte inn i” filmmaterialet. Skuespiller interagerer *live* på et *ikke-live* medium (film). Kontrasten og interaksjonen mellom det faste og det bevegelige var interessant.

2: Spennende uttrykk oppstod også i det skuespillerne prøvde å få tak i objekter inne i filmen, for eksempel en mobiltelefon – en oppgave de aldri lyktes i. Dette gav meg flere assosiasjoner. Vi, og kanskje særlig dagens ungdom, lever i en multimedial verden, vi eksisterer i en digital tilværelse, en tilværelse som består av både en virtuell og en ”virkelig” verden. Den virtuelle verden oppfattes gjerne som like virkelighetsnær men den kan i verste fall representere en evig streben etter noe perfekt, noe vi aldri får fatt i - en perfeksjonisme vi aldri når. Det er kanskje ikke så rart likevel at depresjoner har blitt samtidens forkjølelse.

I utforskningen av interaksjon med det dokumentariske GoPro materialet var det i tillegg en sekvens som utpekte seg som interessant i forbindelse med interaksjon. Filmmaterialet visualiserte en kveldstur i et boligområde filmet fra hodet til en av ungdommene ved hjelp av en såkalt *head-strap* (et feste som muliggjør å plassere GoPro kameraet på hodet). Filmen ble projisert på haitannteppe og en skuespiller stod bak teppet, opplyst av en spot ovenfra. Skuespilleren regisserte seg selv inn i filmen, og kunne bevege seg som han selv ønsket. Med ryggen til publikum startet han å gå på stedet. Så jogget han, før han begynte å løpe så fort han bare klarte. Alt mens han sto på samme sted. Filmen fortsatte i samme tempo, uavhengig av skuespillerens bevegelser. Scenen uttrykte et slags mareritt der men mislykkes i å løpe i fra noe. Å kjempe uten resultat. Kunne uttrykket symbolisere et lite menneske fanget under presset fra samfunnets høye krav?

Jeg presenterte bildemateriale (materiale 2) ved å projisere det ned på gulvet i første etasje fra andre etasje. Skuespillerne utforsket fritt interaksjon med selfies; omfavne bilde, tråkket på det, viske det ut og å tildekke det. Vi oppdaget at ved å la en skuespiller stå rett opp og ned i selve bildet som ble projisert på bakken, ble bildet vippet opp der materialet reiste seg og gav bildet en ny dimensjon og dybde på skuespillerens kropp. Skuespilleren fikk et selfie plantet på t-skjorta og kunne klappe på det, kysse det og deformere det ved å rynke det eller krølle det sammen. Det projiserte ansiktet fylte hele magen til skuespilleren. Dette kunne være et visuelt bilde på forelskelse: å bære med seg en helt spesiell person som fyller hele magen.

Vi fortsatte med å projisere film (materiale 3) ned på gulvet i fra andre etasje. Filmmaterialet jeg hadde filmet visualiserte lys fra byen om natten som blinket som stjerner. Skuespillerne lå på gulvet, oppå bildet av filmen, og gjorde bevegelser som uttrykte fysisk uro i liggende stilling. Uttrykket var utrolig spennende og minnet meg om en scene fra filmklassikeren *Vertigo* (Hitchcock, 1958).

5.4.4 3D-effekt

Det var interessant å se at en slags 3D-effekt oppstod ved å kombinere projeksjoner og levende kropper i mellom bildene. Ved å projisere et bilde på haitanteppet, projisere en film på veggen bak samtidig som å belyse en skuespiller i mellom disse bildene i fra en spot i fra taket, oppstod en 3D-effekt sett fra et tilskuerperspektiv. Det var magisk og utrolig vakkert og minnet meg om barndommens møte med 3D: et ”kamera” i rød plast som man puttet runde ”lysbilder” inn i. Ved å kikke inne i kameraet fortalte bildene eventyr med et skremmende virkelighetsnært uttrykk, en slags 3D-effekt.

5.4.5 Eksempel I iPhone sekvensen

Ut i fra et dokumentarisk filmmateriale kom ideen om en iPhone sekvens som avslutning av scenen kalt *Mine forhold*. Det dokumentariske filmmaterialet viste en ungdom som multitasket ved å se på TV, på datamaskinen og å spille spill på telefonen. Skuespiller 2 gikk inn i rollen som jenta som filmet det dokumentariske klippet ved å legge seg foran haitanteppet på scenegulvet og ta opp hånden sin slik at det så ut som om det var hun som multitasket. Lyden av å bli oppringt på *Skype* (dataprogram som brukes til IP-telefoni) var overgangen til at filmen gikk over til å vise en stor, hvit

iPhone. Under en spot bak haitanteppet står skuespiller 3 og fra publikumperspektivet så det ut som at han befant seg inne i selve telefonen. Skuespillerne har følgende dialog:

Skuespiller 3: Hei
Skuespiller 2: Hei
Skuespiller 3: Har du lagt deg?
Skuespiller 2: Ja
Skuespiller 3: Jeg og. Fint å se deg. Ville bare se deg...
Skuespiller 2: Deg også (*reiser seg opp og går mot telefonen helt til hun står ansikt til ansikt med skuespiller 3*)
Skuespiller 3: ...og si hei. Ses i morgen. Natta
Skuespiller 2: Natta

Det estetisk visuelle bildet viste to små mennesker fanget inn i vår tids teknologiske verden. En verden som forteller oss hvor enkelt det er å kommunisere og dele via nettet. En skremmende retning som oppmuntrer til et fravær av de fysiske møtene og som sikter farlig mot en ensomhet.

5.4.6 Eksempel II *Halv ti*

Frihet

Åh æ huske første gang æ fikk lov te å være ute te halv ti. Da sykla æ te Flatåsen og bare sto dær og så utover helt te klokka va fem på halv ti. Bare fordi æ kunn. (Feltarbeid, fredag 7.februar 2014).

En gul tekst som var materiale for utforsking av visuelle scener var for eksempel teksten beskrevet over. Teksten kom fra samtale med ei jente under feltarbeidet og inspirerte meg til å utvikle en visuell scene som handlet om grenser og friheten ved å bryte grenser. Det denne jenta sa minnet meg sterkt om en skrekkblandet fryd, en "high on the crime"-følelse ved å bryte grenser i ungdomstiden. Jeg tenkte tilbake på da jeg selv var ung og snek meg ut om natten, skatet og røykte sigaretter mens resten av verden sov. Det var min tid. Og i min tid var verden fri for plikter og grenser. Minnet var en stemning, og for å gjenskape denne stemningen måtte bilder, bevegelse og musikk fortelle.

Scenen *Halv ti* er stykkets siste scene og epilog og illustrerer tre ungdommer som møtes i en tid vi som er voksne ikke lenger kan nå. Mediene på scenen var en film som viste bybilder fra Trondheim og lydbildet var av den tyske elektronikagrappa Apparat. Uttrykket var litt melankolsk fordi det ligger et savn bak en tid som er tapt.

5.4.7 Funn ved utvikling av visuelt materiale og utforskning av intermedialitet

”We live in-between the arts and media – intermediality is the modern way to experience life” (Chapple og Kattenbelt 2006: 24).

Som Chapple og Kattenbelt beskriver er teaterscenen svært velegnet for iscenesettelse av intermedialitet (2006). Sammen har de utviklet en modell (vedlegg 23) de mener beskriver hvordan ”[t]heatre has become a *hypermedium* and home to all” (Chapple og Kattenbelt 2006: 24). Teateret kan nemlig være et intermedialt rom der kunstretninger som teater, opera og dans kan møtes, interagere og integrere med medier som film, TV, video og ny teknologi: ”[...] creating profusions of texts, inter-texts, inter-media and space in-between” (ibid.). Det er i disse krysningene og i *spaces in-between* at vi finner intermedialitet: lokalisert i møtepunktene mellom performance, observatører og i samløpet av mediene i performansen.

Modellen de har utviklet illustrerer en trekant der selve performansen er sentrert i midten. I hvert av hjørnene plasserer de ”ord”, ”lyd” og ”bilde”. Det er spennende å se hvordan jeg under utvikling av *Den performative ungdom* fylte scenen med nettopp disse tre mediene: tekst (intervju og samtale fra feltarbeid fremført verbatim eller tekst gjort fysisk og eller visuell), bilde (dokumentarisk film, video og bilder) og lyd (musikk og lyden fra stemmer). Teaterscenen var rommet som kunne presentere *Den performative ungdom*: et rom der det var plass for samtidens teknologi, interaksjon og integrasjon av ulike medier i en samtidig eksistens.

Jeg vil også trekke frem Boenisch igjen som beskrev intermedialitet som en estetisk prosess som tilfører performansen et sensorisk lag som *fremhever* rollen som observatør (et postdramatisk trekk). Mediet og tilskuer skaper sammen meningsfulle romlige realiteter og påkaller en sensorisk, fenomenologisk erfaring (Chapple og Kattenbelt, 2006: 110).

Broadhurst løfter også frem de estetiske kvalitetene ved å benytte teknologi på scenen og beskriver hvordan det visuelle uttrykket preger tilskueropplevelsen ut i fra teorien om nevroestetikk. Nevroestetikken er et begrep som ble utviklet i 1999 av Semir Zeki, britisk professor i nevroestetikk, og defineres som det vitenskapelige studiet av det nevralt grunnlaget for vurdering av kunst og kunstproduksjon. Nevroestetikken studerer prosesser i hjernen i respons til estetisk stimuli. Estetisk stimuli fra

teaterscenen (for eksempel fra film, bilder, bevegelse og musikk) gir en sensorisk tilskueropplevelse.

For meg som kunstner i en forskerposisjon er det dermed sagt at grepet om å utforske intermedialitet var svært nyttig for mitt prosjekt som rettet seg mot den sensoriske opplevelsen. Ut i fra et ønske om å skape en estetisk, fysisk visuell form, kunne like gjerne svaret ha vært; ved å utforske intermedialitet.

Simultaniteten som kunne oppstå ved utforsking av intermedialitet gjorde det visuelle uttrykket estetisk spennende og sammen med rytmiske, drømmende lydbilder la scenene ut stemningsmarkører og gav emosjonell informasjon. Under utforsking av scenen *Da jeg var barn* tilførte den i utgangspunktet teksttunge sekvensen estetikk da skuespiller 3 nærmest badet i et visuelt univers. Et univers som gav estetisk stimuli samtidig som at teksten var svært poetisk.

Det var viktig å kunne benytte et haitanteppes i utforsking av intermedialitet da dette materialet gav mange muligheter. Teppet blir en flate for projeksjon dersom rommet bak er mørkt. Hvis rommet bak derimot er opplyst, oppstår en ny verden bakom teppet, et intermedialt rom, som sameksisterer ved bruk av flere medier samtidig. Uttrykket som oppstår kan som sagt også gi en slags 3D-effekt som skuespillerne kan ”flytte inn i”.

Det var spennende å se hvordan lek og interaksjon mellom bilder, film og skuespillere skapte visuelle bilder og gav sterke assosiasjoner i flere retninger. Jeg har en estetisk preferanse for bilder og bevegelse fremfor ord og logos, men særlig fordi det oppfordrer tilskuerne til og skape subjektiv mening. Som kunstner vil jeg ikke prøve å formidle en sannhet, fordi jeg vet at det ikke finnes.

Utfordringene ved å utforske intermedialitet var at det krevdes utstyr og kompetanse på hvordan man kunne virkeliggjøre ideene om å la mediene interagere med hverandre.

Betydningen av funnene er stor. Jeg beskrev innledningsvis at jeg har en sterk interesse både for film og for billedkunst i tillegg til teaterkunsten, og teaterscenen er som nå erfart et svært velegnet rom for å utforske intermedialitet og å kombinere ulike kunstarter. Interaksjon mellom mediene har vært av særlig interesse - det har oppstått

estetikk, produsert stemningsmarkører og utviklet scener som retter seg mot den sensoriske opplevelsen.

Med tanke på hvordan interaksjon og grep om intermedialitet kommuniserte med ungdom vil jeg påstå at uttrykket kommuniserte svært godt. Ungdom i dag lever i en digital verden og sameksisterer med teknologi som smarttelefoner og sosiale medier. Når ulike medier benyttes (simultant) på scenen, interagerer med hverandre, krysser hverandre, snakker vi et språk de unge forstår. Jeg tror at et intermedialt uttrykk tilbyr et kunstnerisk uttrykk ungdommene kan kjenne seg igjen i, føle seg sett og forstått i – et uttrykk på deres premisser.

Teaterscenen er rommet for intermedialitet, men også for performativitet – et rom for iscenesettelse av «den performative ungdom» som spiller ut de ulike rollene av seg selv gjennom karakter, ord, bilder og film.

5.5 Sekvensbasert komposisjon

Intensjonen min var å skape en form som kunne bidra til en sensorisk opplevelse. Innledningsvis i denne oppgaven stilte jeg spørsmål om hvordan grep om form og komposisjon i seg selv kunne bidra til dette. Dette har vært mitt tredje fokusområde bak utvikling av forestillingen. Min intensjon var å skape en fysisk visuell form som fokuserte på tetthet av emosjonell informasjon og sendte ut stemningsmarkører. Jeg har en preferanse for komposisjoner som er sekvensbasert, bygd opp av tablåer fremfor en aristotelisk dramaturgi. Dette gjelder også for film der filmene som har et fokus på tetthet av emosjonell informasjon fremfor høy narrativ målorientering, er de filmene jeg liker best.

Hvordan kunne jeg komponere en forestilling som fokuserte på å legge ut stemningsmarkører? Hvordan kunne det kunstneriske arbeidet med komposisjon bidra til å gjøre forestillingen sansbar?

Den teaterfaglige referanserammen var Viewpoints, Gaps, intermedialitet og postdramatiske kvaliteter. Jeg har tidligere nevnt at jeg er inspirert av det postmoderne teater som går bort i fra flere strukturer fra det tradisjonelle teateret som fravær av tekst, likeverd av elementer, fokus på kontraster og på simultanitet. Flere av kvalitetene Lehmann (1999) beskriver som postdramatiske trekk har vært inspirerende for eget kunstnerisk arbeid.

Jeg nevnte tidligere at jeg brukte verbatim tekst ikke bare som logisk informasjon men også som en lydlig kvalitet separat fra psykologisk og lingvistisk mening. Dette er et postdramatisk trekk som i *Den performative ungdom* ble synliggjort ut av eksperimentering av Gaps og vokale Viewpoints i scener som *Om skriving* og *Om søstre*.

Den performative ungdom er bygd opp av seksten sekvenser. Arbeidet med utvelgelse av sekvenser og komposisjon av helhet var en viktig del av det kunstneriske arbeidet, og som ”manus”forfatter og dramatiker var dette et kreativt puslespillarbeid. Det endelige utvalget av scener skulle, i tillegg til å innfri min kunstneriske intensjon om å skape en estetisk fysisk visuell teaterperformance, reflektere ungdomskulturene jeg møtte. Utvalg og komposisjon skulle være en kunstnerisk refleksjon og danne mitt helhetsinntrykk av «den performative ungdom».

I dette delkapitlet legger jeg først frem hvordan komposisjonenes ramme tok form. Deretter presenterer jeg tre stadier som var dominerende for utvikling av komposisjonen av forestillingen, og redegjør for fremveksten av to fiksjonslag. For oversikt over manus, se vedlegg 1.

5.5.1 Komposisjonens ramme

Forestillingens hovedstruktur ble tidlig klart for meg. Forestillingen skulle ha et anslag, en prolog som var preget av et visuelt og auditivt uttrykk. Det var åpenbart at det skulle være en stemning som åpnet forestillingen, ikke ord. Anslaget skulle symbolisere de mer utfordrende aspektene ved ungdomstid, presentert gjennom interaksjon mellom film, musikk og skuespillere – et estetisk fysisk, auditivt og visuelt uttrykk som la ut stemningsmarkører. I tillegg skulle en epilog, i samme stil som prologen, være forestillingens avslutning. I mellom disse scenene plasserte jeg fire sekvenser av intervju spørsmål (*Hva er det beste med å være ungdom?*, *Hva er det vanskeligste med å være ungdom?*, *Blir du forstått av voksne rundt deg?* og *Hva kunne de voksne gjort annerledes for å forstå deg bedre?*) som en slags kapitteinndeling av de resterende scenene i forestillingen, plassert kronologisk som beskrevet.

5.5.2 Det første stadiet

Da jeg redegjorde for utvikling av produksjonskonseptet tidligere i oppgaven, beskrev jeg også hvordan jeg kategoriserte alt datamateriale i fire ulike farger, blå, grønn, lilla og gul. Jeg plasserte ”rammeverket” for forestillingen i en horisontal linje på gulvet og lekte med plassering av de fargekodede scenene diagonalt under de fire spørsmålene. Med utgangspunkt i en jevn fordeling av farger fordelte jeg disse likt under hvert spørsmål, et oppsett som ble stående som en fin veksling mellom fysiske, tekstbaserte og visuelle scener. Nå pulserte komposisjonen ut emosjonell informasjon på bakgrunn av hver enkelt scenes *form*. Denne komposisjonen møtte min intensjon om å kunne berøre publikum estetisk ved at formen jevnlig la ut stemningsmarkører fra bevegelse, bilder og musikk.

5.5.3 Det andre stadiet

Ut i fra komposisjonsforslaget i det første stadiet lot jeg nå det tematiske i hver sekvens ha en innvirkning på plassering av scener. Under *Hva er det beste med å være ungdom?* plasserte jeg scener som beskrev det beste med ungdomstiden, som for eksempel vennskap og fotball (*Brorskap*). Under *Hva er det vanskeligste med å være ungdom?* ble scenene som handlet om de mer krevende aspektene ved ungdomstid plassert, for eksempel å få seg kjæreste, å snakke om følelser og presset om å fremstå som perfekt på sosiale medier (*Samtale 2 gutter, Om skriving og Likes*). På denne måten bidro både *form* og *innhold* til plassering av scenene, og emosjonell informasjon kunne nå også sendes ut på bakgrunn av scenenes tematikk.

5.5.4 Det tredje stadiet

I tillegg til perspektiver fra de to forrige stadiene, var det ”utviklingen” av de tre karakterene, den performative ungdom, som spilte en rolle for komposisjonen i det siste stadiet. Dette var fordi en ny struktur av helheten vokste frem, nemlig to fiksjonslag. La meg først beskrive disse to lagene og opprinnelsen bak.

De fire intervju spørsmålene skulle presentere en her-og-nå situasjon; det ene laget. Sceneuttrykket skulle være tilnærmet realistisk, kaldt, nakent, litt kleint, akkurat slik det kanskje måtte ha følt for ungdommene på fritidsklubbene da jeg som forsker kom inn i deres miljø og stilte dem all verdens spørsmål. Spørsmålene brukt i forestillingen, i form av tekst projisert på haitannteppe ble derfor min forskerstemme i selve

forestillingen. Her-og-nå situasjonen kunne derfor beskrives som følgende: jeg, som forsker i deres kultur, skapte et rom i form av en scene der ungdommenes stemmer kunne bli hørt (direkte gjengivelser fra ungdommen formidlet gjennom stand-ins for deres levde erfaring (verbatim tekst)). Jeg innhentet et publikum og samlet oss i en felles event. Mikrofonen stod klar på scenen og vi lyttet. En del av bakgrunnen for denne ideen kom fra en samtale med ei jente på en av fritidsklubbene som gjorde særlig inntrykk på meg. Hun fortalte meg at hun opplevde at ”de voksne” aldri hadde tid til en ordentlig samtale, og som ungdom følte hun seg ikke sett eller forstått.

Det andre fiksjonslaget befant seg i et teatralt univers og skulle illustrere ungdommens subjektive opplevelse av virkeligheten. Foruten at lys var et element som ble brukt for å skille de to lagene var det selve innholdet og *formen* på innholdet som skilte seg fra her-og-nå: et uttrykk utviklet gjennom de teaterfaglige metodene Viewpoints og Gaps. Dette uttrykket kontrasterte et såkalt naturalistisk uttrykk, et uttrykk som jeg syntes å kle selve ungdomstiden. Uttrykket var formalistisk, lekent og befant seg i et intermedialt univers – en verden ungdommene i dag er en del av. I deres verden hadde de regien på hvordan ulike situasjoner opplevdes for dem. For eksempel at dagdrømmer var en virkelighetsflukt som lett tok over oppmerksomheten deres på skolen, fylte hele rommet og inviterte dem til å bli protagonist i GTA (scenen *Dagdrømmer*), eller hjalp dem med å skjule flauheten over å ha hatt regulering ved å le høyt og brutalt i korte sekund (scenen *Brorskap*).

Det fysiske uttrykket som for meg og skuespillerne var utviklet gjennom Viewpoints, ble ungdommenes eget fysiske uttrykk. Mellomrom, over- og underdrivelser i samtaler og monologer utviklet gjennom Gaps ble ungdommenes subjektive opplevelser av samtaler og tema. Alt var pakket i et samtidig, visuelt og auditivt univers ved hjelp av intermedialitet og beskrev ungdommens eksistens i en digital verden.

I komposisjonsarbeidet i dette tredje stadiet var det altså to fiksjonslag og ”utviklingen” av de tre karakterene, «den performative ungdom», som i tillegg til form og innhold spilte en stor rolle for komposisjonen. «Den performative ungdom» (spilt av skuespillerne) tok selv over styringa over utviklingen, de tok mer og mer ”regi” av helheten og av presentasjonene av seg selv. For hver gang et nytt forskningsspørsmål ble stilt, for hver gang de ble sett, ble de mer og mer trygge, noe som resulterte i at flere og flere scener ble spilt ut etter hvert som mine forskningsspørsmål ble stilt. Fra å ha korte svar og tilbakeholden fremtreden på stykkets første spørsmålet til å selv

introdusere forestillingens siste spørsmål: *Hva kunne voksne ha gjort annerledes for å forstå deg bedre?* Etter det første spørsmålet (*Hva er det beste med å være ungdom?*) var det en selvfølge at det var skuespiller 3 som måtte bli stående igjen og svare på hva som var den beste dagen i hans liv, fordi det var hans karakter som var den mest utadvendte av de tre.

I komposisjonens siste stadiet tok jeg altså hensyn til tre aspekt: en jevn fordeling av fargekodete scener (form), tema (innhold), samtidig som at «den performative ungdom» representert ved skuespillerne selv fikk styre presentasjonene av seg selv. Gjennom de fire kapitlene i hovedstrukturen sto de stadig tydeligere fram med sine meninger. Som forsker ledet jeg dem i gang før de selv tok over, helt til de i epilogen (*Halv ti*) samlet seg bak haitanteppet i *sin egen tid*, en tid vi utenfor ikke lenger kan nå – og forsvinner fra oss. Igjen.

5.5.5 Funn

Jeg søkte mot å skape en form som hadde høy tetthet av emosjonell informasjon. Jeg søkte etter stemningsmarkører i utvikling og komposisjon av scenematerialet, og den estetisk visuelle opplevelsen som retter seg mot sansene og følelsesregisteret. Jeg reduserte logos og søkte etter meningsbæring i det estetiske, visuelle, lydlige og i stemninger.

Først og fremst tror jeg at både enkeltsekvenser og forestillingen som helhet kan gjøre stemningsmarkører sterkere ved å løfte frem estetikken i materialet. Estetikken beskrives som er den kunnskapen som kommer gjennom sansene, og er derfor sensorisk informasjon.

En forestilling bygd opp av sekvenser fremfor et drivende narrativ, berører meg personlig sterkere. Tanken min bak å fordele de ulike uttrykkene jevnt i forestillingen var et ønske om at publikum stadig kunne bli kroppslig berørt. Estetiske og auditive uttrykk, for eksempel illustrert gjennom forestillingens anslag og epilog, legger ut stemningsmarkører. Dette fordi det er scener som *er* stemninger.

Ulike sekvenser i *Den performative ungdom* var også ment å formidle ulike aspekt og følelser knyttet til ungdomstid. For tilskuerne som ikke lenger er ungdom inviterte forestillingen forhåpentligvis til en slags reise tilbake til denne liminale fasen i livet, og

minnet oss om hva som betød mye i denne perioden. En liminal fase forbindes med en *mellomfase* som er preget av uro, emosjonalitet og risikofølelse. Og etter den liminale fasen, kommer man ut og har fått ny erfaring. Liminalitet som tilstand og erfaring kunne oppleves bli reflektert over i selve forestillingen.

Man kan si at en enkelt sekvens ”tatt ut av sammenheng” jo kan skape en kroppslig reaksjon. Men ved å i tillegg plassere enkelte utdrag og sekvenser i en sammenheng med hverandre, slik at det fremstår en slags helhet, ikke nødvendigvis enstydig men som gir mening for den enkelte, oppstår det sannsynligvis en enda større sjanse for å berøre. En form bygd opp av sekvenser har en styrke ved at sekvensene kan kontrastere hverandre, speile hverandre og reflektere over hverandre. Og siden de fire intervju-sekvensene ble forestillingens kapittelinnndeling, kunne disse sekvensene oppleves å bli reflektert over i formen i de andre sekvensene. Det var nettopp dette jeg tok hensyn til da jeg komponerte ferdig *Den performative ungdom*. Ved å ta hensyn til både form, innhold og helhet skulle uttrykket sammen legge til rette for en helhetlig sensorisk opplevelse.

Det var en utvikling fra intensjon bak form og innhold via bestemte faglige arbeidsformer og tematisk refleksjon som ledet til at komposisjonen trengte de to fiksjonslagene. Komposisjon i en devising prosess vokser organisk ut av kunstnerisk praksis. På denne måten ble nettopp Viewpoints, Gaps og Intermedialitet metoder og grep jeg og skuespillerne utforsket i teaterlaboratoriet, ungdommens eget språk. (Anti-) metodene syntes rett og slett å være meningsfulle teknikker som reflekterte ungdomskultur. Kombinasjonen av Viewpoints, Gaps og Intermedialitet var altså grep som gjorde at forestillingen kommuniserte godt med ungdom, samtidig som det skape sensorisk informasjon. Og på spørsmålet mitt om hvordan jeg kunne gjøre forestillingen sansbar kunne jeg ha svart; jo ved å skape en sekvensbasert form der film, bilder, bevegelse, tekst og lyd sammen interagerer med hverandre i et intermedialt univers.

5.6 Oppsummering av analysen

Viewpoints er en metode som er nyttig både som ensemblebyggende, trening for skuespillerne og for å skape scenemateriale. Under utvikling av rene fysiske sekvenser var Viewpoints metoden som konkretiserte stemninger og uttrykk jeg søkte. Viewpoints ga *Den performative ungdom* et fysisk liv.

Jeg opplevde at Gaps var en spennende metode for anti- teksttolkning. Metoden trigget kreativitet og inviterte skuespillerne til å selv være aktive i utvikling av senemateriale. Gaps utviklet tekst til å bli fysisk visuell og var et drivende formgrep. I tillegg erfarte jeg at kombinasjonen av Viewpoints og Gaps var svært fruktbart, og særlig for eget prosjekt der jeg søkte mot det fysiske visuelle scenekunstuttrykket.

Utforsking av intermedialitet, bruk av ulike medier på scenen, interaksjon mellom medier som film, bilder, musikk og skuespillere var særlig interessant med tanke på det estetiske visuelle uttrykket. Jeg opplevde også at utforskingen ga muligheter til å kunne fortelle gjennom bilder fremfor ord, en måte som åpnet opp for ulike tolkninger. Et intermedialt uttrykk på scenen kommuniserte også godt med ungdom.

Arbeid med å utvikle en sekvensbasert komposisjon ga muligheter om å berøre kroppslig ut i fra komposisjon på bakgrunn av form, innhold og helhet.

6. Konklusjon

”Hvordan skape et fysisk visuelt scenekunstuttrykk inspirert av ungdom og deres hverdagsliv?” var problemstillingen for det praktiske forskningsprosjektet. Ut i fra dette spørsmålet dukket det opp tre fokusområder som stod sentralt for forskningsprosessen: 1.) transformasjon av tekst til fysisk uttrykk (Viewpoints og Gaps), 2.) interaksjon mellom levende bilder og aktører – intermedialitet og 3.) helhet – sekvensbasert komposisjon (postdramatisk form).

I denne skriftlige oppgaven har jeg plassert forskningsarbeidet innenfor et performativt paradigme og beskrevet hvordan jeg som kunstner i en forskerposisjon via blant annet etnografiske metoder samlet inn data i feltarbeidet i to ungdomsklubber. Jeg har redegjort for kunstnerisk bearbeiding og utvikling av datamateriale, før jeg har løftet frem de tre fokuspunktene, gitt eksempler og reflektert over hvordan de teaterfaglige metodene gjennom eksperimentell utforskning møtte min intensjon om en fysisk visuell form, og utviklet scenemateriale til forestillingen *Den performative ungdom*.

I denne konklusjonen skal jeg peke på sentrale funn i prosessen fra intensjon til forestilling: hva var verdifullt i de teoretiske perspektivene og den praktiske bruken av dem? Hvor kan dette arbeidet lede meg i videre praksisbasert arbeid med teater og teaterforskning?

6.1 Funn ut i fra intensjon

Bakgrunnen for mitt praktiske forskningsprosjekt hadde først og fremst en kunstneriske intensjon der jeg søkte mot å skape en estetisk, fysisk visuell forestilling. I tillegg til å utforske hvordan tekst kunne utvikles til fysiske uttrykk, utviklet interessen seg etter hvert også mot hvordan tekst i seg selv kunne være emosjonell informasjon. Jeg var nysgjerrig på hvordan film kunne interagere med teaterrommet og skuespillere, skape stemninger og sceniske rom og hvordan teaterfaglige metoder og teknikker kunne skape bevegelse og visualitet på scenen. Jeg forsket mot å skape en form som la ut stemningsmarkører og hadde høy tetthet av emosjonell informasjon – jeg søkte etter den estetisk visuelle opplevelsen som retter seg mot sansene og følelsesregisteret.

I tillegg skulle den sceniske formen og innholdet reflektere ungdomskulturen jeg møtte på de to fritidsklubbene og det sceniske uttrykket skulle kommunisere med ungdom.

6.1.1 Transformasjon av tekst

Jeg har funnet at tekst kan utvikles til et fysisk uttrykk gjennom Viewpoints og Gaps, og særlig kombinasjonen av de to metodene. Viewpoints muliggjør å gå inn i et hvilket som helst materiale og møte det med en fysisk tilnærming. Metoden utforsker materialets fysiske liv – i mitt tilfelle, ungdomstidens fysiske liv og uttrykk. Gjennom utforsking av tekst- og inspirasjonsmateriale ga de ni fysiske Viewpointsene inspirasjon og muligheter til å skape bevegelse på scenen.

Gaps var metoden som dekonstruere teksten som meningsbærende element og logisk informasjon. Metoden åpnet opp teksten og gjorde den fysisk og visuell ved å fylle mellomrommene med fysiske og vokale Viewpoints, en kombinasjon som var særdeles interessant og fruktbar. Til sammen bidro både Viewpoints og Gaps med å skape kontraster i uttrykk, til ikke-realistiske, teatrale og av og til surrealistiske sekvenser og å gi svært sanselige impulser. Dette er gjenkjennelige kvaliteter fra performance- teori. Møte mellom scene og sal skapte et samtidig møte der aktørene og formen åpnet for at vi kunne erfare og være sammen i en estetisk tilstand (Fischer-Lichte, 2008).

Jeg har også funnet at tekst kan være emosjonell informasjon i seg selv ved hjelp av Viewpoints, Gaps og Vebatim theatre. Viewpoints og Gaps fordi bevegelse, visualitet og formalistiske uttrykk gjerne også er estetiske og berører sansene våre. I tillegg har jeg funnet at å jobbe med teksten som verbatim har vært med på å bevare estetikken i tekst som scenisk element. Ordrette gjengivelser formidlet gjennom stand-ins for levd erfaring er i seg selv vakkert og til sammen med Viewpoints og Gaps ble teksten akkompagnert av bevegelse og visualitet, noe som bevarte tekstmaterialets autentisitet samtidig som at uttrykket bevarte estetikken.

6.1.2 Intermedialitet

Jeg lurte på hvordan film kunne integreres i teaterrommet og interagere med aktører og anvende medier på scenen. Jeg var også nysgjerrig på hvordan filmmediet kunne skape stemninger, lage nye sceniske rom og refleksjonslag. Teaterscenen som intermedialt rom bevarte intensjonen om å utforske intermedialitet. Jeg opplevde film som en spennende scenepartner og det levende materialet ble først og fremst en viktig medspiller. Det skapte et estetisk visuelt uttrykk og utviklet nye rom på scenen. Som stemningsskaper er film, og særlig i kombinasjon med lyd, en stor ressurs. Film hjalp meg til å se nye muligheter og skapte bilder og assosiasjoner på en ikke-overtydlig måte. Ved at filmmateriale interagerer med andre medier som bilder, filmkamera og

levende spill, ble forestillingens visuelle uttrykk mer interessant. Filmmaterialet skapte flere refleksjonslag og gav dybde til aktørens funksjon som stand-ins, og som dokumentarisk materiale var film interessant som visuelle avtrykk av ungdommens blick.

Men kanskje viktigst, jeg fant at utforskning av intermedialitet veide tyngst for svaret på min problemstilling. For å fremme intensjonen om å skape et estetisk scenekunstuttrykk, måtte jeg utforske intermedialitet. Det var interaksjon og bevissthet på forholdet mellom medier som skape et sensorisk uttrykk – et fysisk visuelt scenekunstuttrykk. Så på mange måter kan jeg si at grep om intermedialitet var svaret på formen jeg søkte, og Viewpoints og Gaps svaret på hvilke metoder jeg skulle fylle det sceniske universet med.

6.1.3 Sekvensbasert komposisjon

Foruten at en sekvensbasert form var min preferanse og formen jeg søkte, viste det seg at formen var nyttig for å nettopp treffe en refleksjon av ungdomskultur. Formen, som var inspirert av postmoderne trekk, syntes også at kommunisere godt med ungdom.

Det er lett å tenke seg at en forestillingen kan bli ”kjedelig” hvis den ikke er drevet av et klassisk narrativ. Jeg tror at fordi forestillingen fokuserte på å sendte ut emosjonell informasjon gjennom form, innhold og helhet at den ble interessant på tross av et manglende narrativ. Innledningsvis skrev jeg at da jeg så forestillingen *Fiction* ble ”det estetiske og sansbare et mål i seg selv”. I filmer som har fokus på tetthet av emosjonell informasjon blir det også mindre viktig å ha en narrativ målorientering, som i *Den performative ungdom*. Forestillingen har fokus på tetthet av emosjonell informasjon gjennom bilder, film, stemninger, lyd og bevegelse. Forestillingen er estetisk i uttrykket, og formen pulserer ut estetisk kunnskap som gjør at publikum mottar informasjon med sansene i tillegg til med intellektet.

6.2 Tilbakemeldinger

Jeg har ikke gjort en systematisk undersøkelse av publikums respons, men jeg har hatt uformelle samtaler med publikum etter forestillingen. Jeg har også blitt engasjert i klubbene jeg hadde feltarbeid i og har snakket med de unge der. Responsen fra publikum var svært god. Publikumsgruppen var både barn, ungdom og voksne, og forestillingen syntes å treffe den brede gruppen. Voksne gav blant annet tilbakemeldinger om at de gjennom forestillingen erindret glemte minner fra en ungdomstid. Respons om et estetiske uttrykk og en sensorisk opplevelse var også tilbakemeldinger som gikk igjen. Jeg opplevde at forestillingen hadde høy tetthet av emosjonell informasjon og sendte ut stemningsmarkører.

6. oktober 2014 intervjuet jeg tre ungdom fra den ene fritidsklubben som alle hadde sett forestillingen. Alle beskrev at de kjente seg igjen i flere av scenene, og hun ene fortalte at hun kjente seg igjen i samtlige av sekvensene i forestillingen. Hun mente at gjenkjennelsesfaktoren sannsynligvis også ville ha vært tilstede selv om hun ikke selv hadde vært informant fordi *Den performative ungdom* tok opp tema som angikk ungdom generelt. Denne jenta trakk også frem komposisjonen av stykket som en form hun forstod og kjente seg igjen i, noe jeg syntes er svært interessant.

Innholdet i *Den performative ungdom* kommuniserte med ungdom. De kjente seg igjen i tekstene og i formen som ble presentert på scenen. Jeg forstod at de opplevde en glede og en entusiasme over å ha blitt tatt på alvor, blitt sett og forstått. Gattenhof trekker inn de-territoriserings, som handler om performativitet, konvergens i bruken av levende og medierte tekster og åpenhet av form, da hun mener at vi trenger nettopp dette begrepet om vi skal kommunisere med ungdom i dag (2004).

6.3 Fra kroppslig forankret kunnskap til formidlet kunnskap

Gjennom dette kunstneriske forskningsprosjektet har jeg lært mye. I forhold til denne skriftlige refleksjonen i etterkant vil jeg trekke frem et aspekt i tillegg til det som angår det kunstneriske. Nemlig hvordan min egen know how (Nelson, 2013), den kroppslige forankret kunnskapen gjennom denne skriftlige prosessen har lært meg å sette ord på den tause kunnskapen - fra kroppslig forankret kunnskap til formidlet kunnskap. I forordet skrev jeg at jeg ønsket å skape noe ordløst, og nå skulle jeg prøve å sette ord på det. Jeg har fått erfare hvordan jeg ut i fra praksis har reflektert over egen prosess, sett i lys av teori og gjennom veiledning har formidlet en kroppslig forankret kunnskap,

og satt ord på en intensjon om å skape et fysisk visuelt scenekunstuttrykk. Det har vært en svært interessant prosess. Av det som angår den praktiske prosessen har nye aspekt dukket opp underveis. Nå forstår jeg mer av egen prosess, hvordan jeg som kunstner i en forskerposisjon har utforsket et ønske og en intensjon, og hvordan prosessen har beriket meg med ny kunnskap.

6.4 Veien videre

Å gå inn i et forskningsarbeid som kunstner har vært svært interessant. Det har hjulpet meg til og i større grad forstå mitt eget felt og gi meg begreper om egen praksis. Jeg opplevde at mitt forskningsprosjekt kunne bidra med å utvikle ny kunnskap om hva som kan være godt teater for ungdom. Å innta en performance sensitiv forskerholdning underveis i forskningsprosessen hjalp meg som forsker å motta en *helhetlig* informasjon om kulturen jeg besøkte, slik at kulturen på best mulig måte kunne reflekteres på scenen. Et kunstnerisk praksisbasert forskningsprosjekt som dette kan berike teatervitenskapen ved å foreslå alternative måter å skape teater på - for eksempel ved å benytte etnografiske forskningsmetoder for å innhente materiale fra virkeligheten og utforske dem kreativt i teaterlaboratoriet gjennom fysiske tilnæringsmetoder. Det estetiske aspektet ved å benytte teaterrommet som et intermedialt rom kan tjene faget fordi jeg opplever at dette grepet bevarer teaterets estetiske kvaliteter. Fordi teateret, som Chapple og Kattenbelt sier, gir realiteten en illusjon (2006: 37). Samtidig reflekterer et intermedialt uttrykk samtiden.

Dette praktisk teoretiske masterprosjektet med utforsking av fysiske og visuelle teaterfaglige metoder, integrering av film og interaksjon mellom medier har gitt meg blod på tann. Det bunner i de enorme mulighetene kombinasjonen av de ulike mediene kan gi, samtidig som at integrering av ulike kunstarter på scenen bærer med seg et estetiske aspekt som trigger meg som kunstner. Og nå vil jeg skape mer.

Kilder

Litteratur

- Arlander, Annette (2011). Characteristics of visual and performing art.
- I Biggs, M., Karlsson, H. *The Routledge Companion to Research in the Arts*. (s. 315-332).
- Arlander, Annette (2014). Om metoder i konsthørlig forskning.
- I Lind, T. (Red). *Metod- process- redovising Konsthørlig Forskning Årsbok 2014* (s.13-25). Vetenskapsrådet.
- Aune, Vigdis (2010). *Det lokalhistoriske spillet som kultur- estetisk praksis for ungdom*. Doktoravhandling, NTNU.
- Austin, J. L. (2007). How to do things with words: lecture II. I Bial, Henry (red.), *The Performance studies reader* (s. 177-182). London: Routledge.
- Balme, Christopher (2008). *The Cambridge introduction to theatre studies* (Cambridge introductions to literature). Cambridge: Cambridge University Press.
- Bogart, Anne (2001). *A director prepares. Seven essays on art and theatre*. Oxon: Routledge.
- Bogart, Anne (2005). *The Viewpoints Book*. New York: Theatre Communications Group.
- Broadhurst, Susan (2007). *Digital practices*. Hampshire: Palgrave Macmillian.
- Callery, Dymphna (2001). *Through the body*. London: Nick Hern Books Limited / New York: Routledge.
- Chapple, Freda & Kattenbelt, Chiel (2006). *Intermediality in theatre and performance*. New York: Official Publication of the International Federation for the Theatre Research.
- Denzin, Norman K. (1997) *Interpretive ethnography*. Thousand Oaks: Sage Publications, Inc.
- Fischer-Lichte, Erika (2008) *"The Transformative Power of Performance. A new aesthetics."* Oxon: Routledge.
- Gattenhof, Sandra (2004). The Poetics of Deterritorialization: A Motivating Force in Contemporary Youth Performance. *Youth Theatre Journal*, 18(1), (s.122-137).
- Graham, Scott og Hoggett, Steven (2009). *The Frantic Assembly book of devising theatre*. Oxon: Routledge.
- Hannula, Mika, Suoranta, Juha & Vadén, Tere (2005) *Artistic Research – theories, methods and practices*. Helsinki: Academy of Fine Arts.

- Haseman, B. (2006). *A manifesto for Performative Research*. Media International Australia incorporating Culture and Ploicy, theme issue XPractice-led ResearchX no.118:98-106. Lastet ned 24. September 2014 fra http://eprints.qut.edu.au/3999/1/3999_1.pdf
- Hesse, Hermann (1976). *Siddhartha*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag
- Holmberg, Arthur (1996). *The theatre of Robert Wilson*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hughes, Jenny (2011). *Performance in a time of terror. Critical mimesis and the age of uncertainty*. Manchester: Manchester University Press.
- Jensen, Thomas Wiben (2011). *Kognition og konstruktion: To tendenser i humaniora og den offentlige debat*. Frederiksberg: Samfundslitteratur.
- Johnstone, Keith (1987). *Improvisation og teater*. København K: Hans Reitzels Forlag.
- Kershaw, Baz (2009). Practice as Research through Performance. I Smith, Hazel & Dean, Roger T. (2009). *Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd.
- Kvale, Steinar & Brinkmann, Svend (2009). *Det kvalitative forskningsintervju*. Oslo: Gyldendal akademisk.
- Lehmann, Hans-Thies (1999). *Postdramatic Theatre*. New York: Routledge.
- Marinis, Marco De (1987). Dramaturgy of the spectator. I *Performance. Critical concepts in literary and cultural studies*. Volume II (2003) (edited by Philip Auslander). London: Routledge.
- Mehren, Stein (2004). *Imperiet lukker seg*. Oslo: Aschehoug.
- Mermikides, Alex & Smart, Jackie (2010). *Devising in process*. Hampshire: Palgrave Macmillian.
- Murray, Simon & Keefe, John (2007). *Physical Theatres. A critical introduction*. Oxon: Routledge.
- Nelson, Robin (2013). *Practice as research in the arts*. Hampshire: Palgrave Macmillian.
- Oddey, Alison (1994). *Devising Theatre. A practical and theoretical handbook*. Oxon: Routledge.
- Rasmussen, Bjørn & Gjørnum, Rikke Gürgens (2012). *Forestilling, framføring, forskning*. Trondheim: Akademika forlag.

Schön, Donald (1983). *Den reflekterende praktiker. Hvordan professionelle tænker, når de arbejder*. Basic Books. Dansk udgave- forlaget Klim (2001) oversatt til dansk av Steen Fiil.

Schön, Donald (1987). *Udvikling af ekspertise gennem refleksjon-i-handling*. I Illeris, K. (2000) (Red). *Tekster om læring*. Roskilde Universitetsforlag. Oversatt av Pernille Mikkelsen, Rikke Damkjær og Knud Illeris.

Smith, Greg M. (1999). *Local Emotions, Global Moods, and Film Structure*. I Platinga, Carl & Smith, Greg M. *Passionate Views. Film, cognition, and emotion* (s. 103 – 126). Maryland: The John Hopkins University Press.

Smith, Hazel & Dean, Roger T. (2009). *Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd.

Ander kilder

Blue Motell (Lisa Lie, 2011)

Den performative ungdom (Ane Tresselt Justvik, 2014)
<http://youtu.be/jCmnuEhGU8s>

Fiction (Alan Lucien Øyen, 2012)

Vertigo (Alfred, Hitchcock 1958)

Liste over vedlegg

Vedlegg 1 - Manus *Den performative ungdom*

Vedlegg 2 - Oversiktsplan

Vedlegg 3 - Rådet for anvendt medieforskning

Vedlegg 4 - Kontrakt skuespillere

Vedlegg 5 - Norsk Samfunnsvitenskapelige database

Vedlegg 6 - Trondheim kommune

Vedlegg 7 - Informasjonsskriv og samtykkeskjema, deltager

Vedlegg 8 - Informasjonsskriv og samtykkeskjema, foreldre/foresatte

Vedlegg 9 - Tilleggsskjema for samtykke for bruk av filmkamera, deltager

Vedlegg 10 - Tilleggsskjema for samtykke for bruk av filmkamera, foreldre/foresatte

Vedlegg 11 – Budsjett *Den performative ungdom*

Vedlegg 12 - Prøveplan *Den performative ungdom* del 1

Vedlegg 13 - Prøveplan *Den performative ungdom* del 2

Vedlegg 14 - Oversikt feltarbeid

Vedlegg 15 - Prosessmodell

Vedlegg 16 - Viewpointsworkshop

Vedlegg 17 - The Flow

Vedlegg 18 - Modell Nelson

Vedlegg 19 - Guide til feltarbeid

Vedlegg 20 - Spørreskjema

Vedlegg 21 – Fokusgruppeintervju

Vedlegg 22 - Individintervju / Narrativt intervju

Vedlegg 23 - Modell Chapple & Kattenbelt

Manus *Den performative ungdom*

Scene 1 Åpningssekvens

Musikk: Apparat – 44 – Noise Version

Video: Støyfilm

Skuespiller 1, 2 og 3 står bak haitannteppet med skateboard og fotball.

Scene 2 Intervjusekvens 1

Hva er det beste med å være ungdom?

Skuespiller 3: Vanskelig spørsmål. Kanskje det er å få tægg[^]. Nei.

Skuespiller 1: Veit ikke hva jeg skal si jeg. Har ikke peiling på hva jeg skal si.

Skuespiller 2: _ Det beste med å være ungdom[^]__ (*puster inn*) Æ veit itt æ. Æh__ (*smatt*) Det beste med å være ungdom... Du treng itt å betal for ting sjøl, da...mamma og pappa tar sæ av det. Det e greit hvis æ vil ha mæ nå nytt, så sie æ at æ ønske mæ det, åsså må æ sikkert gjør no husarbeid og sånn - åsså får æ`det.

Skuespiller 1: Det beste e vel å kunne fær ut med veinna å gjøre litt sånn forskjellig uten at folk bryr sæ så veldig på en måte. Vanskelig spørsmål. (*Tenker lenge.*) Det er litt mer å utforsk da (*heh*). Å finne ut av kem æ e og_ sånn.[^]. M m. Å tørr å ta litt sjansa. Æ e itt akkurat dein pærsonen så tar my sjansa å sånn, menne det e litt arti å få sjansen te d.

E m _ Og kanskje det må fortsatt, vi e så liksom du har eh, du har jo en del år igjena[^](*ler*). Em __ det e liksom åpent for å prøve nye ting einda _

Scene 3 Brorskap

Skuespiller 3: Den beste dagen æ har hatt? (*sparker*)... Ehm. _ Det va et vanskli spørsmål da fordi æ har jo levd en ganske_ altså (*ler*), hvis du telle daga[^] (*teller*) så har æ levd en ganske go stund da.

Em den beste dagen... _ (*Behavioral Gesture: bein, ansikt, uro*). Ja! (*gira, endrer kroppsholdning*) Det va en sommerferie, og Scandiacup _ og æ hadde nettopp fått regulering (*Duration, ler lenge*). Uansett _ Æh _ æ våkna på morran (*strekker seg*), mammaogpappa va våken (*viser med henda*), frokosten va klar (*dytter inn mat*) å _ det va bare å kjør ned te Lade (*kjør med henda*) så bejynn å spel fotball (*sparker*) og da vant, skikkelig (*gledeshyl, høy Dynamic*), vi, vi vant bare gruppespillet, men vi eh følt det som vi hadd vinne hele cuppen dah. Og da_ da gikk æ bare i sjuende (*viser med hånda*) – du får en mestringsfølelse (*opp med andre hånda*) _ Å da va æ me all vennan min (*ene armen*) og all lagkameratan

mine (*andre armen*) og da vi sto på rekke å sku ta bilde og alle sammen juble "jah!!!!" (*opp med henda, ekstremt lav Dynamic og Duration*). Lagfølesen. Å vær sammensveisa. _ Brorskap.

Scene 4 Intervjusekvens 2

Hva er det vanskeligste med å være ungdom?

Skuespiller 2: *(Pust)* Det vanskeligste^ _ Æhh... __ Gruppepress kanskje^

Skuespiller 3: Vanskeligste det e vel også gjerne det att våksnan ikke forstår sæ orntli på dæ da _ sånn foreldran minåsånt _ asså æ hakke dem værste foredran eller nå sånt æ da men dem forstårsæ joikke helt på mæ uansett. Med di tingern æ vilåsånn da. Hvis æ vil fær å møt nån vÆnna istedenfor å _ fær å gjør etelleranna me familien – det kain jo vær at dem forståR detsånnsett, men æ får allto kommentarn (*etterligner mor*) "men det kain du gjør imårra" _ å sånt. Men, det e jo ikk allti ti imårra^! Har jo andre ting å gjør å!^

Skuespiller 1: (*ler*) Det vanskeligste? Alle bekymringen! Det er veldig mye bekymringa og stress. Og. Ka som skjer no, ka ska æ gjøre, ka hvis sånnåsånn skjer å_ nå må æ skjynn mæ å gjør detådet så æ rækk å gjør detådet å (*heh*) Ja, litt sånn. Hva man skal bli, jobb og holde på med. Også e det jo det da å finne ut a kem veinnan sin e da, kordan vænna man ska ha. Og hvilke folk man skal være med. Det e jo en ganske stor utfordring i_ da.

Scene 5 Scootertryn

Video: Scootertryn

GoPro film spilles av på haitanteppet. Skuespiller 2 står foran på scenen.

Scene 6 Samtale 2 gutter

Filmkamera.

Skuespiller 3: Det vanskeligste med å være ungdom e jeninta. Spessielt for dæ. Dem er kræsen. Så hvis du vil ha dæ kjæste så e det ikke bare å _ det ka være bare og bare å spør^ og dem si ja, men det er ikke bare bare når dem (*mumle*)
Skuespiller 1: _ mange lissom vil ha dæ helt for sæ sjøl.

Skuespiller 3: Uansett, det æ gjør hvis æ like ei jente e å spark ho.

Skuespiller 1: Jeg....

Skuespiller 3: Nei, klaske ho på ræva. Da blir hu interessert.

Skuespiller 1: Eller spør ho^. Så enkelt.

Skuespiller 3: Det e jo ikke så enkelt når du aldri har gjort det før!

Skuespiller 3: Æ e hot^ populær^ og singel. Hipster, gangster, swag
Skuespiller 1: Jeg kjører skatestil

Skuespiller 1: Jeg elsker å skate!

Skuespiller 3: Æ elske å spise godteri. Game, se morsomme videoer på youtube...

Skuespiller 1: Ja. Youtube. Instagram...

Skuespiller 3: ...facebook, vine, kik, snapchat, hot or not, twitter, skype, spotify, ITube,

Skuespiller 1: We...

Skuespiller 3: We heart it, tumblr...

Skuespiller 3: Men. Det viktigste for meg er familie. Og gulrøtter.

Skuespiller 1: Det viktigste for meg er venner og skateboardet mitt..

Skuespiller 3: Nei - familie og XBOX. Eller, skole istedenfor XBOX. Selv om det er kjedelig med skole så er det viktig.

Skuespiller 1: Ja, det er viktig å få seg utdanning og jobb og...

Skuespiller 3: Pænga. Ja, du treng ikke si noe, du kommer aldri til å få det.

(slåss). Men jeg dagdrømmer mye på skolen, da.

Skuespiller 1: Jeg og. Spesielt i de kjedeligste fagene.

Skuespiller 3: Før når æ gikk på barneskoen^ pleide æ å dagdrømme at æ va helten på skoen at ALLE daman likt mæ (*smiler*). Og no dagdrømm æ bare om å dra hjem å game.

Skuespiller 1: Jeg dagdrømmer om skating. Og at skolen bli ødelagt.

Skuespiller 1 og 3: (*synger*) Deili er jo-oren – når vi sprenger skoolen!

Skuespiller 1: Skolen er så kjedelig!

Skuespiller 3: Mat og helse e kjedelig! Herregud! Det e DRITT! Vi sitt å gnafse på et eple og snakker om hvor sunt det er. Og så lære vi at man skal være i aktivitet. Vi har en feit person i klassen som alltid skjønner at han er ekstra feit i de timene. I går fikk jeg han til å løpe frem og tilbake i ganga på skolen – jeg trener han ikke sant.

Skuespiller 1: Sist gang vi hadde mat og helse skulle vi lag fransk løksuppe. Og jeg hater løk!

Skuespiller 3: Du er en løk.

Skuespiller 1: Jeg skjønner ikke at noen kan like det. Det smaker vondt, det stikker i kjeften og det svir i øya (*lage grimaser*) Jeg hater løk!

Skuespiller 3: Men hva har du egentlig tenkt å ta av dette til teatergreia?

Skuespiller 1: Så det kan hende at vi, æ og han kan hjelper deg med teateret ditt?

Skuespiller 3: Så hvis vi komme å ser på, får vi VIP plass da? Faen, anonymisert?

Scene 7 Om skriving

Scenen illustreres med *Interiør på mitt rom* .

Skuespiller 2 går fra enden av rommet, langs haitann, stopper midtveis, sparker, kikker på Justin, ser på publikum. Går videre. Ser på publikum, ser på haitann.

Skuespiller 2: Jaaaaa. Æ like å sitt å skriv historia. Men det e litt morsomt æ æhar ganske god fAntasi^da så (*smatt*) det e ganske morsomt å finnpå nå å skrIV om, men æ blir jo aldri færdi (*går fra sakte til ekstremt fort*). Det e det som e probleme mitt (*Repetition*). Er det det som er problemet mitt? Det e ganske forskjelli k æ skriv om æ bruke vanligvis å væ æ at hOvekarakteran da e i min, rundt min alder da så da altså sånn fjorten vanligvis bruk æ å skriv om. Ja, for da e det liksom litt sånn kjæint med kor gammel dem e åsså æ kjenne mæ litt igjæn i ka dæm kanskje tEnke åsånnda. (*smatt*) ja^ (lang *Duration*) asså nO så ska æ skriv om _ja, dein haræ fått litt sånn idea ut fra vÆNNinna mi some danse hu å^ men hu ha skada føttærn^ så hu får ikke låv te å dans på ei stund, så da tænkæ kanskje skriv om det åsså kanskje ta inn nåkka med littsånn em med litt sånn (*prøver flere ganger å få det ut, Duration*) kjÆlihet kjærlihets og sånna (*piler tilbake*).

Scene 8 Likes

Skuespiller 1 står inne i sine egne profilbilder bak haitanteppet og scroller seg gjennom bildene.

Scene 9 Mine forhold

Skuespiller 2 omfavner Skuespiller 1 sitt profilbilde. Kysser det. Går frem midt på scenen og setter seg ned med føttene fremfor henne. Skuespiller 1 og 3 står i hver sin ende i bak henne, opplyses sakte. Underveis i hennes monolog simulerer de en slåsskamp.

Skuespiller 2: Vi passer så godt sammen!

Gregers. Og jeg.

Altså, jeg var egentlig sammen med kompisen hans, Håkon. Men så passa ikke vi sammen. Så en dag jeg var hos han, møtte jeg Gregers. Og da bare passa vi bedre sammen. Det var Håkon som skjønnte det først. Så han slo opp med meg og sa til Gregers at han måtte sjanse på meg. Og så gjorde han det.

(*får en sms*)

Skuespiller 1 og 3 (snur hodene sakte, Tempo, mot hverandre): Elsker deg, du er den beste jenta som finnes.

Skuespiller 2: Jeg har vært sammen med andre gutter også altså. Før Gregers og Håkon. Espen! Han var min første kjæreste. Vi var sammen i åtte år. Fra jeg var to

til jeg var ni. Det var egentlig et telefonforhold, men vi møttes vi på hytta av og til. Vi hadde hytte samme sted liksom.

Mitt triks da, for å få seg kjæreste, er egentlig venninna mi. Hun blir venner med de, så de begynner å finne på ting sammen, og så kommer jeg og blir venn med han og de og kanskje bestekompisen hans, og så drar vi på City Syd. Og så spør han meg (*legger seg ned*).

På Kinesthetic response snur de seg mot hverandre, og går pulserende langs hver sin linje (Floor Pattern). Så en gang synkront ovenfor hverandre. På Kinesthetic response går de med ekstremt raskt Tempo mot hverandre og i samme øyeblikk tar Skuespiller 2 hendene foran ansiktet. Skuespiller 1 og 3 stopper opp helt inntil hverandre. De snur seg. På Kinesthetic response begynner de å løpe i store så mindre sirkler (Floor Pattern) rundt Skuespiller 2. Fire, fem runder helt til Skuespiller 1 vinner og kaster seg rundt Skuespiller 2.

Skuespiller 3: Åhr!

Skuespiller 1 og 3 står i frys. Skuespiller 2 smyger seg ut av Skuespiller 1 sitt grep. Tar hendene bort fra ansiktet. Skuespiller 2 dytter dem ut av scenebildet, før Skuespiller 2 legger seg ned midt på gulvet, og Three Screens (GoPro film) kommer opp på haitanteppet. Skuespiller 2 multitasker. Skypelyd kommer og iPhonen hennes kommer opp på haitanteppet. Inne i skjermen står Skuespiller 3.

Skuespiller 3: Hei

Skuespiller 2: Hei

Skuespiller 3: Har du lagt deg?

Skuespiller 2: Ja

Skuespiller 3: Jeg og. Fint å se deg. Ville bare se deg...

Skuespiller 2: Deg også (*reiser seg opp og står ansikt til ansikt med Skuespiller 3*)

Skuespiller 3: ...og si hei. Ses i morgen. Natta

Skuespiller 2: Natta

Scene 10 Intervjusekvens 3

Blir du forstått av voksne rundt deg?

Skuespiller 1, 2 og 3: (Før setningen er ferdig) Næhei! Næi!

Skuespiller 3: Næi. Langt i fra. Det e sånn... Æhh det e sånn, mamma og pappa dem e gAmmel (*smil*), æ veit jo dem ha vært ung en gang dem å men det e for LÆNG sia, så da, da skjønnem liksom ikke probleman i dag^. Ja. Så hvist du krangla med nån, så har du veldi lyst å siiii det, menne_ da e det bare sånn (*etterligner mor*) "æ skjønne ingenting", og bare sånn "koffår bli dåkk ikke bare vænna igjen da^?" (*etterligner far*).

Skuespiller 1: Det e så vanskelig å si meninga si te voksne uten at dem ska bli sånn (*etterligner voksen*) "Ja men sånnåsånn e det og du må bare komm dæ over det!". Å så, det e så vanskelig å stå i en dIskussjon me voksne, fordeatte voksnæn sånn "Ja men sånn e det no". Klart det e jo ænkelte voksne som æ kjeinn som forstår vældi der å _ bare e dær å liksom "Æ e her fårdæ". Men lite a dem ja.

Skuespiller 2: Mamma og pappa er så gammeldags, skjønner ikke helt at ting har forandret seg siden dem var ungdom. Skjønne rikke at ikke gidder å rydde rommet, de tror det er noe feil med meg. Æ bli gått forstått a vænnan å _ de e mæst foreldran egentlig som ikke forstår heltda og lillebroren min, han e utroli dom te å vær tolv år syns æ.

Scene 11 Om søstre

Video: Stop motion søster

Skuespiller 1: Det best en søster kan ha, er en lillebror (*setter seg ned og holder armene rundt seg, Gesture*). Han vil alltid stille opp for henne og beskytte henne. Uansett hva (*mens han reiser seg sakte opp igjen*). Har du er lillebror? (*peker på oss, Gesture*) Da er du heldig (*tommel opp, Gesture*).

Jeg er veldig nær hun ene søstera mi som er to år eldre enn meg (*går bak i rommet, Floor Pattern*). Vi er så like.

Jeg (*puster inn*) kranbler (*Repetition, høy Dynamic, hopper fra side til side*) ofte med søstrene mine. Særlig med hun ene søstera mi. Hun plager meg, ofte i flere uker (*lang Duration som en ballong i rommet*), før det renner over for meg. Når hun kjeftet på meg sist, etter to (*vise, Gesture*) måneder med plaging, var det dråpen som veltet glasset. Da dyttet hun meg (*danse hopp, Gesture*), og jeg slo tilbake (*danse hopp med to slå bevegelser, Gesture*). (*Setter seg ned på kne*). Jeg har som prinsipp å aldri slå først. Jeg går ikke etter ansiktet, vil jo ikke ødelegge det, for jeg er jo ikke slem (*snur seg til andre siden*). Jeg slo med knyttneven i låret hennes. For å gi lårhøne. Da jeg slo, traff jeg rett på lomma hennes, der mobilen var, så jeg knuste skjermen og fikk sår på knokene! (*hund, Gesture*)

Søstere hans kommer inn på skjerm (*haitanteppet*). Hennes mas illustrert i "bla, bla, bla" detter ned i magen hans. Han kikker på dem, før han drar ned genseren og søstere og maset forsvinner.

Jeg er egentlig veldig tålmodig (*slow motion, Duration*). Så når det først klikker er det som et meteorregn (*høy Dynamic, Gesture*).

Scene 12 Dagdrømmer

Musikk: Jon Hopkins – Low Places

Video: GTA, Sykling

Skuespiller 1 står fremme på høyre del av scenen med Sykling projisert på magen, skuespiller 2 danser på venstre side med spotlys i ansiktet. Skuespiller 3 står bak haitanteppet og er protagonist i dataspillet.

Scene 13 Intervjusekvens 4

Hva kunne voksne ha gjort annerledes for å forstå deg bedre?

Skuespiller 3: Hei, hallo? Kan æ få litt lys? Fint, takk. Det voksne kunn ha gjort annerledes for å forstå mæ ber, e å ha vært litt ynger!

Skuespiller 1: Voksne kunne ha gjort mye i forholdt til ka vi mener og koss følelsa vi har. Hvis vi har nå problema, at dem vil forstå oss.

Skuespiller 3: Og at dem lissom forstår kordan vi oppleve _ ting dær og da, at dem ikke bare (*etterligner voksen*) "Jammen æ forsår det sånnåsånn" men egentlig så skjønne dæm ikkesåmy fordeatte-

Skuespiller 1: -dem bare laaaate som (*etterligner sur mor*) "Ja æ forståååååå".

Skuespiller 3: Ja

Skuespiller 1: Også bare __ignorere ailt.

Skuespiller 3: Ja. (*huff*) så e det sånn, fordeatte når man oppleve ting som e eh veldi vanskelig å snakk om så__ e det veldi slitsomt at voksne e __ urettfærde mot dæ. Skull ønske at voksne ruindtomkring mer forsto _ kordan vi oppleve ting (*går ut*).

Skuespiller 1: Og at dem lissåm høre på oss å ikke bare går plutseli. Det e trist. Og da bli æ blir irritert.

Skuespiller 2: __ asså prøv å hør litt ber på de æ sir da kanskje^. De høre jo ikke ordntli på. Voksne no for tida så må man liksom spør "Kain æ få snakk me dæ?" For atte dæm ska ta sæ tia te en ontli samtale. Det nyttitt bare å lissom _ snakke med dem, må må sætt sæ ne i soffan å *snakkom det*. Å det må være innpå et sånn samtalerom å åhr! Æ e så lei av det! Det bør vær mulig å kuin sætt sæ ned å snakk om ting. Og at man bare kunn ta sæ tia, sånn (*etterligner voksen*) "Nei no sett vi os sne å snakke" istenfør å bare at "Uh æ ska se om æ får pressa inn ti te å få snakkmedæ", det e så_ kjipt.

Scene 14 Da jeg var barn

Video: Under vann

Skuespiller 3: Æh – æ ønska no å dra ut i verdensromme da som liten, å sjå værden fra eh uttanfor liksåm.

Da æ va barn va æ veldi glai å sykkle _ Dro allti på sykkelUR, sånne korte sykkelтура me vennegjengen. Det længst va te Rommeslia, rætt nedihær. Vi trudd jo DA at det va ganske langta^ så vi forbinda åss sjøl med sånn skikkeli _ sykkelfarera. Em det e jokka sånn nolænger. Æ kain vær like aktiv men da e det på en måte at æ har andre_ æ har andre innblikk på det, æ har andre_ mål – med det. Før så va det bare for artig, no e det for at æ vil- før det meste komme i form^.

Ting bli så annerledes når man voksopp^

Å vær barn å leka ogsånn det var jo den beste tia av live. Men_ det som e så dumt e atte æ ikke la mærke te det mens æ va i den fasen. Æ ville jo allti vokse opp som barn, mens no skull æ ønske æ va barn igjen. Æ hadd et annerledes syn på livet. _ Mindre ansvar.

Når æ va^ barn og klatra på toppen a et trær, så følte æ at æ va på toppen a værden. Æ fikksånn_ mestringsfølelse.

No, når æ føle mestringsfølelse no_ E når æ har et m^ål_ åsså når^ æ det måle, men det som e at måle_ det e my vanskligar å komfram te no enn da det va når æ va barn. Æ gir mæ allti større utfordringa. Men likevel får æ ikke den samme_ mestringsfølelsen.

No når æ ha blitt ældra bli æ på en måte _ påvirka av _ realitetan. Så alt det æ drømt om da æ va barn, det virkikke realistisk længer^. Æ følæatte æ bli litt ødelagt påenm^åte av SAMfunne. Hvis dæu tænke "nei deteitt realistisk l^ænger" så ha æ ittnå _ forventninga om å nå det måle uansett. Og hvis æ itt harnå forventninga om å nå det så _ træng ække å sætt det heller^.

Det VERSTækunn ha tænkt mæ å bli da æ va liten va å bli lærer. No har æ faktiske et mål om å bli pedagog^.

Æ huske det endra sæ i __ eller, det endra sæ litt over tid^ egentlig. Før tenkte æ "Æsj lærer_ dem e jo så plagsåm" æ vil jokka vær sånn! Også væks æ, og da æ begynt i tiendeklassen^_ så tenkt æ att lærer e en ganske OK jobb egentlig. Det va faktisk ikke før i i fjor^, da æ va 16 at æ *bestæmt* mæ for å bli pedagog. Så det e, det e en lang prosæss. Det ændre sæ ikke over natta. Det tar tid.

Det som fascinere mæ med å jobbe som lærer e det å jobbe me mange førsjellige menneska. Og så_ har du vældi mange valgmuliheta^. Så i tilfelle æ blir eh leiaenjobb^_ så kann æ dra å finn mæ et anna yrke me samme utdanninga. Men hovedmåle mitt e jo det å jobb me forskjellige menneska. Fordi__ det e så fascinerende. Alle e unik.

Scene 15 Fast rutine

Musikk: Jon Hopkins - Sun Harmonics

Skuespiller 1, 2 og 3 tre står inntil hverandre fremst på scenen. De ser ut, møter blick hos publikum før imaginært speil. Behavioral Gesture relatert til ungdomstid foran speilet (oppdage/klemme kvise, kroppshår, pupper, lukte under armen, kikke ned i buksa). Gestene går over til å bli Behavioral Gesture relatert til faste rutiner på badet kveld/morgen. Gestures gjøres i loop fra normalt til ekstremt raskt tempo. Til siste Tempo går Skuespiller 3 sin loop over i ekstrem sakte bevegelse (kontrast) mot å klemme en kvise i ansiktet. Til gitt sted i musikken (01:54/55) og Tempo er på det høyeste kaster den Behavioral Gesturen (vann i ansiktet, tørke fot og kvisen som klemmes) som kaster alle tre ut i Expressive Gesture i rommet. Ved nær kontakt med de fire veggene og senga blir de kastet tilbake inn i rutinen – fanget i en fast rutine.

Skuespiller 2 legger seg først ned i sengen etterfulgt av Skuespiller 3 og 1 til slutt. Alle tre ligger i sengen.

De tre første replikkene kommer alene, så dobles det. Til replikken "Hva gjorde du i påska?" Svarer Skuespiller 1 og 3 "Jeg sov" og "Døgna". Siste replikken er "Hele dagen var borte".

Skuespiller 2:

"Jeg sov til klokka seks en gang jeg"

"Jeg trenger mye søvn"

"Det er ekstremt vanskelig å stå opp tidlig om morgenen"

"Sov helt rundt jeg"

"Hva gjorde du i påska?"

"Får aldri sove ut"

"Hele dagen var borte"

Skuespiller 3:

"Jeg kan sove helt rundt jeg"

"Det er faktisk helt nødvendig"

"Mye mer enn man tror"

"Ja, jeg får ikke sove nok. Jeg trenger mer"

"Døgna"

"Jeg kan ikke sove for lite. Og ikke for mye! Da blir jeg sliten hele dagen"

"Jeg skal sove"

Skuespiller 1:

"Jeg har sovet til kl to. Nei, til klokka tre"

"Det er bare helt feil, liksom"

"Jeg trenger mer søvn enn andre"

"Jeg sover til klokke tolv eller ti når jeg kan"

"Jeg sov"

"Jeg og"

"Jeg sov hele dagen"

Scene 16 Halv ti

Musikk: Apparat – K&f Thema – Pizzicato

Video: Bybilder Trondheim

Bybilder film og musikk starter mens de tre skuespillerne ligger i senga. Til bestemt sted i musikken våkner Skuespiller 1, så Skuespiller 2, og til slutt Skuespiller 3. De anerkjenner ikke hverandre, men prøver å liste seg stille dere. Til bestemt sted i musikken står de alle tre i skillet mellom hjemme og byen (ved haitanteppet). De går ut i natten, Skuespiller 1 skater, Skuespiller 3 sparker fotballen og Skuespiller 2 balanserer på fortauskanten. De møtes i midten, står sammen og prater med hverandre. Lyset over dem dempes sakte, og bildet av månen foran dem og musikken er det bildet som henger igjen.

BLACKOUT

Oversiktsplan *Den performative ungdom*

Tid	Hva	Hvordan	Hvem
August 2013	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generell datainnsamling 2. Seminar 3191 3. DRA3003 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Samle artikler, dokumentarer, debatter 2. Samle filmmateriale 	1. Ane
September	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generell datainnsamling 2. Planlegging - praktisk 3. Seminar 3191 4. DRA3003 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Samle artikler, dokumentarer, debatter 3. Etablering, møter 4. Grønn sone 5. Søke midler fra RAM 6. Samle filmmateriale 	1. Ane
Oktober	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generell datainnsamling 2. Planlegging – praktisk 3. Seminar 3191 4. DRA3003 + muntlig fremlegg 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Samle artikler, dokumentarer, debatter 2. Etablering, møter 3. Grønn sone 4. Samle filmmateriale 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ane 2. Forskersteam "Den tredje vei"
November	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generell datainnsamling 2. Planlegging – kreativt 3. Seminar 3191 4. DRA3003 + øvingsoppgave 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Samle artikler, dokumentarer, debatter 2. Intermedialitet 3. Rom 4. Samle filmmateriale 	1. Ane
Desember	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generell datainnsamling 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Samle artikler, 	1. Ane

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Planlegging – kreativt 3. Finne skuespillere 4. Eksamen DRA3003 	<p>dokumentare r, debatter</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Planlegge informantgruppe. Boxåpner, Chappa, ISAK 3. Kontakte aktuelle skuespillere 4. Samle filmmateriale 	
Januar 2014	<ol style="list-style-type: none"> 1. Organisere, planlegge, administrere 2. Befaring 3. Finne skuespillere, evt. produsent 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meldeplikt NSD, oppdatere prosjektplan 2. Befaring på Boxåpner og Chappa 3. Forberede intervjuguide og workshops 4. Samle filmmateriale 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ane
Februar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Organisatorisk arbeid 2. Feltarbeid 3. Kreativ bearbeidelse av innhentet materiale 4. Forberedelser til prøveperiode med skuespillerne 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Søke støtte Trondheim kommune, kontakte videokunstner, tekniker, oppdatere prosjektbeskrivelse 2. Observere, intervju, "mapping", opptak (lyd/bilde) 3. Utvikle scenetekster og materiale, ideer, monologer. 4. Viewpoints, fysisk teater 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ane 2. Informanter

		5. Samle filmmateriale	
Mars	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kreativ bearbeidelse av innsamlet datamateriale 2. Prøveperiode skuespillere 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utvikle scenetekster og materiale, monologer. 2. Forberede VP og skuespillermetode, fysisk teater workshops, visualitet 3. Samle filmmateriale 4. Innhente teknikker til lys og bilde 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ane 2. Skuespillere
April	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prøveperiode skuespillere 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Devisingsprosess med tekst og inspirasjonsmateriale 3. Fysisk skuespillermetode, VP. 4. Monologarbeid, Gaps 5. Visuell utprøving 6. Samle filmmateriale 7. Arbeidsvisning for masterstudenter og veileder 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ane 2. Skuespillere 3. Videokunstner/teknisk veiledningsworkshop Boya Bøckman, Andreas Schille
Mai	<ol style="list-style-type: none"> 1. Arbeid med skuespillerne 2. Eksamen 15.mai 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Arbeidsvisning for 8.klassinger, masterstudenter og veileder, 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ane 2. Skuespillere 3. Lys- og bildeteknikere

		2. Generalprøve med ungdom fra Boxåpner 3. Øve	
August – november	Skrive masteravhandlingen		1. Ane

Fargekodeforklaring:

Forberedelse praktisk

Forberedelse kreativt

Organisere det praktiske

Feltarbeid

Kunstnerisk bearbeidelse og skuespillerarbeid / visuell utforskning

Masteroppgaven



Medietilsynet
NORWEGIAN MEDIA AUTHORITY

Ane Tresselt Justvik
Nedre Allè 14
7030 TRONDHEIM

Vår ref.: 2013000859-2/33

Deres ref.:

Dato: 20.02.2014

Midler til anvendt medieforskning 2014 - Den performative ungdom - Vedtak om støtte

Vi viser til Deres søknad av 23.09.2013 om mastergradsstipend.

Rådet for anvendt medieforskning behandlet søknaden i møte 28. november 2013. Rådet anbefalte at søknaden innvilges med kr 30 000.

Medietilsynet slutter seg til anbefalingen fra rådet og overfører med dette **kr 30 000** til Deres konto nr. 2850.10.49435

Tre eksemplarer av mastergradsoppgaven skal sendes Medietilsynet innen **1. september 2015**.

Vi gjør oppmerksom på at Medietilsynet, Kulturdepartementet og Riksrevisjonen kan sette i verk kontroll med at midlene blir benyttet etter forutsetningene, jf. bevilgningsregnskapets § 10 andre ledd. Det betyr at prosjektet må være fullført innenfor den tid og ramme det er søkt om, med mindre det er inngått skriftlig avtale med Medietilsynet om utsettelse eller andre endringer av rammene. Tilskudd som ikke blir benyttet etter vilkårene eller blir stående ubrukt, skal betales tilbake.

Bevilgningen forutsetter at oppgaven er tilgjengelig for Rådet for anvendt medieforskning. På rådets internettside, www.ram.no, legges bl.a. ut sammendrag av forskning som er tildelt støtte.

Med hilsen


Tor Erik Engebretsen e.f.
direktør for tilskudd og utredning


Turid Johannesen
førstekonsulent

Arbeidskontrakt

Arbeidskontrakt for skuespillere i Ane Tresselt Justvik sitt praktiske masterprosjekt *Den performative ungdom*.

Prøveperiode

Prøveperioden varer i åtte uker våren 2014 fra mandag 10.mars – 15.mai. Eksamensvisning 15.mai.

Prøveplan

Deltagelse skjer etter en nærmere bestemt prøveplan som utarbeides i samarbeid med aktører.

Prøver

I prøveperiodens første del (10.mars – 11.april) vil det normalt være prøver 11,5 / 12 timer per uke fordelt på tre dager. Tar forbehold om utvidelse. Etter påske (f.o.m. 22.april) og særlig fra 1.mai, vil arbeide trappes opp (ca 20 prøvetimer per uke). Denne andre perioden vil kreve mer tid og tilgjengelighet fra aktører da prøveøktene vil øke i både hyppighet og tid. Det kan også bli aktuelt med ekstra individualprøver for aktørene. Fra søndag 11.mai disponerer vi Verkstedhallen, og vil herfra bruke hele dager i hallen frem mot eksamen 15.mai.

Hver skuespiller vil motta kr 3000,- for hele perioden.

Samtykke

Jeg _____ (skuespillers navn) forplikter meg til å være tilgjengelig for avtalte prøver samt på eksamensvisning av Ane Tresselt Justvik sitt praktiske masterprosjekt 15.mai 2014.

Sted og dato

Underskrift

Vennlig hilsen
Ane Tresselt Justvik

Postadresse
7491 Trondheim

Org.nr. 974 767 880
E-post:
IKM-studier@hf.ntnu.no
<http://www.hf.ntnu.no/ikm>

Besøksadresse
Bygg 8, nivå 3
7049 Trondheim

Telefon
+ 47 73 59 18 20
Telefaks
+ 47 73 59 18 30

Tlf: + 47

Vigdis Aune

Institutt for kunst- og medievitenskap NTNU

7491 TRONDHEIM

Vår dato: 23.01.2014

Vår ref: 37025 / 2 / HIT

Deres dato:

Deres ref:

TILBAKEMELDING PÅ MELDING OM BEHANDLING AV PERSONOPPLYSNINGER

Vi viser til melding om behandling av personopplysninger, mottatt 12.01.2014. Meldingen gjelder prosjektet:

<i>37025</i>	<i>Den performative ungdom</i>
<i>Behandlingsansvarlig</i>	<i>NTNU, ved institusjonens øverste leder</i>
<i>Daglig ansvarlig</i>	<i>Vigdis Aune</i>
<i>Student</i>	<i>Ane Tresselt Justvik</i>

Personvernombudet har vurdert prosjektet og finner at behandlingen av personopplysninger er meldepliktig i henhold til personopplysningsloven § 31. Behandlingen tilfredsstiller kravene i personopplysningsloven.

Personvernombudets vurdering forutsetter at prosjektet gjennomføres i tråd med opplysningene gitt i meldeskjemaet, korrespondanse med ombudet, ombudets kommentarer samt personopplysningsloven og helseregisterloven med forskrifter. Behandlingen av personopplysninger kan settes i gang.

Det gjøres oppmerksom på at det skal gis ny melding dersom behandlingen endres i forhold til de opplysninger som ligger til grunn for personvernombudets vurdering. Endringsmeldinger gis via et eget skjema, <http://www.nsd.uib.no/personvern/meldeplikt/skjema.html>. Det skal også gis melding etter tre år dersom prosjektet fortsatt pågår. Meldinger skal skje skriftlig til ombudet.

Personvernombudet har lagt ut opplysninger om prosjektet i en offentlig database, <http://pvo.nsd.no/prosjekt>.

Personvernombudet vil ved prosjektets avslutning, 31.12.2014, rette en henvendelse angående status for behandlingen av personopplysninger.

Vennlig hilsen

Katrine Utaaker Segadal

Hildur Thorarensen

Kontaktperson: Hildur Thorarensen tlf: 55 58 26 54

Vedlegg: Prosjektvurdering

Kopi: Ane Tresselt Justvik anejustvik@gmail.com

Dokumentet er elektronisk produsert og godkjent ved NSDs rutiner for elektronisk godkjenning.

Avdelingskontorer / District Offices:

OSLO: NSD, Universitetet i Oslo, Postboks 1055 Blindern, 0316 Oslo. Tel: +47-22 85 52 11. nsd@uio.no

TRONDHEIM: NSD, Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet, 7491 Trondheim. Tel: +47-73 59 19 07. kyrre.svarva@svt.ntnu.no

TROMSØ: NSD, SVF, Universitetet i Tromsø, 9037 Tromsø. Tel: +47-77 64 43 36. nsdmaa@sv.uit.no



TRONDHEIM KOMMUNE

Rådmannen, kommunaldirektør for
kultur og næring

Ane Justvik
Stubbanveien 61 d
7036 Trondheim

Vår saksbehandler
Knut Kvaran

Vår ref.
14/6775///
oppgis ved alle henv.

Deres ref.

Dato
17.02.2014

Svar på søknad om kjøp av tid i Verkstedhallen

Det vises til Deres søknad datert 23.1.2014 vedrørende tilskudd til prosjektet *Den performative ungdom* med gjennomføring 11. – 15.05.2014.

Det vises til orientering om tilsagn pr telefon.

Trondheim kommune prioriterer ikke støtte eksamensproduksjoner slik som; konserter, visninger eller utstillinger fra kommunens tilskuddsordninger. I denne saken er det gjort et unntak da søker skal utvikle en teaterforestilling som kommer ut av et samarbeid med Kulturenheten og som har utgangspunkt i og inspirasjon fra ungdom ved fritidsklubbene ved Boxåpner og Chappa.

Tilsagn

Kommunaldirektør for kultur og næring har vurdert søknaden opp mot ordningen for kjøp av tid i Verkstedhallen: <http://www.trondheim.kommune.no/content/1117733858/Verkstedhallen-kjop-av-tid>. Søknaden innvilges med kjøp av tid i Verkstedhallen i 5 dager for preproduksjon av forestilling "Den performative ungdom".

Vedlag ligger et informasjonsbrev til leietakere i Verkstedhallen gjennom tilskuddsordningen "Verkstedhallen, kjøp av tid". **Endelig avtale om datoperiode og leieforhold inngås direkte mellom søker og Svartlamoen kultur- og næringsstiftelse v/daglig leder.**

Betaling av leie

Trondheim kommune vil betale Svartlamoen kultur- og næringsstiftelse (SKN) **kr 30.000,-** for tiden søker bruker i Verkstedhallen til denne preproduksjonen.

Rapportering

Søker bes om å sende en kort rapport om bruken av Verkstedhallen. Frist for rapportering er **01.09.2014** Rapporten sendes på mail til Trondheim kommune, epost:

kultur.postmottak@trondheim.kommune.no Husk å oppgi **saksnr: 14/6775** i rapporten.

Vi gjør oppmerksom på at i følge kommunens retningslinjer for tilskudd plikter mottakeren å føre regnskap som Kommunerevisjonen har innsynsrett i. Ved henvendelse må regnskap kunne fremlegges på kort varsel. Samtidig ber vi om tilbakemelding dersom det skjer endringer i henhold til søknad

Postadresse:
TRONDHEIM KOMMUNE
Rådmannen

Besøksadresse:
Erling Skakkes gt. 14

Telefon:
+47

Telefaks:
+47

Organisasjonsnummer:
NO 942 110 464

Postboks 2300 Sluppen
7004 Trondheim

E-postadresse:
Internettadresse:

Premisser for øvrig

Trondheim kommune henstiller til alle organisasjoner som får kommunalt tilskudd om å legge til rette for at arrangementene skjer i lokaler som er tilgjengelig for bevegelseshemmede og at opplysninger om tilgjengelighet tas med i annonseringen (informasjon om dette; se <http://www.trondheim.kommune.no/universellutforming>).

Vi gjør oppmerksom på at i følge kommunens retningslinjer for tilskudd plikter mottakeren å føre regnskap som Kommunerevisjonen har innsynsrett i. Ved henvendelse må regnskap kunne fremlegges på kort varsel. Samtidig ber vi om tilbakemelding dersom det skjer endringer i henhold til søknad.

Dette vedtaket kan påklages. Klage rettes da til Formannskapet som klageinstans, men sendes først til kommunaldirektør for kultur og næring. Klagefristen er 3 uker fra den dag dette brevet kommer fram. Du kan be om å få bistand til å fremsette en eventuell klage.

Vi ber om at det i PR-materiell som utarbeides blir opplyst om at prosjektet er støttet av Trondheim kommune.

Informasjon om Trondheim kommunes tilskuddsordninger finnes på nettsiden <http://www.trondheim.kommune.no/tilskudd>.

I den grad kommunaldirektørens faggruppe kultur har kapasitet er det ønskelig å overvære flest mulige forestillinger og arrangement vi yter tilskudd til. Det bidrar til å øke vår kunnskap om byens generelle kulturliv og enkeltarrangementene. Vi vil derfor sette pris på om vi kan få tilsendt en billett til deres forestilling/arrangement.

Trondheim kommunes regnskapssystem krever at alle utbetalinger knyttes til enten et organisasjonsnummer eller fødselsnummer. Vi vil derfor oppfordre til at alle organisasjoner registrerer seg i Brønnøysundregistrene (www.brreg.no).

Med hilsen
TRONDHEIM KOMMUNE

Morten Wolden
kommunaldirektør for kultur og næring

Knut Kvaran
rådgiver

Elektronisk dokumentert godkjenning uten underskrift

Vedlegg: Informasjonsbrev til leietakere i Verkstedhallen

Kopi: Kontortjenesten, v/Liv Hatlen
Daglig leder Svartlamoen Kultur og næringsstiftelse
Styreleder Svartlamoen kultur og næringsstiftelse v/Inger Marie Bakken
Svartlamoen kultur og næringsstiftelse v/Tone Tronstad

Informasjonsskriv og samtykkeskjema

Til deltager

Bakgrunn og formål

Mitt navn er Ane Tresselt Justvik og jeg er masterstudent i drama og teater ved institutt for kunst- og medievitenskap ved NTNU. Våren 2014 skal jeg lage en teaterforestilling som har tema ungdomskultur. Forestillingen tar utgangspunkt i (og inspirasjon fra) intervju og observasjon av et frivillig utvalg ungdom. Tema for intervju vil dreie seg om ungdoms oppfattelse av væren i verden, og ut i fra inspirasjon fra dette vil jeg skape en teaterforestilling. Forestillingen skal formidles av tre semiprofesjonelle skuespillere.

Arbeidstittelen er *Den performative ungdom* og problemstillingen jeg jobber ut ifra er:

Hvordan skape en fysisk visuell teaterperformance inspirert av ungdomskultur?

Siden jeg ønsker å komme i kontakt med ungdom utenfor skolesammenheng, har jeg kontaktet kultursentret Boxåpner.

Hva innebærer deltakelse i studien?

Jeg skal ha dramaleker, intervjuer samt observere. Under intervjuene vil jeg bruke lydopptaker. Det innsamlede datamaterialet vil bli kunstnerisk bearbeidet og utgangspunkt for utvikling av scenetekster og materiale.

Hva skjer med informasjonen om deg?

Alle personopplysninger vil bli behandlet konfidensielt og vil bli anonymisert.

Hva kan jeg få ut av dette?

Gjennom å være med på dramaøvelser får man leke, være kreativ og implusiv! Du kan også få muligheten til å jobbe litt med skuespill, bl.a med øvelser som skaper en karakter. I tillegg vil du, sammen med de andre, være kilde til utvikling av et nytt teaterstykke som du selvfølgelig også er invitert til å komme og se!

Prosjektets varighet

Besøk på kultursenteret vil foregå i februar (og mars). Eksamensforestillingen er satt til 15. mai 2014, og selve masteravhandlingen fullføres i desember 2014.

Frivillig deltakelse

Det er frivillig å delta, og det er mulighet til å avbryte deltagelse når som helst uten å oppgi noen grunn.

Dersom du har spørsmål, ta kontakt med meg på nummer 93 44 50 15.

Studien er meldt til Personvernombudet for forskning, Norsk samfunnsvitenskapelig datatjeneste AS.

Samtykke til deltakelse i studien

Jeg har mottatt informasjon om studien, og samtykker at _____ (deltagers navn) kan delta i studien i forbindelse med Ane Tresselt Justviks masterarbeid. All informasjon vil bli anonymisert.

(Sted,
dato)

(deltagers underskrift)

Informasjonsskriv og samtykkeskjema

Til foreldre/foresatte

Bakgrunn og formål

Mitt navn er Ane Tresselt Justvik og jeg er masterstudent i drama og teater ved institutt for kunst- og medievitenskap ved NTNU. Våren 2014 skal jeg utvikle en teaterforestilling som har tema ungdomskultur. Forestillingen tar utgangspunkt i (og inspirasjon fra) intervju og observasjon av et frivillig utvalg ungdom. Tema for intervju vil dreie seg om ungdoms oppfattelse av væren i verden, og inspirasjon fra dette vil brukes til å skape en teaterforestilling. Forestillingen skal formidles av tre semiprofesjonelle skuespillere.

Arbeidstittelen er *Den performative ungdom* og problemstillingen jeg jobber ut ifra er:

Hvordan skape en fysisk visuell teaterperformance inspirert av ungdomskultur?

Siden jeg ønsker å komme i kontakt med ungdom utenfor skolesammenheng, har jeg kontaktet kulturhuset Chappa.

Hva innebærer deltakelse i studien?

Jeg skal gjennomføre dramaworkshop, ha intervjuer samt observere. Under intervjuene vil jeg bruke lydopptaker. Det innsamlede datamaterialet vil bli kunstnerisk bearbeidet og utgangspunkt for utvikling av scenetekster og materiale.

Om ønskelig kan intervjuguide sees på forespørsel.

Hva skjer med informasjonen om ungdommen?

Alle personopplysninger vil bli behandlet konfidensielt og vil bli anonymisert.

Prosjektets varighet

Besøk på kultursenteret vil foregå i februar (og mars). Eksamensforestillingen (som deltakerne vil være invitert til) er satt til 15. mai 2014, og selve masteravhandlingen fullføres i desember 2014.

Frivillig deltakelse

Det er frivillig å delta, og det er mulighet til å avbryte deltagelse når som helst uten å oppgi noen grunn.

Dersom du har spørsmål, ta kontakt med meg på nummer 93 44 50 15.

Studien er meldt til Personvernombudet for forskning, Norsk samfunnsvitenskapelig datatjeneste AS.

Samtykke til deltakelse i studien

Jeg har mottatt informasjon om studien, og samtykker at _____ (deltagers navn) kan delta i studien i forbindelse med Ane Tresselt Justviks masterarbeid. All informasjon vil bli anonymisert.

(Sted,
dato)

(foresattes underskrift)

Tilleggsskjema for samtykke for bruk av filmkamera

Til deltager

Formål

Teaterforestillingen *Den performative ungdom* har fokus på et visuelt og multimedialt uttrykk, derfor vil film bli brukt som scenisk materiale. Filmdokumenter er også ment for å benyttes i analysearbeidet.

Hva innebærer det å delta?

Du vil få låne et *GoPro action* kamera som du kan feste på hodet/bryst/holde i hånden og derfra filme verden sett ut fra ditt perspektiv. Det er ikke meningen at du skal filme eget ansikt eller andre personer. Målet, utover en visuell effekt, er å gi tilskuere mulighet til å se verden gjennom dine "øyne".

Hva kan jeg få ut av dette?

Du vil få en kort innføring i hvordan bruke et *GoPro action* kamera, samt se videosutter om eksempler på hvordan et opptak kan se ut. Du vil også få utdelt en såkalt *Headstrap* eller en *Chesty* som er utstyr som gjør at du kan feste kameraet på hodet eller på brystet. Det er morsomt og veldig spennende å filme ut i fra seg selv!

Hva skjer med evt. personidentifisert filmmaterialet?

Personidentifiserbart materiale vil umiddelbart bli slettet (bilde og/eller lyd).

Frivillig deltakelse

Det er frivillig å delta, og det er mulighet til å avbryte deltagelse når som helst uten å oppgi noen grunn.

Dersom du har spørsmål, kontakt meg på nummer 93 44 50 15.

Studien er meldt til Personvernombudet for forskning, Norsk samfunnsvitenskapelig datatjeneste AS.

Samtykke for bruk av filmkamera

Jeg har mottatt informasjon, og samtykker at _____ (deltagers navn) kan bruke filmkamera i forbindelse med Ane Tresselt Justviks masterarbeid. All informasjon vil bli anonymisert.

(Sted,
dato)

(deltagers underskrift)

Tilleggsskjema for samtykke for bruk av filmkamera

Til foreldre/foresatte

Formål

Teaterforestillingen *Den performative ungdom* har fokus på et visuelt og multimedialt uttrykk, derfor vil film bli brukt som scenisk materiale. Filmdokumenter er også ment for å benyttes i analysearbeidet.

Hva innebærer det å delta?

Deltageren vil få låne et *GoPro action kamera* som han/hun kan feste på hodet/bryst/holde i hånden og derfra filme verden sett ut fra sitt perspektiv. Det er ikke meningen at deltager skal filme eget ansikt eller andre personer. Målet, utover en visuell effekt, er å gi tilskuere mulighet til å se verden gjennom ungdommens "øyne".

Hva skjer med evt. personidentifisert filmmaterialet?

Personidentifiserbart materiale vil umiddelbart bli slettet (bilde og/eller lyd).

Frivillig deltakelse

Det er frivillig å delta, og det er mulighet til å avbryte deltagelse når som helst uten å oppgi noen grunn.

Dersom du har spørsmål, kontakt meg på nummer 93 44 50 15.

Studien er meldt til Personvernombudet for forskning, Norsk samfunnsvitenskapelig datatjeneste AS.

Samtykke for bruk av filmkamera

Jeg har mottatt informasjon, og samtykker at _____ (deltagers navn) kan bruke filmkamera i forbindelse med Ane Tresselt Justviks masterarbeid. All informasjon vil bli anonymisert.

(Sted,
dato)

(foresattes underskrift)

Budsjett *Den performative ungdom*

Totale inntekter	kr 73 250,00
Totale utgifter	kr 73 114,50
Resultat	kr 135,50

Inntekter:		
Navn på post	Dato	Kostnad
Institutt for kunst og medievitenskap		10000
Humanistisk fakultet		3250
Rådet for anvendt medieforskning		30000
Trondheim kommune		30000
Ny total		kr 73 250,00

Utgifter:

Teknisk assistanse		
Navn på post	Dato	Kostnad
Boya Bøckman	07.05.2014	kr 3 000,00
Andreas Schille	16.05.2014	kr 3 000,00
Lystekniker	16.05.2014	kr 10 500,00
VK	16.05.2014	kr 990,00
Flyers,NTNU trykk	13.05.2014	kr 600,00
Leie utstyr	16.05.2014	kr 1 000,00
Leie av verkstedhallen	16.05.2014	30000
Ny total		kr 49 090,00

Mat til skuespillere Navn på post	Dato	Kostnad
Mat	10.mar	kr 143,00
	22.mar	kr 183,00
	24.mar	kr 230,00
	25.mar	kr 120,00
	31.mar	kr 150,00
	07.apr	kr 316,00
	09.apr	kr 44,00
	10.apr	kr 39,00
	07.apr	kr 94,00
	03.apr	kr 303,00
Total før påske		kr 1 622,00
	22.04.2014	kr 350,00
	22.04.2014	kr 60,00
	08.05.2014	kr 276,00
	09.05.2014	kr 1 041,00
	26.04.2014	kr 150,00
	28.04.2014	kr 168,00
	29.04.2014	kr 204,00
	02.mai	kr 129,00
	03.05.2014	kr 102,00
	06.05.2014	kr 137,00
	11.05.2014	kr 280,00
	12.mai	kr 546,00
	13.05.2014	kr 62,00
	13.05.2014	kr 111,00
	14.05.2014	kr 183,00
	14.04.2014	kr 307,00
	15.05.2014	kr 263,00
	13.05.2014	kr 53,00
Total etter påske		kr 6 044,00
Lønn til skuespillere	16.05.2014	kr 990,00
Lønn til skuespillere	16.05.2014	kr 990,00
Lønn til skuespillere	16.05.2014	kr 990,00
Ny total		kr 9 014,00

Utstyr, rekvisitter, kostyme. Navn på post	Dato	Kostnad
GoPro,kort	08.10.2013	kr 2 294,00
7.sans	14.01.2014	kr 89,00
Chesty	30.01.2014	kr 399,00
Penn	01.02.2014	kr 299,00
Harddisk,veske,minnekort	30.01.2014	kr 907,00
Selfie, genser	15.02.2014	kr 299,00
Rekvisitter	15.02.2014	kr 96,00
Veske	15.02.2014	kr 50,00
Hengelås	04.04.2014	kr 65,00
Minnepenn	09.apr	kr 199,00
Lommelykt	09.04.2014	kr 39,00
Total før påske		kr 4 736,00
batterier	22.04.2014	kr 39,00
Final Cut Pro X	20.04.2014	kr 2 100,00
X-Mirage	01.05.2014	kr 120,00
2 Låter	01.05.2014	kr 21,00
HDMI adapter	02.05.2014	kr 139,00
Fotball	02.05.2014	kr 89,00
Øl, rekvisitt	02.05.2014	kr 20,00
Kostyme	10.05.2014	kr 348,00
Kostyme	10.05.2014	kr 149,00
Kostyme	10.05.2014	kr 29,00
Teip, gaffa	10.05.2014	kr 131,00
Champ.glass	10.05.2014	kr 32,00
Teknisk utstyr	10.05.2014	kr 956,50
Immunity CD	12.05.2014	kr 75,00
Qlab	12.mai	kr 150,00
mat	12.mai	kr 203,00
Felles mat	15.05.2014	kr 675,00
Kort	16.05.2014	kr 162,00
Teknisk utstyr	16.05.2014	kr 1 081,00
Blomster	15.05.2014	kr 540,00
Kort+lampe	15.05.2014	kr 158,00
Subtotal		kr 7 217,50
Amazon,bøk	29.01.2014	kr 830,00
Amazon,bok	30.01.2014	kr 429,00
Adlibris,bok	28.01.2014	kr 303,00
Adlibris,bok	28.01.2014	kr 130,00
Adlibris,bøk	04.feb	kr 651,00
Adlibris,bøk	06.03.2014	kr 714,00
Subtotal		kr 3 057,00
Ny total		kr 15 010,50

Prøveplan *Den performative ungdom del 1*

Mars 2014

uke	Mandag	Tirsdag	Onsdag	Torsdag	Fredag	Lørdag	Søndag
11	10 16 - 21 Studio Viewpointsworkshop	11	12	13 16 - 20 Studio Viewpointsworkshop	14	15 12 - 16 Studio VP og Scene 1	16
12	17	18 18 - 21.30 Studio Scene 2	19	20 17-21 Studio	21	22 12 - 16 Studio Scene 3	23 12 - 16 Studio Scene 4
13	24 16 - 20 Studio Scene 5	25	26	27	28 16 - 20 Studio Scene 6	29	30 17.30 - 21.30 Studio Scene 7
14	31 16 - 20 Studio Scene 8						

April 2014

Uke	Mandag	Tirsdag	Onsdag	Torsdag	Fredag	Lørdag	Søndag
14		1	2	3 16 - 20 Studio Scene 9	4	5 12 -16 Studio Scene 10	6
15	7 17 - 21 Black Box Scener / film	8 18 - 21.30 Black Box Scener / film	9	10 17 - 21 Black Box Scener / film Første arbeidsvisning	11 12 - 16 Black Box Scener / film	12	13
16	14	15	16	17	18	19	20

Prøveplan Den performative ungdom del 2

April og mai 2014

uke	Mandag	Tirsdag	Onsdag	Torsdag	Fredag	Lørdag	Søndag
17	21	22 Prøve 1600 - 2100 Eli.lab A, C, G, H Karakterarbeid, Om skrivning, Mine forhold, Like barn, visuell utprøving	23	24 Prøve 1400-1800 D14 A, C, G Om skrivning, Interiør på mitt rom, Mine forhold, Skjermer, Om søstre, Flink pike, Like barn	25 Prøve 1600 - 18/1900 Eli.lab A, G Om søstre, Flink pike, Skjermer/Likes, profilbilder, teknisk testing	26 Prøve 1200-17/1800 Eli.lab A, G, H H: Karakterarbeid, Da jeg var barn, Brorskap. H, G Skjermer, Samtale 2 gutter, Mine forhold, Halv ti, Uro + Dagdrømmer	27
18	28 <i>Ane med videokunster 10 - 15.</i>	29 Prøve 1600 - ca 2100 Eli.lab A, C, G, H Karakterarbeid,	30	1 Prøve 1600 - 2100 Eli.lab Åpnings scene,	2 Prøve 1600 - 2100 Eli.lab	3 Prøve 1200 - ca 1700 Eli.lab	4

		Uro, Dagdrømmer, Skjermer, Mine forhold, Halv ti,		Fast rutine/ Om å sove			
19	5 Prøve 1600 - 2100 Eli.lab Arbeidsvisning kl 18.00	6 Prøve 1600 - 2100 Eli.lab	7	8 Prøve 1600 - 2100 Eli.lab	9 Prøve 1400 - 1900 Eli.lab	10	11 Flytte inn i Verkstedhallen Prøvestart kl 1200
20	12 Prøve 1000 - Verkstedhallen Visning, gjennomgang, kl 18.	13 Prøve 1000 - Verkstedhallen	14 Prøve 1200 - Verkstedhallen Generallprøve kl 1800	15 Prøve 1100 - Verkstedhallen Forestilling kl 1500 Eksamen kl 1800	16		

Oversikt feltarbeid

Boxåpner Kultursenter, daglig leder Stine Osvoll

Chappa Kulturhus, daglig leder Julie Frigstad

Uke	Man	Tirs	Ons	Tors	Fre	Lør	Søn
4 Januar	20 Befaring Boxåpner 1, a	21	22 Befaring Chappa 1, a	23	24	25	26
5 Februar	27	28	29	30	31	1	2
6	3	4	5	6	7 Boxåpner 2, c	8	9
7	10 Boxåpner 3, b	11	12 Boxåpner 4, b	13	14 Boxåpner 5, d	15	16
8	17	18	19 Chappa 2, b	20	21	22	23
9 Mars	24 Chappa 3, b	25	26 Chappa 4, b	27	28 Boxåpner 6, d	1	2

Boxåpner seks besøk (a:17-20, b:16.30-21.30, c:18-22.30, d:15.30-22.30)

Besøk

- 1: observasjon, samtaler
- 2: observasjon, samtaler
- 3: observasjon, jobbet, lydopptak
- 4: spørreskjema, 2 x `fokusgruppeintervju`, 1 individintervju
- 5: `jentebox`, samtaler, observerte, 1 `fokusgruppeintervju`
- 6: `jentebox`, observasjon, samtaler

Chappa fire besøk (a: 16.30-20.30, b: 16.30-21.15)

Besøk

- 1: observasjon, samtaler
- 2: observasjon, samtaler, avtaler film, lydopptak
- 3: spørreskjema, samtaler, 2 x individintervju
- 4: 7.trinnsfest, observasjon, 1 individintervju

Prosessmodell

2014	Blå	Grønn	Lilla	Gul	Komposisjon
Mars					
Uke 11					
Uke 12					
Uke 13					
April					
Uke 14					
Uke 15					
Uke 16					
Uke 17					
Uke 18					
Mai					
Uke 19					
Uke 20					

Viewpointsworkshop

TIRSDAG	Øvelse	Notat	Hvorfor
10.03.14, Studio			
Tid			
16.00	Velkommen, info, check – in	Sitte i sirkel. Check-in.	
16.15	Oppvarming: Isolering	Varme opp hver kroppsdel	For å varme opp skuespillerne generelt og med tanke på Viewpoints
16.25	Ex 1: Running stretches	Rull, strekk	
16.30	Ex 2: Sun salutions	Solhilsen gange 4. Krigeren gange 2.	
16.45	Ex 3: High jumps	Sirkel; hopp høyt samtidig	
17.00	Ex 4: Five images	Jogge i sirkel, fem imaginære bilder presenteres	
17.10	VANNPAUSE		
17.15	Ex 5: Run to center	Løp i sirkel, en initierer å løpe mot senter-alle, løpe ut igjen: samme retning	
17.30	Ex 6: Twelve/six/four	Jogg i sirkel. Mål: 12 change of direction, six jumps, four stops	
18.00	Ex 7: The chase	STÅ i sirkel, ta på ryggen til personen fremfor deg, unngå å bli tatt	

		på bakfra: 10 sek "intervaller"	
18.15	VANNPAUSE		
18.20	Ex 8: Peripheral vision	Gå i rommet, observere èn, en til. Så èn- gå mot, lukk øyne, sans, åpne, gå. Snakke om <i>Soft focus</i> , øynene som dominerende sans	
18.45	MATPAUSE		
19.00	Hoveddel: Viewpoints	Informere	Skape forståelse for metoden
19.05	V.P. 1: Ex 1: Tempo , the basics	Velg en handling, øv inn, middel-saktefort	
19.10	Ex 2: Switches of tempo	Den ekstreme siden av tempo. Klapp for bytte av tempo: middel, fort, veldig fort, hyper-fort, sakte, veldig sakte, så sakte det er mulig: Løpe fort på innsiden og sakte på innsiden-motsatt	

19.20	Ex 3: Tempo on a grid	Forklar først. Fra jogging i sirkel-ut i rutenett på gulvet. Tempo som fokus.	
-------	-----------------------	---	--

		Eksperimenter med ulikt tempo.	
19.45	V.P. 2: Ex 4: Duration and tempo on the grind	Samme rutenett mens nå med 90% av fokus på Duration. Hvor ofte svitsjer du fra ett tempo til et annet? Utfordre den komfortable sonen. Evt: Sidelengs, baklengs, flere nivåer: 3 dimensjonalt, høyt/lavt, start og stopp. "Overtask deg selv"	
20.00	V.P. 3: Ex 5: Introducing Kinesthetic response on the grid	NÅR beveger du deg? Bruk start og stopp i rutenettet, fokuser nå på andre i rommet, og la dine bevegelser starte stoppe ved impuls fra andre. Ingenting er rett galt- kun gå på instinkt.	
20.15	V.P. 4 Ex 6: Introducing Repetition on the grid	La alle elementene bestemmes av Repetition: herme etter andre; retning, fart, start, stopp. Forfølg, bytt stadig person. Repeter fra avstand, nære, to personer samtidig.	

		Resirkuler, bruk ALT!	
20.45	Avslutning med evt spørsmål/tilbakemeldinger	Fortell om de fem siste Viewpoints som skal introduseres på torsdag.	

Torsdag 13.03.14,

Studio

Tid

16.00	Check-in		
16.10	Isolasjonsoppvarming		
16.20	The Flow	Fysisk oppvarming	
16.40	Prat om Viewpoints		
16.50	<i>Viewpoints of Time</i> på rutenett	Repeter	
17.10	VANN		
17.15	<i>Viewpoints of Space: Spatial Relationship</i>	Introduser. Hva har plassering å si for uttrykket?	
17.30	Topography/Floor Pattern	Rød maling under føttene	
17.45	Shape	Hvilke form lager du?	
18.00	Expressive Gesture	Gester viser på gata	
18.15	Behavioral Gesture	Gester som uttrykker følelser, verdier	
18.30	Architecture	La rommet og objekter i det inspirere deg	
18.45	Ending the first big session	20 minutter Open Viewpoints	
19.10	MATPAUSE		

19.30	Prat om Viewpoints	Oppsummering, refleksjoner	
19.50	Check out		

The Flow

Øvelsen er en fysisk oppvarmingsøvelse som trener skuespillerne til å bli bevisst og bruke hele kroppen. Jeg ble introdusert for øvelsen av Ida Fugli, lærer ved Universitetet i Agder.

Skuespillerne ligger stille på gulvet og herfra ledes dem gjennom en reise i deres egne kropp, fra stillstand til et ekstremt raskt tempo. Vi startet i det små, fra å bevege små ledd og deler av kroppen og utforske bevegelser man ellers ikke er like bevisst. Etter hvert som tempo sakte øker, går en bevegelsen over i en annen, som i en *flow*. Med hjelp av the flow jobber skuespillerne seg videre opp mot et sittende nivå og fortsetter utforskingen av mulige bevegelsesmåter i dette nivået. Bevegelsene er nå større og flowen synes i større deler av kroppen. Skuespillerne kom deretter opp i et stående nivå og fortsetter utforskingen der. Når øvelsen har vart i rundt ti minutter, utforsker skuespillerne fritt i de tre nivåene mens flowen i kroppen leder dem gjennom hele rommet. De har et Soft focus, og er ikke være dømmende for sine bevegelser. De bruker gulvet som en partner. Fra nivå 1 til nivå 10 der 10 er maks økes tempo. Øvelsen er over etter at skuespillerne hadde latt seg bli kastet rundt i rommet med hjelp av kroppens flow i et ekstremt raskt Tempo.

The Flow en øvelse som kan være utfordrende i starten, og kanskje aller mest fordi det oppleves unaturlig å bevege kroppen på de merkeligste måter. Men dette går raskt over. Øvelsen gir en ekstremt god fysisk oppvarming og bidrar til større bevissthet rundt egen kropp, egne begrensinger, muligheter, og trener skuespillere til å ha en ikke-dømmende holdning til egne bevegelsesstrukturer.

Modell⁴ (Nelson 2013: 37).

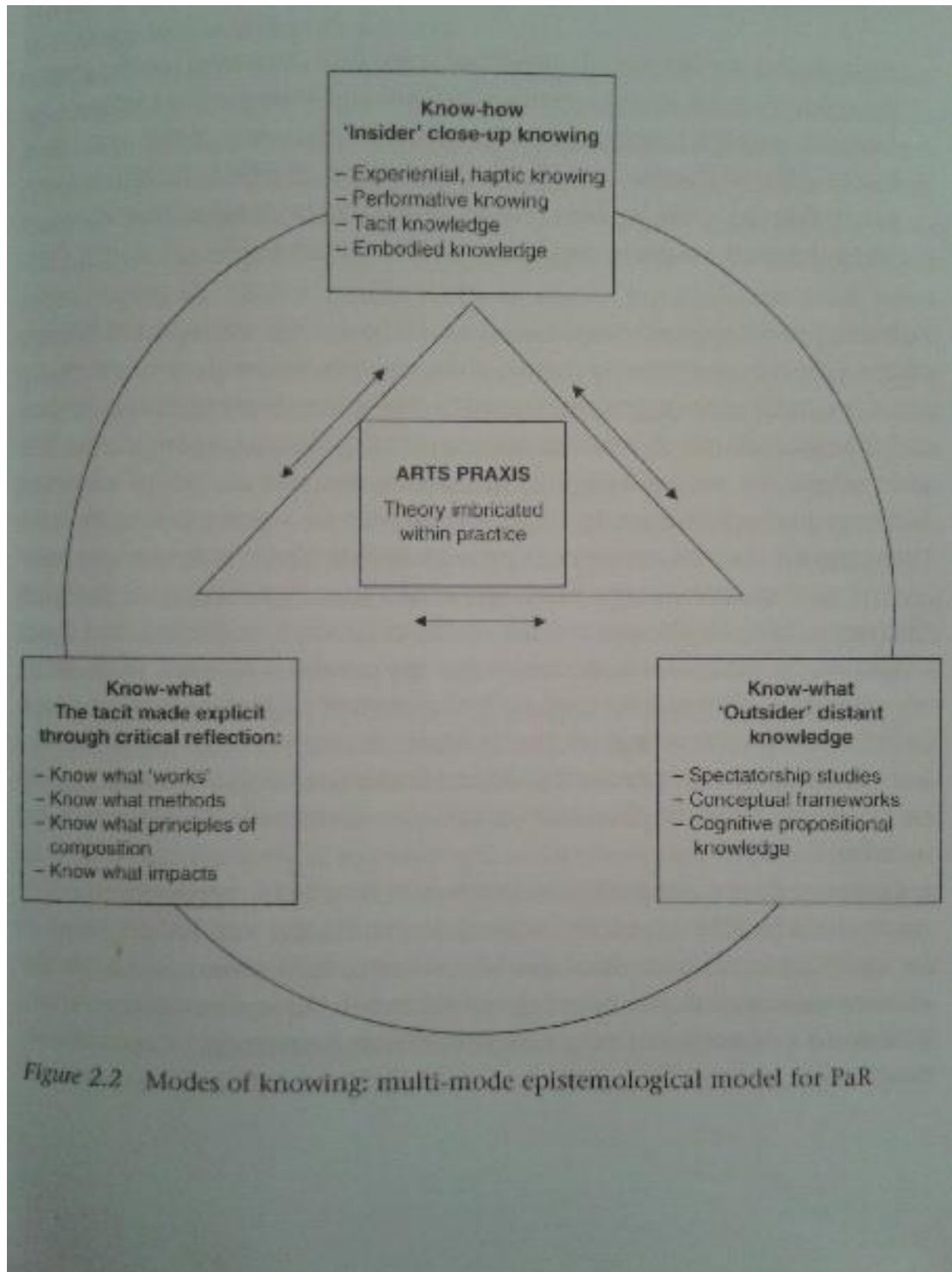


Figure 2.2 Modes of knowing: multi-mode epistemological model for PaR

⁴ Det står ulikt i ulike trykk av boka. I boksen nederst til høyre skal *Know-what* være *Know-that*.

Guide til feltarbeid

Hvilken kunnskap jeg søker i møte med ungdomsmiljøene:

- 1) identitetsoppfatting
- 2) performativitet – hvordan iscenesetter de seg selv?
- 3) Kommunikasjonsmetoder – hvordan kommuniserer de med hverandre? Hvilke medier bruker de?
- 4) Kroppsspråk
- 5) Språk (ungdomsspråk), ord, sleng, intonasjon.
- 6) Deres livsverden: interesser, hobbyer, hva er viktig i livene deres, verdier, fremtidsplaner, mål.
- 7) Blikk

Jeg har forberedt følgende metoder for kunne innhente kunnskap og inspirasjon:

Punkt 1, 5 og 6 kan jeg skaffe gjennom intervju. (1 og 6 med narrativt intervju, 5 og 6 fokusgruppeintervju).

Punkt 2, 3 og 4 kan jeg innhente via observasjon og samtaler.

Punkt 7 via *GoPro* action kamera.

Dramaøvelser vil jeg primært holde for å bli bedre kjent/leke, men er også nyttig for å observere kroppsspråk og mulig kommunikasjonsmetoder og språk (punkt 4, 3, 5).

Spørreskjema

Hva er favorittmaten din?	
Hvilket TV program/serie ser du på?	
Hva er favorittlukten din?	
Nevn tre sanger du liker:	
Bruker du sosiale medier? Hvis ja, hvilke?	
Hva bruker du sosiale medier til?	
Hva får deg i godt humør?	
Hva får deg i dårlig humør?	
Nevn tre ting som er viktig for deg :	
Hva ønsker du deg mest i hele verden?	

Fokusgruppeintervju

Test; om drømmer:

- Drømmer du i sort/hvitt eller i farger
- Har du en drøm som gjentar seg?
- Hvis du dagdrømmer, hvor plasserer du deg selv?
- Har du noen gang drømt du var sammen med en kjendis? Hvem?
- Har du noen gang drømt du hadde superkrefter? Hva?
- Har du noen gang våknet opp av at du lo?
- Er det noen mennesker som ofte opptrer i drømmene dine?
- Har du noen rutiner hva du gjør før du går i seng?
- Har du noen spesielle søvnvaner, for eksempel gå i søvne?

Identitet:

- Hva drømmer du om?
- Hva er det beste med å være ungdom/deg?
- Hva er det vanskeligste/verste med å være ungdom/deg?
- Opplever du at du blir forstått/blir tatt på alvor (i hverdagen)?
- Hvis du skulle beskrive deg selv med tre ord, hva ville det ha vært?

Forhold til egen livsverden – her og nå:

- Hvilke fritidsaktiviteter har du/hva liker du å gjøre?
- Hva liker du best å gjøre en lørdagskveld?
- Nevn to ting som er viktig for deg i livet ditt?
- Hva er lykke for deg?
- Hva får deg til å danse?
- Hva ler du av?
- Hva gråter du av?
- Nevn to opplevelser som gjorde inntrykk på deg?

Individintervju / narrativt intervju

Barn – ungdomstid – fremtid.

- Er det noe du elsket da du var barn, men hater nå?
- Hva er forandret?
- Er det noe du ønsket å gjøre som barn, men ikke lenger ønsker å gjøre?
- Hva forandret seg?
- Hva ønsket du å bli da du var barn?
- Hva vil du bli nå?
- Beskriv deg selv når du er 30 år – ønsker
- Beskriv deg selv når du er 30 år – sannhet
- Hva ønsker du deg mest i hele verden?
- Beskriv den beste dagen du har hatt.

Modell Chapple & Kattenbelt (2006: 24)

