

Projeksjonar: scenografi, medspelar eller distraksjon?

Om projisert materiale i scenekunst

Guro Hustad Stugu

Masteroppgåve i drama og teater

Institutt for kunst og medievitenskap

NTNU Trondheim

mai 2015

Forord

There is something odd about writing, and associated activities – not least, perhaps, if you are a professional performance-maker. There is nothing natural at all about writing, even if its supremacy in the university context is largely unchallenged....

Susan Melrose 2011

Det har vore ein utruleg luksus å få lov til å ta ein mastergrad etter mange år innanfor scenekunstfeltet. Ein gjer så mye og brukar så alt for lita tid på å reflektere. Eg trur praktikarar kunne ha godt av meir teori, og at teoretikarar kunne ha godt av litt meir kontakt med praksisfeltet. Saker skjer heile tida. Berre ved å ta denne pausen for å studere, har eg sakka akterut i det som hender her og no. Men tankane kring det eg ser og eigen praksis har blitt klarare!

Takk til alle gode samtalepartnarar som arbeider med projisert materiale.
Takk til alle som har vore nyfikne på emnet og som har våga å tenkje, spørje og kritisere.
Takk til dei heime som gjer dagane fine.
Takk Svein Gladsø for gode kommentarar og diskusjonar.
Takk pappa for uvurderlege innspel!

Trondheim, 25.mai 2015

Innhald

Forord.....	2
1. INNLEIING: Kvifor skrive om projeksjonar på scenen?	8
1.1. Bakgrunn for val av tema.....	8
1.2. Tilnærming og hovudproblemstillingar	9
1.3. Tidlegare forsking om temaet.....	10
1.4. Empiri og metode.....	11
1.5. Omgrep	12
2. TEORI.....	14
2.1. Multimedia/Intermedia.....	14
2.2. Immediacy, hypermediacy, transparency	15
2.3 Komposisjon/tekstur.....	16
2.4 Nodar - knutepunkt i teksturen	17
2.5. Dramaturgi.....	19
2.6. Produksjonspraksis.....	20
2.7. Liveness	21
2.8. Repliserbarheit.....	23
2.9. Interaktivitet	24
2.10. Content driven/material driven.....	25
2.11. Performativitet	26
3. HISTORIE: Nytt teater eller gamle former med nye verkemiddel?	28
3.1. Starten, Meliés	28
3.2. Piscator	29
3.3. Kranich.....	30
3.4. Mot samtidia	31
4. BRUKSOMRÅDE FOR PROJEKSJONAR.....	33

4.1. Bakteppe	33
4.2 Motion capture/videotracking	34
4.3. Å danse/spele mot/med sin egen prosjeksjon.....	35
4.4. Interaktive rom der publikum påverkar prosjert materiale.....	36
4.5 "Live" teikneserie	36
4.6. Videomapping.....	36
4.7. Totalintegrert prosjeksjon	37
4.8. Projeksjonen viser den eigentlege historia.....	38
4.9. Reality-TV	38
4.10. Kvart verk, sine grep	39
4.11. Oppsummering.....	40
5. ANALYSEKATEGORIAR.....	42
5.1 Forholdet mellom prosjeksjon og scenografi.....	43
5.2. Korleis ser prosjeksjonen ut?.....	43
5.3. Innhald i prosjeksjonen	44
5.4. Kan prosjeksjonen stå for seg sjølv?	44
5.5. Kan utøvarar påverke det som blir prosjert?	44
5.6. Samspel performer/prosjeksjon	44
5.7. Er materialet overført live?.....	45
5.8. Publikum sin relasjon til prosjeksjonen	45
5.9. Dramaturgiske grep	46
5.10. Lyser produksjonsmåten igjennom?.....	46
6. ANALYSAR	47
6.1. Skuggar	47
6.1.1.Teknisk.....	47
6.1.2. Stykket	47
6.1.3. Projeksjonane	49
6.1.4. Barn i rollene.....	49
6.1.5. Levande kroppar og prosjerte personar.....	50

6.1.6. Liveness.....	52
6.1.7. Dei hengande projeksjonsflatane.....	53
6.1.8. Tradisjon og teater	54
6.2. Eraritjaritjaka.....	54
6.2.1. Goebbels – den sceniske komponisten	55
6.2.2. Stykket	57
6.2.3. Projeksjonen i Eraritjaritjaka.....	61
6.2.4. Tekst, musikk og hierarki	63
6.2.5. Liveness og Eraritjaritjaka.....	64
6.2.6. Meiningsbygging og magi hos Heiner Goebbels	65
6.3. Gob Squad's Kitchen (You Never Had It So Good)	67
6.3.1. Hello, I'm Claire, playing the role of Claire.....	68
6.3.2. Prosess	69
6.3.3. Dramaturgi.....	69
6.3.4. Projeksjonen og rommet.....	70
6.3.5. Kva innhald har projeksjonane?	71
6.3.6. Performativitet sila gjennom kamera.....	72
6.3.7. Relasjonen til publikum.....	72
6.3.8. Liveness.....	73
6.3.9. Metalaget	74
6.3.10. Heilskapen i Gob Squad's Kitchen.....	75
7. KONKLUSJON	76
7.1. Teoriane i høve til mine kategoriar	76
7.2. Korleis påverker projeksjonane eit verk?.....	78
7.3. Analysekategoriane sett frå produksjons- og resepsjonsståstad	79
7.4. Mine case i denne konteksten.....	80
Litteratur.....	82

1. INNLEIING: Kvifor skrive om projeksjonar på scenen?

Min bakgrunn er som utøvande scenekunstnar og som produsent. Eg har arbeidd både på og av scenen, og delteke i mengder av meir og mindre teoretiske diskusjonar kring ferdige verk og produksjonar i prosessfasen. Undervegs har eg sett mengder av produksjonar. I mange av dei har det vore projeksjonar. Det har vore påfallande å legge merke til korleis det vanlegvis blir prata om verk med projeksjonar. Om ein nemner at eit verk inneheld ein projeksjon, er temaet ofte sluttprata. Ein kan seie at noko fungerer eller ikkje fungerer, men mi oppleving er at det ofte manglar eit språk for å kunne snakke om og vurdere det ein har vore med på eller sett. Dette gjeld både for å forklare tekniske aspekt, men også for å kunne snakke om relasjonen mellom det kunstnariske innhaldet og dei tekniske vala som blir gjort.

I denne oppgåva vil eg sjå på kva for bruksområde for projeksjonar ein faktisk finn der ute og prøve å plassere dette inn i ei teoretisk ramme. Målet er å skape eit grunnlag å føre diskusjonar vidare på.

1.1. Bakgrunn for val av tema

I 2008 gjorde eg produksjonen *Edit(h)* i samarbeide med scenograf Sissel Romme Christensen. Utgangspunktet for produksjonen var livshistoria til ei venninne av mormor mi som hadde vore gift tre gonger med same mann, vore til sjøs, vore reporter for BBC under 2. verdskrigen, og nekta å fortelje for mykje for "det blir jo bare porno". I leitinga etter å skildre minnekaoset i ein hjerne som har levd eit fantastisk og langt liv, men som er på veg til å miste taket, landa vi på å fortelje historia som fragment representert av dokker, projeksjonar, skodespelarar og ved at vi animerte scenografien. Vi brukte projeksjonar for å få fysiske objekt til å gnistre når dei plutselig rørte på seg, vi brukte dei for å få bokstavar til å ramle ut av gamle brev, for å få landskap til å vekse ut av skap og utover golvet, for å fylle rommet med vatn og for å få Ginger Rogers til å danse i *Edit(h)* sin kjole over kjøkkenbenken hennar. Vi brukte dei til å få alle skuggar i rommet til å begynne å brenne. Det var interaktivt og preprodusert, konkrete motiv og datagenerert materiale. Det var projeksjonar i samspel med skodespelarar eller scenografi og projeksjonar som fekk stå for seg sjølv. Og det var ville diskusjonar medan vi jobba: om relasjonen mellom kropp og projeksjon, dokke og kropp, dokke og projeksjon, kjøkkenluke og dokke og projeksjon, kjøkkenbenk og projeksjon... Kva er effekten av det vi gjer? Vil det verkeleg visast på resultatet om denne biten blir interaktiv eller preprodusert? Kvifor ligg denne biten hos produksjonen og ikkje hos ei dokke, kvifor brukar vi ein skodespelar i produksjonen?

Eg har så langt ikkje opplevd andre produksjonar som tek opp i seg så mange ulike måtar å bruke projeksjonar på. Dette er ikkje noko mål i seg sjølv, men mi nyfikenheit rundt bruken av projeksjonar spring i stor mon ut av erfaringane med denne produksjonen. Eg har sett mange gode, gjennomarbeida produksjonar som brukar projeksjonar som ein integrert del av uttrykket, men ofte blir dei brukta på berre ein måte. På ein annan ende av skalaen har ein stykke der det tilsynelatande berre er slengt på ein projeksjon for å gjere framsyninga meir moderne. Alle ulike måtar å bruke projeksjonar på og ulike uttrykk blir ofte drege over ein kam i daglegtale. Når eg snakkar med scenekunstnarar om kva det er dei gjer eller kva dei har sett, blir ofte alle ulike uttrykk oppsummert med det same; "dei brukte projeksjonar". Ein annan tendens eg har sett er at folk er svært reflekterte om eigne kunstnariske val og måten dei sjølv integrerer projeksjonar på, men at dei ikkje evner å plassere sin praksis innanfor eit felt og dermed analyserer alle verk ut i frå eiga perspektiv og kunstnariske val.

Eg ønskar meg dette – at vi kan sjå bredda innanfor feltet, at vi kan få fokus på ulikheiter og moglegheiter, at utøvarar innanfor scenekunst og teoretikarar skal kunne kommunisere kring ulike bruksområde og effekten det har på eit utrykk. At vi reflekterer meir over samanhengen mellom produksjonspraksis og graden av integrasjon av ulike verkemiddel på scenen.

1.2. Tilnærming og hovudproblemstillingar

For å sjå på korleis projeksjonar faktisk blir brukta og å prøve å sette i system det eg ser, ønskjer eg å halde eksisterande teoriar opp imot eit breitt og mangefasettert tilfang av framsyningar.

Ein problematikk eg står overfor, er relasjonen mellom det verkspesifikke og det generaliserande. Om ein skal prøve å sette i system ulike måtar å dra inn projeksjonar på scenen på og sjå på dei reelle bruksområda ein projeksjon har, må ein både kunne sjå på overgripande fellestrekks mellom ulike produksjonar, men og kunne sjå særeigenheitene i kvar enkelt. Ei av mine oppgåver blir derfor å sjå på ulike parameter som kan hjelpe oss til å opne kvart verk og sjå det i ein større samanheng.

Kjernespørsmålet her går på kor stor påverknad det har på eit verk å bringe inn projeksjonar på scenen. Estetiske og formmessige val vil alltid påverke ein produksjonsprosess og korleis publikum les det dei ser på scenen. Det å velje å bruke projeksjonar kan og bør, på lik linje med alle andre verkemiddel, påverke korleis ein flettar saman dei ulike elementa på scenen til ei ferdig forestilling. Spørsmålet er om dette alltid er tilfellet?

I denne oppgåva vil eg først introdusere temaet og mitt forhold til denne delen av det sceniske feltet. Eg vil i kapittel 2 sjå på relevante teoriar, og prøve å gje ei historisk rame for bruk av projeksjonar på scenen i kapittel 3. Gjennom dette vil eg skape ei rame for å sjå på empirien. Ved å applisere teoriar og eksisterande kunnskap på eit breitt omfang av verk vil eg prøve å sette fingeren på viktige parameter å ha med seg når ein skal analysere eit verk som inneheld projeksjonar.

Den siste delen av oppgåva handlar om tre spesifikke produksjonar som på kvar si måte brukar projeksjonar på scenen. Eg vil sjå på desse gjennom dei filtra den teoretiske gjennomgangen og empirien har gjeve meg. Håpet er at dette kan opne opp verka på nye måtar.

1.3. Tidlegare forsking om temaet

Det finst ein del teoriar knytte til multimediale og intermediale sceniske verk, men omfanget retta eksplisitt mot scenekunst med projeksjonar er relativt smalt. Derimot finst det samtidige teoretikarar som har gode analyseverktøy for sceniske verk generelt. Mange av desse analyseverktøya er veldig relevante i forhold til verk med projeksjonar.

Eg har vald å bruke to verk som har sprunge ut av den internasjonale forskningsgruppa "Intermediality in theatre and performance" som er ei av forskningsgruppene til FIRT/IFTR (International Federation for Theatre Research). I 2006 kom *Intermediality in theatre and performance* der Chiel Kattenbelt og Freda Chapple var redaktørar. Fire år seinare kom *Mapping Intermediality*, redigert av Sarah Bay-Cheng, Chiel Kattenbelt, Andy Lavender og Robin Nelson. Forfattarane i dei to bøkene er i stor grad ulike og fokuset ligg på heilt ulike aspekt. Bok nummer ein arbeider med å plassere intermedialitet som noko som hender mellom (in between) ulike uttrykk. Dermed definerer dei det intermediale - ikkje som eit eige uttrykk, men som det som oppstår når ulike verkemiddel visast saman. I *Mapping Intermediality* fokuserer forfattarane meir på dei ulike komponentane som skal til i ein scenisk vev og på storleiksforholdet dei imellom. Det intermediale blir definert som noko som hender hos den som opplever eit verk i tillegg til mellom dei ulike delane av verket. Fokus er altså litt ulikt, og fruktbart på heilt ulike måtar i møte med ei empirisk stoffmengd.

Susan Broadhurst og Josephine Machon er redaktørar for boka *Performance and Technology, Practices of Virtual Embodiment and Interactivity*. Dei har samla ein mengde teoretikarar og utøvarar innanfor feltet for å diskutere praksis. Broadhurst og Machon held i sitt introduksjonskapitlet sitt fram at scenekunst i grenseland mellom det digitale/virtuelle og det

kroppslege krev nye analysemodellar og at dette er eit av utgangspunkta for diskusjonane i boka (Broadhurst og Machon 2011, xvii). Fokus er i stor grad på relasjonen mellom kropp og teknologi og på korleis ny teknologi kan vere med å omdefinere korleis vi les kroppar på scenen. Det er først og fremst introduksjonskapitlet, men også andre kapittel, særleg Mark Coniglio og Philip Auslanders som har vore direkte relevante for denne oppgåva.

Eg har også gjort bruk av Greg Giesekam si bok *Staging the Screen, The Use of Film and Video in Theatre*. Denne boka gjev ei god innføring i historia til filmmediet på scenen og prøvar å sette dette i relasjon til korleis meir samtidige grupper inkluderer dette i sine produksjonar. Ikkje minst er det interessant med dette verket korleis han legg fokus på film og video, og dermed legg seg tett opp til ein historisk bruk der filma materiale blir vist i ein scenisk kontekst. Eg vil prøve å sjå i fleire retningar enn på opptak gjennom ei kameralinse, og også sjå på live-generert projisert materiale og korleis projisert lys kan tene som som medaktør. For å gjere dette treng eg å dra inn så vel Philip Auslander sine teoriar om «Liveness» som Hans-Thies Lehmann sine tankar kring det postdramatiske. Skråblikk til performativitet som omgrep er også på sin plass her.

1.4. Empiri og metode

Når det gjeld det empiriske materialet er dette basert delvis på forestillingar eg har sett live, og delvis på forestillingar eg har sett heilt eller i samandrag via filma materiale. Ein del av dette har eg funne på nett, ein del har eg fått tilgang til gjennom Teaterhuset Avant Garden i Trondheim. Etter å ha gjort ei grovsortering basert på førsteinntrykk, har eg forsøkt å få ei oversikt over kva for grep som faktisk blir brukte i kva for verk og korleis desse skil seg frå kvarandre. Eg har så prøva å lage kategoriar der eg ser at same bruksmåten går att i fleire ulike verk. Interessant for dette arbeidet er at scenekunst med projeksjonar stadig oppstår i nye former. Feltet er i stadig endring og utviklar seg i takt med den teknologiske utviklinga like mykje som at det følgjer straumdrag innanfor scenekunsten. Er noko mogleg, blir det utforska. Utfordringa ligg altså i å lage kategoriar som er spesifikke nok til å kunne seie noko konkret og opne enkeltverk, men generelle nok til å fungere på større grupper - også på verk som enno ikkje er laga.

Ein del av analysematerialet mitt vil også vere basert på samtaler gjennom ei rekkje år med folk som arbeider innanfor scenekunstfeltet, samt på produksjonspraksisar. Dette vil stå som ein bakgrunn for min måte å forstå feltet på – også der eg ikkje nemner det spesifikt.

Til slutt har eg prøvd å analysere tre ulike verk på grunnlag av analysemodellen. Desse verka er valde litt tilfeldig, men det har vore viktig for meg å velje verk eg har sett live i heilskap da dette

er noko heilt anna enn å sjå ei forestilling på video. Eit anna hovudkriterium har vore at det skal vere verk der det projiserte materialet er ein viktig og integrert del av forestillingsveven. Dei tre verka eg sitt at med, har det til felles at på eitt eller anna tidspunkt under forestillinga får projeksjonane stå åleine på scenen. Eit punkt eg kjem til å sjå på, er korleis dette påverkar korleis vi les det som hender.

1.5. Omgrep

Teater/Scenekunst

Kattenbelt og Chapple vel i si innleiing å bruke ordet teater om alle sceniske uttrykk. Dette fungerer ikkje heilt i norske samanhengar der ordet teater ofte gjev usynlege føringar på forståinga av kva som inngår og ikkje. Konnotasjonane til Ibsen-teateret og den realistiske teatertradisjonen er sterke, jamvel om vi frå fagleg hald prøvar å teoretisere og forklare omgrepet. På tilsvarende vis blir ordet performance ofte kopla berre til abstrakte kunstuttrykk. Ved å bruke definisjonen sceniske uttrykk eller scenekunst vil eg her opne opp mot teater, performance, dokketeater/objektteater og dans. Eg tek ikkje konsertar eller musikkoppføringar i andre former med i mi avgrensing, utanom der dette er spesifisert.

Verk

Når eg vel å bruke ordet verk, er det når eg treng eit ord som kan femne scenekunst som ikkje berre blir vist i teatersamanheng med ein start, ein midte og ein slutt, men som også kan femne små performancear i eit galleri eller ute i skogen. Projisert materiale kan inngå i fleire ulike settingar. Nemninga verk skal femne om kunstnariske produkt uavhengig av om det blir vist til ei spesifikk visingsform eller ein definert visningsplass.

Projeksjon kontra film

Historisk sett er det eit klart val å snakke om film på scenen. Det ein såg, var opptak som var gjorde av eit kamera, rame for rame, som vart klipte saman og seinare projiserte via ein filmframvisar på eit lerret på scenen. I dag ser ein også den same bruken, men i tillegg har ny teknologi mogleggjort andre former for projeksjonar. Det vi ser i dag, er delvis materiale filma med moderne videoteknologi – oftast digital i 2015, og delvis er det datagenererte bilde eller responsar til det som hender på scenen. I det at det er digitalt, finst nær sagt uendelige mogleigheter for å manipulere det visuelle outputet. Det er mogleg å lage svermar av lysglint som følgjer handa di når du dansar, eller å få projektoren projisere raud farge berre på det som rører seg i rommet. Det er mogleg å avgrense projeksjonsflata til å treffe berre innanfor den fysiske bilderama på veggen eller som ei tankeboble over den utstoppa elgen som heng på sceneveggen. Det er altså ikkje berre filma materiale som blir projisert på scenen i dag, men også materiale som blir generert fram basert på ulike variablar vi legg inn. Vi kan arbeide piksel for

piksel /punkt for punkt og legge inn koder for kva vi vil sjå på scenen. Det at materiale er digitalt, gjer også at ein kan gå inn og manipulere preprodusert og filma materiale. Ein kan transformere fargar på motiva, få ting til å gli inn i kvarandre, smelte objekt i rommet, bygge ting opp.

Eg vel i denne oppgåva å forholde meg til projisert materiale – ikkje til skjermmediet. Om eg brukar ordet film, visar eg til materiale som er teke opp via eit filmkamera – digitalt eller analogt.

Engelsk fagspråk

Eg kjem i denne oppgåva til å bruke ei mengde engelske ord og uttrykk henta frå litteraturen eg har brukta. Mange uttrykk er vanskelege å oversette utan å bomme litt på kva dei betyr på originalspråket. Andre uttrykk som til dømes Liveness har alt vorte eit omgrep på Norsk. Om eg oversett ord er det fordi det alt eksisterar gode norske ord for dei.

2. TEORI

Teorigrunnlaget er henta frå ulike bøker som diskuterer verk med ulike media og ny teknologi på scenen. Dei omgrepene eg presenterer her, er anten valde fordi dei er omgrep som går igjen i fleire verk og dermed utgjer ein viktig bakgrunn for å forstå emnet, eller dei evnar å beskrive noko som er spesifikt for verk med projeksjonar.

2.1. Multimedia/Intermedia

I sin introduksjon til boka *Staging the Screen*, skil Greg Giesekam på multimedia og intermedia som to ulike nivå av integrasjon av dei nye media på scenen.

Giesekam sitt prosjekt er å kartlegge bruk av film og video i teater og sjå på korleis dette påverkar uttrykket. Utgangspunktet er korleis film historisk sett vart bruka på scenen og integrert i forestillingar alt frå då filmen vart teke i bruk på starten av 1900-talet. Når det i dag blir ropa høgt om sensasjonell scenekunst eller nye straumdrag som øydelegg teateret, sett Giesekam uttrykka inn i ei historisk kontekst og viser til at film og teater er uløyseleg knytte til kvarandre. I starten lånte filmen frå teateret og brukte skodespelarar og teknikkar ein fann på scenen. I dag låner teateret frå film og TV og speglar den mediale verkelegheita vi lever i.

Når Giesekam fører inn omgrepene intermedia kontra multimedia, er det nettopp for å få ei forståing for kor integrerte dei ulike media på scenen er. Multimediale forestillingar slik han ser det er der bruk av video eller annan ny teknikk støtter opp om tradisjonelle uttrykksformer og mest kan sjåast som eit teknisk hjelpemiddel for å framheve det som hender. Oftast er desse forestillingane ganske tradisjonelle i sitt syn på tekst og rolle. Her framstår videobruk på same nivå som lysetjing – noko som skaper ei ramme kring det som hender, stemningsmessig, romleg eller på anna måte. (Giesekam 2007, 8). Ein som kjem med liknande tankar, er Peter M. Boenisch. Han argumenterer for at det går å fylle ein scene med ny teknologi utan at det blir intermedialt (Boenisch 2006, 114). Innanfor det klassiske teateret vil ny teknologi på linje med lyd og musikk bli mest brukt for å stø opp under bodskapen som kjem via skodespelaren og teksten. Det er altså tydeleg at både Boenisch og Giesekam ser eit behov for å differensiere mellom ulike gradar av integrasjon mellom det teknologiske og ikkje-teknologiske på scenen.

I intermediale produksjonar er dei ulike formene for uttrykk likestilte. Verken det levande materialet som hender her og no eller det som er basert på opptak gjev her serleg mening utan at det andre er til stades. Samspelet mellom dei ulike uttrykka kan endre våre lesemåtar av dei

enkelte elementa og inviterer ofte til refleksjon over teknikkar og metodar som blir bruka. Dette handlar ikkje om klassisk drama i ny, spanande drakt, men heller om nye forteljeteknikkar der den visuelle heilskapen er det som skaper bodskapen. Her finns sjølvsagt ulike mellomformer, men Giesekam inviterer til å sjå desse to formane som motpolar i eit spekter av ulike bruksmåtar av nye media.

Det som er interessant med Giesekam, er at han og knyter dette til eit scenografisk aspekt. Der multimediale forestillingar ofte brukar video som ein bakgrunn eller som noko som viser kvar scenen går føre seg – akkurat som ein tradisjonell scenografi gjer, tek intermediale forestillingar projeksjonen inn i handlinga, og handlinga blir ein del av prosjeksjonen.

2.2. *Immediacy, hypermediacy, transparency*

Richard Bolter og David Gruesin har prøvd å nyansere ei oppdeling av sceniske uttrykk der fleire media er involverte. Kategoriane dei opererer med, er *immediacy, hypermediacy og transparency* (Chapple og Kattenbelt 2006, 14). Orda dei bruker er vanskeleg å oversette, så dei engelskeorda blir bruka her.

Bolter og Gruesin skriv i utgangspunktet ikkje om sceniske uttrykk og tek dermed ikkje det kroppslege uttrykket med som ein faktor i sine analyser. Omgrepa er likevel relevante i forhold til scenisk analyse der det og finst gradar av openberr bruk av film eller andre tekniske medium, og der desse uttrykka i større eller mindre grad viser til seg sjølv eller berre blir brukte for å forsterke det som hender.

Immediacy er språkleg sett rota i immediate og blir brukt for å skildre situasjonar der ein prøver å få publikum til å gløyme media som er i bruk slik at dei får direkte tilgang til det som er objekt for scenen. Eksempel frå scenekunstverda er korleis ein tradisjonelt brukar lys lyd og scenografi for å stø opp om skodespelaren og teksten. Her blir alle medium brukte for å løfte fokuset på objektet: historia som blir fortalt gjennom karakterane. Dette korresponderer med Giesekams multimedias definisjon av scenekunst.

Hypermediacy blir brukt om alle situasjonar der mediet viser til seg sjølv og der målet er at tilskodarane/ dei som opplever verket blir minna på nærværet av det. Her har ein lagt inn eit metalag for å kommentere at "sjå – vi veit kva vi held på med".

Transparency viser derimot til situasjonar der ein ikkje lenger er klar over at mediet er til stades, der det er så integrert i heilskapen at ein overser at det er der. *Immediacy* (og kalla transparent

immediacy) og transparency er slik sett nært i slekt, men blir skilde av at mediet i transparente situasjoner ikkje synest, medan immediacy viser til situasjoner der ein er klar over mediet, men der det ikkje viser til seg sjølv.

Relevant for ein analysesituasjon her er skilnaden mellom produksjonar der ein brukar media veldig synleg og openbart i høve til om ein brukar media integrert på ein måte som gjer at ein knapt legg merke til dei. Når det gjeld om det viser til seg sjølv eller ikkje, er dette eit refleksjonsnivå som ofte er like knytt til den dramaturgiske analysen som til val kring media som er bruka. Spørsmålet her er om det berre er projeksjonen som har eit metalag eller om dette også gjennomsyrer verket som heilskap.

2.3 Komposisjon/tekstur

Det er likevel verd å merke seg at intermediale produksjonar ikkje nødvendigvis inneholder moderne teknologi. I boka *Mapping Intermediality* skriv Robin Nelson i introduksjonskapitlet om korleis gresk teater også kan sjåast som intermedialt – særskild i si samtid, da det kombinerte ord, visuelt uttrykk, lyd og rørsle (Bay-Cheng et al. 2010, 15). Intermedialitet er altså ikkje avgrensa til uttrykk som inneholder teknologi, men handlar utelukkande om graden av integrasjon av verkemidla. Dette fører oss i retning av ein annan og eldre diskusjon kring teateret som medium, nemlig om dei ulike media som er involverte i ein produksjon står fram som skilde element eller om dei går saman i ein høgare einskap. Richard Wagner snakka i si tid om teater som eit Gesamtkunstwerk – ein plattform som samlar ulike uttrykk til ein heilskap der alle element er likestilte. Dei løftar historia saman og er støtter for skodespelaren sin kunst. Wagner tok her vidare tankar frå filosofiske diskusjonar der ein ser på visse kunstartar som reine eller opphavlege (musikk, poesi/litteratur, biletkunst). Hans mål var å skape ein arena der desse saman skapte noko nytt og noko meir.

Desse tankane vart tekne vidare av m.a. Jan Mukarovsky. Han skilde seg frå Wagner ved å hevde at teater står på eigne bein som eit autonomt uttrykk, ikkje som ein plattform der dei ulike "reine" kunstartane kunne samverke. Han argumenterte med at teatret er meir enn summen av sine ulike delar. Her trekker han eit skilje mellom komposisjon og "contexture" (Kattenbelt 2006, 32). Altså skil han mellom det å komponere ulike element saman på ein scene innanfor ei tidsrame og det å veve dei saman slik at dei ulike delane er vanskelege å skilje frå kvarandre. I likhet med andre teoretikarar er han interessert i å differensiere mellom ulike uttrykk og graden av integrasjon mellom dei ulike delane ein ser på scenen. Likevel skil han seg m.a. frå Giesekam ved at dei vektlegg ulike faktorar for å sjå eit skilje. Det Giesekam kallar intermediale verk, høyrer i utgangspunktet inn under Mukarovsky sitt "contexture"-omgrep. Her snakkar vi

om scenekunst der alle verkemidla er tett vove saman og der verket ikkje kan eksistere utan at alle er til stades. Når Mukarovsky derimot brukar ordet komposisjon, er det tydeleg at det handlar om å sette saman separate delar til ein heilskap. Når Gieseckam refererer til bruken av ord som "assemble" eller "compose" ligg fokus på produksjonsprosessen. Han skildrar integrerte prosessar der det tradisjonelle teaterhierarkiet får vike for eit meir likestilt produksjonshierarki. Hans eksempel er korleis medlemmene i teatergruppa Builders Association kjem saman med kvar sine bidrag og så brukar dette som base for ein devicing-prosess. Dei ulike involverte kunstnarane får både kome med sitt eige materiale, men bidreg med dette til ein prosess der alt materiale blir utvikla i samhandling med dei andre ingrediensane i stykket. Der Gieseckam ser dette frå prosesståstad – korleis involverte kunstnarar samverkar for å lage et intermedialt produkt, ser Jan Mukarovsky like mykje på korleis resultatet framstår, mellom anna korleis ein les det som ein heilskap eller som separate, men likestilte element.

2.4 Nodar - knutepunkt i teksturen

I *Mapping Intermediality* (2010, red Bay-Cheng et al.) legg Robin Nelson i introduksjonskapitlet vekt på korleis eit intermedialt verk er eit nettverk av verkemiddel og informasjon. Dette kan jamførast med Mukarovskys contexture-omgrep. Forfattarane si tilnærming har vore å sjå på kvart delelement i ein produksjon som eit knutepunkt (node) i forestillingsveven. Dette knutepunktet kan vere viktig og ta stor plass, eller det kan vere forsvinnande lite, men felles for dei er at alle må vere der for at forestillinga skal henge saman. Kvart knutepunkt er utforma som ei utfyllande ordliste der dei vektlegg dei viktigaste faktorane som inngår, og kvart knutepunkt eller node har fått sitt eige kapittel som det diskuterast ut frå. Dei knutepunkta som blir framheva er: "Modes of experience" der dei tek for seg erfaringa av intermedial scenekunst – både som det dei kallar opplevaren ("experiencer") og som utøvar. Viktige ord i samband med dette er forkroppsleggjering, intimitet, å vere til stades og "immersion" – det å få synke inn i stoffet så ein kjenner at ein opplever det innanfrå. I ordet forkroppsleggjering løftar ein blikket frå den fysiske kroppen og ser også på virtuell kropp som ei forlenging eller hybridisering av denne. Neste kategori er "Dimensions" - der dei tek for seg det digitale sitt potensiale til å ta kropp ut av rommet og ta rommet til ein annan plass. I det digitale ligg og ei moglegheit til å bringe verda utanfor inn i scenerommet. Kapitlet "Actuality- Virtuality" ser på det virtuelle kontra det materielle og korleis dei to nivåa forheld seg til kvarandre i ein scenisk kontekst, og "Inter-relations" handlar om samspelet mellom scene og sal.

Til saman gjev desse knutepunkta både verktøy til å sjå på interne faktorar i det sceniske produktet, til å sjå på utøvar/publikum si erfaring av det som hender og på samspelet dei imellom, og det gjev eit innblikk i potensialet det digitale har til å bringe ein ekstra dimensjon

inn i scenerommet. Det som skil denne boka mest frå *Intermediality in Theatre and Performance*, er måten forfattarane har strukturert stoffet på. Der Kattenbelt og Chapple har lagt opp til at ulike utøvarar og teoretikarar kan få kome med kvart sitt bidrag og sine synsvinklar, gjev *Mapping Intermediality* eit inntrykk av at forfattarane har prøvd å finne strukturar å lese verk ut frå, som kan vere allmengyldige. Ved å peike på desse knutepunkta, viser dei ulike utgangspunkt å sjå på scenekunst ut ifrå, og korleis dette kan opne verk på ulike måtar.

Det at tre ulike verk vel å ta for seg strukturar og flettverk av verkemiddel på så vidt ulike måtar, seier noko om kor vanskeleg det er å seie noko absolutt om korleis intermediale forestillingar heng saman. Det dei er einige om er at verkemiddel inngår i innfløkte nettverk som er så tett vove saman at ein ikkje får heile biletet ved å zoome inn på enkeltdelar. Dette både når det gjeld produksjon og resepsjon.

Eg vel å sjå på dette frå produksjon til produksjon. I visse sceniske uttrykk ser ein tydeleg at dei har arbeidd med å få til ein vev av dei ulike elementa på scenen slik at dei ikkje går å diskutere kvar for seg. Dei går opp i ein høgare sum som er det vi opplever som publikum. I andre produksjonar er det for meg vanskeleg å ikkje gje kvar enkelt element sin plass – både i den augeblinken du ser forestillinga, men og i analyse i etterkant. I desse samanhengene ser ein kvart delelement i ein produksjon ut i frå dei spesifikke eigenskapane dei tilfører. Det er likevel mogleg å gjere ei heilskapleg analyse ut i frå korleis dei samverkar kring produktet, men altså ikkje utan å erkjenne den ibuande kunstnariske verdien til kvar del verket består av. Dette kan vere ulike aktørar (skodespelarar, dokker, tekniske aktørar), ei tidmessig oppdeling i skilde bolkar, scenografi, lyd eller andre verkemiddel. Om ein til dømes arbeider med ein episodisk dramaturgi der dei ulike delane er sidestilte, men ikkje nødvendigvis brukar same verkemiddel, må ein forholde seg til dette. Heiner Goebbels-forestillinga som eg går inn på seinare i denne oppgåva, er eit eksempel på eit stykke der projeksjonar er heilt fråverande i første del, men får stå åleine på scenen i siste del. Forestillinga er bygd opp kring ulike musikkstykker der kvar bit har sine eigne verkemiddel og skaper eit eige bilet på scenen. I delar av stykket er både skodespelar og projeksjon fråverande. I enkelte delar får musikarane eller projeksjonen åleine alt fokus. Likevel framstår dette verket som ein heilskap der ingen av delane kan takast bort utan at det heile kollapsar. Komposisjonen avheng av kvar enkelt del, og rytmen som oppstår når dei følgjer etter kvarandre, skaper ei eiga oppbygging som er spesifikk for dette stykket. Forestillinga er heilt klart intermedial, men dramaturgien er episodisk og verkemidla knytte til kvar enkelt del.

2.5. Dramaturgi

Korleis eit stykke er oppbygd og kva innhald det har bør henge saman. Sjølv om visse produksjonar med projeksjonar fell på sida av tradisjonelle dramaturgiske strukturar, finst det nok av forklaringsmodellar for måten dei ulike stykkane er bygd opp på. I 1999 kom Hans-Thies Lehman si bok *Postdramatisches Theater* ut (omsett til engelsk i 2006). Dette har no vorte eit referanseverk for å kunne sjå på korleis scenekunsten har utvikla seg sia 60-talet og fram til i dag. Ei av sakene Lehman bidrog med, var eit blikk på ulike prinsipp som kunne styre ein dramatisk komposisjon med ei opning for den verkspesifikke dramaturgien. Som ei vidareføring av dette temaet ser ein og André Eiermann si doktoravhandling *Postspektakuläres Theater* frå 2008 om det postspektakulære teateret. Han relaterer teateret i stor grad til det mediale samfunnet vi lever i og ser mange av tendensane i samtidsteateret som ein respons på dette. Eit resultat er fornektinga av den felles erfaringa i teatret – noko som heilt endrar relasjonen mellom aktør og tilskodar. Eit eksempel er når dansaren Mette Edvardsen aldri dukkar opp på scenen i stykket "We to be" (Edvardsen 2014) men vel å sitte hos publikum og sjå på den tomme scenen, eller når musikarane i gruppa "The knife" aldri viser seg på scenen utan masker på.

Felles for Lehman og Eiermann og andre som skriv om samtidsdramaturgi er at dei tilbyr ei mengde inngangsvinklar til å forstå scenekunst i dag. Dei ser på komposisjonsprinsipp – ikkje nødvendigvis som utvikling i tid, men som reglar basert på tilfeldigheiter, som motsetningspar eller at noko gjerast i opposisjon til andre handlingar/strømningar i tida.

Konsekvensen av denne gjennomgangen når eg skal sjå på det intermediale, er klar: I kvart verk finst ein ibuande vilje til å strukturere stoff – i rom som i tid. Ein vel ikkje lengre verkemiddel berre ut i frå kva historie ein vil formidle, men kan hende likså gjerne ut i frå kva kjensler ein vil framprovosere i publikum; ut i frå eit ønske av at alt som hender på scenen skal kjennast upersonleg – eller kan hende nære; ut i frå ein tanke om å strekke tida og lage ei tidslomme; ut i frå tanken om å invitere med for å oppleve noko på kroppen. Grunntankane bak kan vere små konkrete idear eller reine kunstnariske konsept. Innanfor delar av teaterverda arbeider ein i retning av bildekunsten. Ein søker det tomme lerretet på scenen. Dette er til dømes tilfellet når svenske Iggy Malmborg gjennom heile stykket *Boner* prøvar å presentere enkellementa som teater består av og objektifiserer seg sjølv som skodespelar på lik linje med kabelen på golvet og stolen han sitt på. Lisa C. B. Lie har uttalt om forestillinga *Blue Motell* at ho ønskjer å trøyte ut publikum og la dei kjenne på limbo. Konsekvensen var ved premieren ein dramaturgi der bilete fekk vare lenge, spele ut seg sjølv, og der stykket sluttar meir eller mindre der det starta – vi berre forlet ein evig fest. Dette liknar grepet til Mårten Spångberg i *La Substance, but in English* der forestillinga berre rullar og går medan vi som pulikum tuslar ut og inn. Dette fungerer som

ein strålande kommentar til samtid og konsumpsjonssamfunn, men passar ikkje inn i tradisjonelle dramaturgiske modellar. Målet er meir ei skildring av ei tilstand enn av ei historie eller ein bodskap.

Om ein dreg dette attende til det intermediale feltet, er projeksjonar noko som blir bruka innanfor mange ulike dramaturgiske grep. Ei vanleg aristotelisk oppbygd forestilling kan bruke projeksjonar som dialogpartnar undervegs og som katalysator for det som hender. Når Frank Castorf på Volksbühne Berlin radbrekker klassikaren *Forever young* av Tennessee Williams, står kamera som eit sanningsvitne som viser oss det som hender når skodespelaren forlet scenen. Projeksjon kan også vere det som driv eit verk framover, liksom når ein koreografi er basert på samspelet mellom ein dansar og ein projeksjon, der endringar i projeksjonen triggar dansaren og omvendt. Dramaturgien vil da oppstå i augeblinken som ein konsekvens av små responsar på kvar side. Dei små kommandoane ein legg inn i programmeringa før forestillinga, kan trigge store eller små skilnader frå gong til gong eit slikt verk blir vist, også strukturelt.

Det å bruke projeksjon er altså ikkje bunde til spesifikke måtar å tenkje dramaturgi på. Ein får heller snu det og seie at projeksjonar kan brukast heile tida – så lenge ein faktisk gjev plass til dei i det dramaturgiske arbeidet kring ei forestilling.

2.6. Produksjonspraksis

Når scenekunstnarar skriv om sine eigne prosessar, er tankar kring eigne konsept eller produksjonspraksis ofte perspektiv som ligg under heile vegen, men som ikkje alltid blir adresserte eksplisitt. Mange ser nok eigne produksjonsprinsipp som meir eller mindre sjølvsagte. Når det kjem til nyare dramaturgiske modellar og tenkemåtar, vil ofte produksjon og prosess vere vevde saman på ein måte som gjer det vanskeleg å sjå kva verkemiddel som har kome til på kva tidspunkt i prosessen. Dette er også sjølvsagt med unnatak.

Fleire teoretikarar viser til prosessar der ulike kunstnarar kjem saman for å produsere eit felles verk. Dette gjeld til dømes både Lehmann og Gieseckam. Produksjonsprosess blir berre til ein viss grad teke med som ein faktor som påverkar resultatet i desse kollaborative prosessane. Ein kan velje mange ulike strategiar for å flette saman ulike uttrykk til eit ferdig produkt. Somme grupper vel å la dei ulike kunstnarane legge opp separate prosessar og kome med kvar sine forslag. Somme produserer kollektivt frå starten. Somme set saman dei ulike bidraga som dukkar opp gjennom sidestilte dramaturgiar der alt får likt fokus, andre vel å bruke dei ulike bidraga som utgangspunkt og så transformere alt til ein ny einskap. Samanfletting av uttrykk er ofte ikkje styrt av i kor stor grad ein vil at dei ulike delane skal gå saman, men ut i frå

heilskapsprinsipp og dramaturgi som styrar samanflettinga. Ein kan velje å strukturere verket episodisk, med ulike simultane prinsipp. Ein kan veksle mellom dei ulike delelementa ut i frå eigenkonstruerte strukturar, ein kan la ytre faktorar bestemme strukturen – om det no er noko ein filmar, ei kjelde på internett eller partituret til eit stykke musikk ein blir einige om. Dette vil i siste omgang påverke resultatet.

Frå kunstnarisk ståstad har eg delteke i fleire diskusjonar om kor vidt eit likestilt produksjonshierarki gjev meir eller mindre integrerte verk. Ein konklusjon synest vere at det kan slå begge veger. Det å ha med sju personar som alle har ein sterkt kunstnarisk integritet, kan av og til gjere det vanskeleg å flette delane saman til ein heilskap. Det å ha ein hjerne som styrar heile prosessen kan somme gonger skape kjensla av eit tettare samanvevd verk enn når ulike likestilde kunstnarar går saman med sine bidrag. Andre gonger slår det i motsett retning om den eine sterke stemma som skal bestemme ikkje evnar å sjå alle bidrag og delar av ein heilskap, eller om produksjonsmaskineriet rundt ein produksjonsprosess er så separert at ein ikkje får tid nok til å bringe elementa saman. Da vil ein fort få eit produkt der somme element blir meir gjennomarbeidde enn andre. Eit resultat som ein dessverre ser alt for mykje til av denne typen produksjonshierarki, er klassiske stykker der skodespelarar gjer ein glitrande jobb og scenografi, lys og lyd står opp om det som hender, men der ein har vorte freista til å legge på ein eller anna filmsnutt i ein del av stykket. Regissøren/kunstnarisk leiar har i desse høva ikkje hatt nok kunnskap om dei ulike media til å flette dei saman og står derfor att med eit verk som gjerne ville vore sterke utan projeksjonen. Når det er sagt, har eg også sett stykke produsert i tradisjonelle produksjonskontekster med ein tradisjonell dramaturgi som har evna å arbeide saman med det projiserte materiale. Dessverre er desse i klart mindretal.

2.7. Liveness

Philip Auslander kom i 1999 med boka *Liveness* der han diskuterer omgrepene "live". Han tek utgangspunkt i både media, sport og kunst for å diskutere omgrepene. Når ein kjem frå scenekunstfeltet, ser ein det ofte som sjølvsagt at noko hender live. Scenekunst blir gjerne definert ut i frå at noko hender her og no. Det er levande utøvarar framfor eit levande publikum. Ein definerer altså scenekunst ut i frå både tid og rom der det heile tek plass. Når ein tek inn projisert materiale på ein scene gjer vi noko med denne definisjonen. Med eitt finst element på scenen som ikkje nødvendigvis hender her og no. Det kan vere filma før, kan hende ein annan plass, det kan vere preprogrammert, eller det kan vere datagenerert i augeblinken, men ikkje ha noko med ein levande aktør å gjere.

Om ein sett opp Auslander sine teoriar skjematiske kan det sjå slik ut:

	Same tid	Same rom
Live digital overføring	x	
Opptak frå tidlegare i same rom		x
Her og no i same rom	x	x
Opptak frå anna plass		

I ei forlenging av Auslander kan ein bruke hans teoriar for å sjå på aktørar på scenen i relasjon til projeksjonar. Eg vel å sjå på det projiserte materialet ut i frå om det er live eller ikkje, om det er datagenerert eller ikkje, og om det er interaktivt eller ikkje:

Projisert materiale	rom	Utøvar/aktør til stades
Live overføring	Annan plass	Ja/ nei
Opptak	Same plass	Ja/ nei
Datagenerert materiale påverka av skodespelar	Annan plass	Ja/ nei
Datagenerert materiale påverka av ytre faktorar	Same plass	Ja/ nei
Preprodusert datagenerert/animert materiale	Projisert i scenerom	ja
	Projisert anna plass	
	Projisert i scenerom	Ja/ nei
	Projisert i scenerom	Ja/ nei

Samanhengen mellom det som hender her og no og det projiserte materialet gjer at det heile blir meir kompleks. Materiale som blir generert her og no i scenerommet kan bli projisert ein heilt annan plass. Preprodusert materiale kan bli sett opp mot ei hending her og no. Variablane er mange.

Grunnen til at eg viser dette, er for å peike på at sjølv på eit heilt grunnleggande plan, kan samspel mellom skodespelar og projisert materiale ha mange moglegheiter. Dette forklrar også kvifor det kan vere komplisert å forklare kva ein ser eller kva ein meiner om det ein ser. Ein må halde parametra frå kvarandre. Det som ser live ut treng heller ikkje nødvendigvis å vere live, men berre ekstremt godt innøvd. I alle høve viser dette at eit omgrep som liveness er nødvendig å dra inn i diskusjonen om vi verkeleg skal kunne snakke om intermediale og multimediale verk

2.8. Repliserbarheit

Marco de Marinis er ein av mange performanceteoretikarar som definerer teater ut i frå at det er umogleg å replisere og at det som hender er irreversibelt. Dette er i følge de Marinis det som skil teateret frå andre kunstformer. (Marinis 2004, 264). Han pratar om ulike nivå av repliserbarheit:

1: Partial duplicability (teater)

Ein kan søke å gjere det same og oppnå å duplisere hendingar, men utan at det som hender, blir eksakt det same. Her er det for mange menneskelege faktorar inne i biletet, både på scenen og hos publikum, som umøgleggjer at den same situasjonen gjentek seg.

2: Repeatability (musikk)

Eit orkester kan spele eksakt same stykke igjen og igjen, likevel vil kontekst og ytre faktorar påverke produksjonssituasjonen. Ein gjentek stykket så eksakt ein kan, men noko vil likevel variere.

3: Technical reproducibility (film)

Her er materialet preprodusert og låst til filmen slik at det kunstneriske er reproducerbart ned til kvar ramme. Det som kan variere i desse situasjonane, er publikum og korleis dei påverker resepsjonen av verket. Og her kjem vi til det avgjerande fjerde punktet til Marinis, som er:

4: Contextual reproducibility

Dette ser han som umøgleg (og han har nok rett). Dette har med spatio-temporale settingar å gjøre. Kva er publikum? Kva har kvar enkelt person med seg frå dagen/veka /året/ livet inn i hendinga. Sjølv om du tek eksakt same menneskemengde inn i eit rom for å oppleve eksakt det same en gong til, vil ikkje hendinga bli opplevd likt for denne gruppa.

Her er Marinis heilt i tråd med performativitetsteorien som tillegg tilskodaren/opplevaren påverknad i høve til kva som hender i eit rom og korleis stemninga blir. Dette vil vere tilfelle jamvel når det som hender på scenen, ikkje er mogleg å påverke. Philip Auslander skriv om det same når han ser på opplevinga av å sjå på noko saman med andre i ei gruppe. Her vil det som skjer kommunikativt mellom tilskodarane kunne påverke persepsjonen av resultatet. Eit eksempel han brukar, er skilnaden mellom å sjå ein fotballkamp på fjernsynsskjermen heime og å sjå han på puben saman med andre. Auslander argumenterer for at det kjennest mye meir "live" når konteksten du ser det i, inkluderer andre. (Auslander 1999, 65)

Teater med videomateriale som er inkorporert, er spanande i høve til at teatermediet inngår i det Marinis kallar «Partial duplicability». Det projiserte materialet kan inngå i to kategoriar. Om det er preprodusert og ferdig, er det teknisk reproducerebart og er tenkt å inngå i dialog med det som er modifiserbart frå kveld til kveld: statisk materiale møter endringsbart materiale. Om det derimot handlar om videomateriale som er basert på motion capture system eller videotracking, vil materialet også ha eit element av partial duplicability. Om ein dansar ein kveld løfter handa fem centimeter høgare enn dagen før, vil det påverke det projiserte eller skjermbaserte materialet. Slik inngår dette i ein dialog med her og no på eit høgare plan enn om det hadde vore heilt fiksert. Kort sagt kan det påverke lesinga vår av eit stykke om noko hender her og no i høve til om vi kan sjå på stykket som ferdig og upåverkeleg av det som skjer under framføringa.

Dette fører over til det neste omgrepet som skal drøftast.

2.9. Interaktivitet

Interaktivitet er eit omgrep som blir gjerne brukt ulikt innanfor ulike område. I utgangspunktet handlar det om å handle i samspel med nokon eller noko, og i sosiologisk forståing er det nok at to personar kommuniserer på eit eller anna plan for å kalle det interaktivitet. Det mange likevel knyter til omgrepet er samspel mellom levande aktørar og digitale plattformar – som it-løysingar eller spelteknologi der ein påverkar det som hender.

Scenisk kan ein prate om interaktivitet mellom scene og sal om det er mogleg for publikum å påverke det som hender på scenen. Når John Cage skreiv eit heilt musikkstykke der orkesteret sitt heilt stille, blir denne samverknaden openberr, da alt som hender i salen er resultat av at publikum hostar eller vrir på seg, vifter summer og av små, små lydar som kvar og ein tolkar på sitt vis.

Eit anna nivå av interaktivitet er om ein innførar digitale media på scenen, i vårt høve projeksjonar, anten ved at publikum påverkar det vi ser eller ved at skodespelaren er den som arbeider interaktivt med teknologien medan publikum ikkje får noka påverkingskraft. Om ein pratar om projeksjonsteknologi, kan det interaktive på ei side ligge i at personane som påverkar, blir filma og så projiserte og med det påverkar kva som synest på innhaldssida. Men det kan også handle om at aksjonar og handlingar, anten på scenen eller i scenerommet generelt på ein eller annan måte påverkar projeksjonsmåten, korleis projeksjonen skal oppføre seg eller kva som blir projisert. Det er altså ikkje alltid at interaktive løysningar inviterer til medverking frå publikum sjølv om dei av og til gjer det.

Interaktivt	Projeksjonar trigga av performar på scenen Projeksjonar trigga av hendingar utanfor scenen
Delvis interaktivt	Projeksjonar veks fram av detaljar på scenen, men utviklar seg ut frå preprogramerte mønster; projeksjonen har sitt eige liv
Ikkje interaktivt	Projisert materiale er opptak, og eksisterer parallelt med skodespelarar på scenen, eller skodespelar arbeider for å få det til å sjå interaktivt ut.

2.10. Content driven/material driven

Desse omgrepa er henta frå Mark Coniglio, som er hovudmann bak gruppa Troika Ranch og ein av utviklarane bak programvara Isadora. Den er laga for å manipulere og kontrollere output gjennom ein projektor, og moglegger alle tenkelege effektar og bruksområde ein kan ha i ein scenisk kontekst.

Eit stykke kan vere drive av innhald eller det kan vere drive av eit ønske om å utforske eit særskilt materiale. Når Coniglio snakkar om «Content driven» bruk av projeksjon, betyr dette at vala ein tar om bruk er basert på innhald i stykket generelt, og på overgripande val. Tanken er at projeksjon blir brukt berre der det er relevant i stykket som heilskap. For Coniglio betyr dette at han kan bruke video i to treminuttersbolkar i eit stykke og elles kvile på andre verkemiddel så framt det projiserte materialet er estetisk eller dramaturgisk knytt til det andre som hender på scenen.

Motsatsen til denne bruksmåten er når ein arbeider material driven og let utforskinga av materialet vere det som driv stykket og lagar strukturen. Her kan ein til dømes velje å bygge eit heilt stykke kring utforskinga av ein spesiell effekt ein kan få om ein programmerer på ein særskild måte (Coniglio 2011). Sjølv har Coniglio opplevd å få kritikk for sine stykke fordi folk meiner han ikkje er konsekvent nok i utforskinga av media han bruker og let mykje av potensialet ligge uprøva. Sjølv meiner han at han arbeider "content driven" og berre brukar video/projeksjonar der form og innhald ellers krev det. Andre kunstnarar vel å la utprøvinga av mediet vere i sentrum for skapeprosessen og ein kan t.d. få verk der ein tyner kvar vesle detalj maksimalt.

Gideon Obarzanek, som er ein dansekunstar frå Australia, reflekterer også kring det å bruke projeksjonar på ein måte som ikkje er fletta saman med det ein vil framstille. Produksjonane hans er ofte gjennomarbeidde ved den måten han brukar projisert materiale på gjennom heile forestillinga, men han arbeider fram materialet ut i frå ein grunnidé som kjem før

projeksjonsmaterialet. Det som kan sjå ut som projeksjonsbruken er driven av ei interesse for å utforske grensene for mediet, men den er eigentleg driven av innhald eller grunnkonsept.

Interessant her er at han som dansekunstar ofte har ei meir abstrakt haldning til innhald og kva som driv eit stykke. Dansarar har lenge utforska kroppsleg nærvær og moglegheitene kroppen har utan å binde seg til narrativitet eller bodskap.

Obarzanek talar også om skilnaden mellom å bruke video for å vise andre biletet enn det ein ser på scenen og det å bruke projeksjonen for å "reveal images" og bruke lyset frå projektoren som ei lyskjelde (<https://www.youtube.com/watch?v=qaT64TYsVgA> 8:40 sett feb 2015). Han arbeider integrert med videokunstnarar frå første øvingsdag og rørslematerialet blir arbeidd fram i ein integrert prosess med det projiserte materialet og lyd. Content-driven for ein dansar kan altså oppfattast som material-driven av ein som kjem frå teaterfeltet.

2.11. Performativitet

Eg skal ikkje gå særleg djup inn på dette omgrepet her, men ein del prinsipp er viktige å ha i bakhovudet. Når Judith Butler i artikkelen *Performative Acts and Gender Constitution* snakkar om Performative acts som noko som konstituerer deg som person, er dette knytta til menneskeleg nærvære. Til og med John L. Austins Performative utterances (Austin 1955) krev menneskeleg nærvær og vitne for at ytringane skal kunne føre til endringar. Det er brei semje innanfor feltet som forskar på performance at det handlar om menneskelege møte og våre iscenesettingar av oss sjølv og andre i desse møta. Dette gjeld både om ein forskar innan det som gjerne blir kalla Broad Spectre approach eller om ein held seg innanfor den kunstnariske og teaterfaglege delen av feltet. Enkelt sagt: Det blir ikkje performativt før ein har eit publikum.

Erika Fischer-Lichte legg vekt på omgrepet autopoeisis; den kommunikative prosessen mellom performar eller utøvar og den som opplever performancen. Ho peiker på korleis det alltid vil vere ein påverknad frå begge sider i ein performativ kontekst. Det er her det fort blir problematisk når ein skal sjå på projisert materiale. Det lever ikkje. Det kan ikkje gå inn i nokon autopoetisk feedback-loop som Fischer-Lichte kallar det. Det kan ikkje bli påverka av stemninga i rommet.

Fischer-Lichte skriv i *The Transformative Power of Performance* at "the nature of performance dictates that artists-in-action cannot be severed from their material", og ho presiserer at dette handlar om kroppane deira eller "The material of one's own existence" - ei formulering ho har teke frå Helmuth Plessner (Fischer-Lichte 2008, 76). Nettopp her kjem projeksjonar til kort. Dei kan opptre i samband med kropp og dei kan interagere med levande kroppar, anten det er frå

utøvarar eller publikum, men dei kjem aldri til å ha sin eigen materialitet og si eiga evne til å gå i dialog med verda rundt seg. Dette gjer det problematisk å lese visse intermediale verk berre ut i frå ein performativ ståstad.

I denne oppgåva vel eg å la dette aspektet vere ein bakgrunn, sidan emnet er verd ei oppgåve i seg sjølv. Eg vil likevel bruke omgrepet, i og med at fleire scenekunstnarar går det i møte og leikar med det i sine prosjekt. Fleire intermediale verk med projeksjonar tematiserer relasjonen mellom levande og daudt og forskar nettopp på interaksjonen mellom kropp og det projiserte lyset i forhold til publikum. Performativitet som omgrep er grunnleggande innanfor all diskusjon kring scenekunst i dag, men også innanfor praksisfeltet. Derfor må ein la det få stå som ein bakgrunn også for denne oppgåva.

3. HISTORIE: Nytt teater eller gamle former med nye verkemiddel?

Det dukkar stadig opp stykke der film blir brukt på scenen og der lyd blir integrert på heilt andre måtar enn eit eit klassisk skolert publikum er vant med. I teatermeldingar i avisene kan ein stundom lese om kor nyskapande det er med dei teknologiske bidraga, andre gonger blir elementa som er brukte berre nemnt i bisetningar. Kan hende har ikkje journalistane spalteplass nok eller kunnskap nok til å gå inn i dette aspektet ved stykka dei ser. Samstundes blir bruk av ny teknologi premiert i søknader til Statens Kulturråd og Fond for lyd og bilde. Ord som nyskapande ligg ofte i premissane og "ny teknologi" har hatt øyremerka midlar i visse års utdelingar. I denne samanhengen kan det vere interessant å sjå nærare på kva den "nye teknologien" er og kor ny han eigentleg er.

Det å nytte projeksjonar i scenekunsten er like gammalt som filmmediet sjølv. Alt frå starten vart det eksperimentert med å bruke filmar som bakgrunn på scenen. Ulike forsøk vart gjort på bruke dei same skodespelarane i det filma materialet som dei ein fekk sjå i levande live, og det tok ikkje mange år før film vart bruka som kommentalar og kontrast til det ein såg utspele seg på scenegolvet. Eg skal her prøve å gje eit overblikk over utviklinga. Innfallsvinkelen vil vere å gå vegen via visse viktige historiske personar for å sjå korleis dei prøvde ut teknologiske nyvinningar i scenisk samanheng.

3.1. Starten, Meliés

Dei første filmvisingane vart ofte haldne i teaterrom eller liknande rom som ein kunne mørklegge. Den korte filmsekvensen inngjekk gjerne som ein del av eit allsidig program på linje med til dømes kabaretnummer eller oppvisingar. Heilt i byrjinga var det kan hende magisk nok å få sjå levande bilete av ein trikk som gjekk forbi eller av menneske som stimla saman på eit gatehjørne, men temmeleg fort såg somme potensialet til å fortelje historier på filmdukken. Her drog dei vekslar på teknikkar frå teateret, både når det gjeld strukturering av stoff og spelestil framfor kamera. Dei skodespelarane ein brukta på film, var vane med scenen og tok med seg spelestil og kompetanse inn framfor kamera. Også store skodespelarar som Sarah Bernard prøvde seg på film, i hennar tilfelle utan suksess, fordi ho ikkje evna overgangen til eit medium der stemma ikkje var med som formidlande element. Forteljarteknikkane var og henta frå teatermediet, og teoretikarar som Philip Auslander argumenterer med at dei fleste filmatiske verkemiddel som nærbilete, fokusendringar og panoreringar berre er vidareutviklingar av teknikkar bruка i teatret.

På den andre sida tok det heller ikkje lang tid før teatra byrja å interagere med filmsnuttane som vart viste. Ei enkel form kunne vere å legge inn eit musikalsk nummer om sommar etter vakre bilete frå ein park i blomstring, eller ein kunne fortsette forteljinga fra filmen på scenen.

Ein pioner innanfor dette var Georges Méliès. Vi finn eksempel på korleis han brukte film i teatersamanheng så tidleg som i 1904 der ei vill bilreise frå Paris til Monte Carlo inngjekk som ein del av ei vaudevilleforestilling. Trass i at fleire av skodespelarane i filmen gjekk att i nummera på scenen, var det først neste år at han byrja flette saman narrativ og bruke begge media for å fortelje ei historie. (Giesekam 2007, 27-30). Slik kunne han utvide universa han framstilte. Ei fantastisk reise på film der hovudpersonen reiser over heile himmelkvelven kunne ende med at eit måltid med djevelen vart spela på scenen. Ein scenisk monolog om ei reise kunne bli følgt opp av ein film der den same skodespelaren var på reise. Her ser ein eit tydeleg samband med Méliès si fortid i magi og illusionsteatret. Han spela medvite på publikum si overrasking når saker og personar berre forsvann eller dukka opp frå det blå.

3.2. Piscator

Ein av dei som tok film i teateret til eit nytt nivå, var Erwin Piscator. Han var ein av opphavsmennene til det episke teateret, mellom anna arbeidde Bertolt Brecht med Piscator før han utvikla dei produksjonane han er så kjend for i dag. da Piscator flykta til USA i 1938, underviste han i mange år i New York, der han mellom anna vart lærar for Tennessee Williams, Arthur Miller og Judith Malina – alle tre viktige forgrunnsfigurar for teateret i USA på midten av 1900-talet. Judith Malina meiner at noko av det grunnleggande dei lærte av Piscator var å la form følgje det ein vil formidle, framfor å presse produksjonar inn i ein mal som var lagt på førehand. Dette er ein produksjonstanke ein finn hos mange utøvarar i dag.

I 1962 reiste Piscator attende til Tyskland, der han vart sjef for Freie Volksbühne i Vest-Berlin fram til han døydde i 1966.

Piscator sitt teater var klårt politisk med tydlege bodskap. Han brukte filmmediet til dels som inspirasjon for ein montasjeteknikk som liknar den ein ser hos Sergei Eisenstein og andre russiske filmskaparar – berre på scenen, men han eksperimenterte også direkte med mange ulike bruksområde for film (Giesekam 2007, 43) . Bilete frå filmdukken og frå scenen vart sett opp mot kvarandre for å framkalle assosiasjonar hos sjåaren. Nokre gonger skjedde det berre i form av dokumentariske klipp, nokre gonger i filmklipp med skodespelarane frå scenen. Piscator arbeidde heile tida med å likestille dei sceniske handlingane og det filmatiske materialet. Dette var i tråd med samtidia og Wagner sine tankar om teateret som eit Gesamtkunstwerk (jfr. kap.

2.3.). Han bygde opp scenografiar som ga moglegheit til å få dei to uttrykka til å smelte saman visuelt og var oppteke av korleis ein kunne begrense "filmheita" til filmen. Ved å transformere lyset i rommet og arbeide med fargetonar i kostymer og scenografi kunne han gjøre overgangen frå filmen til scenen mindre hard og på denne måten forsøkte han å få det som hende her og no i scenerommet til å arbeide saman med dei filmatiske universa. Likevel kan ein sjå av produksjonane at han tok tydelege val frå produksjon til produksjon. Nokon gonger gjorde han eit poeng av at dei to media ikkje smelta saman og brukta denne dissonansen i si formidling.

Piscator rakk sjølv å reflektere over ulike bruksområde han har for film på scenen. Hans tre hovudkategoriar var *didaktisk* bruk der film viser fakta og ekstra informasjon om det som hender på scenen; *dramatisk* bruk der film driv handlinga framover og *korisk* bruk der filmen som i det greske koret vender seg direkte til publikum og kommenterer det som hender (Giesekam 2007, 48)

Piscator sine verk var kompliserte og mangfasetterte. Han brukte film scenografisk, men også til å formidle subjektive tankar på lerretet. Han tok i bruk løpende band på scenen for å transportere skodespelarar ut og inn, arbeidde med multiple projeksjonar der fleire filmar kunne visast parallelt og kravde enorme scenemaskineri for å få alt til å gli. Når ein les om produksjonane hans i dag, ser ein for seg kostbare oppsettingar som krev ressursar vi nesten ikkje ser på scenen i dag. Dette blir reflektert i Walter Gropius sine skisser til det dei kalla eit Totaltheater. Det var eit teaterhus som skulle mogleggjere andre forestillingsformer enn titteskåpsteateret og ha ulike nivå av integrasjon av publikum. Huset vart alt for dyrt med alle tekniske spesifikasjonar, roterande golvflatar, projeksjonshimlingar i tak og på vegger og så bortetter. Når ein ser på definisjonar av intermedia i dag er totalteateret verkeleg eit forsøk på å famne dette og ta det seriøst. Teikningane deira viser at dei ville skape rom for at fleire ulike media kunne møtast i ein teaterproduksjon og at dei verkeleg prøva å lage eit rom der ein kunne utnytte potensiala til dei ulike delelementa.

3.3. Kranich

Det er viktig å sjå Piscator i ei samtid. I 1929 kom boka *Bühnentechnik der Gegenwart* (Sceneteknikk for samtida) av Friedrich Kranich ut. Her nemner han i følgje Giesenkom 15 ulike teater i Tyskland som var utstyrte med utstyr for filmvising. Kranich var scenograf og ein av dei som hadde arbeidd tett med Wagner i Bayreuth. Denne posisjonen gjorde og at han var i kontakt med delar av teaterverda som hadde ressursar å leike med. Kranich skreiv mellom anna om korleis filmen kunne erstatte tunge, langsame sceneskift ved å bli brukta som scenografi (Kranich 1933, 127). I tillegg nemner han korleis filmen kan utvide scenerommet utanfor det vi ser, som

når til dømes karakteren klatrar ut gjennom eit vindauge og kamera følgjer etter på ferda frå plass A til plass B. Alt i alt finn ein referansar til mange av dei bruksområda som ein i dag ser på scener rundt omkring og som mange ser som nyskapande og moderne.

Kranich var på mange måtar langt før si tid med det han skreiv, mellom anna meinte han at tekniske nyvinningar i samfunnet elles skulle kome til å endre publikum sine krav til fart og effektive sceneskift. Dette samsvarar i høg grad med diskusjonar i dag der bildemedia med TV og internett i spissen har endra krava vi har til underhaldningsverde og preferansar for kva som dreg fokus. Midt i denne samtida var det Piscator dukka opp med sitt politiske teater. Han stod midt i ei rivande utvikling der det vart forska på fleire frontar for at scenekunsten skulle henge med i den teknologiske utviklinga i samfunnet elles.

3.4. Mot samtida

Etterkrigstida gjorde mykje med økonomien, også innanfor scenekunsten, og få produksjonar vart laga med det enorme maskineriet som mellom anna Piscator hadde hatt til rådighet. Neste kvantesprang kom først på 1980-talet da videokamera og betateknikk gjorde filmmediet meir tilgjengeleg for alle. I kjølvatnet av dette var det fleire som tok til å undersøke filmmediet på scenen igjen.

Josef Svoboda var ein pioner som verka i Tsjekkoslovakia frå 1970-talet og framover. Han var scenograf, og gjennom sin eigen praksis enda han som grunnleggar og leiar av teateret Laterna Magica, som seinare vart ein del av det tsjekkiske statsteatret. Svoboda regisserte aldri dei forestillingane han var involvert i, men gjennom sine spesielle sceniske rom der video og leik med lys og skugge var ein grunnleggjande del, sette han sin signatur på alle produksjonar han arbeidde med. Svoboda var tidleg ute med å fange opp tradisjonen frå Méliès og arbeide med skodespelarar som gjekk att på scenen og i det filmatiske. Han brukte også film for å endre stad og tid på det som hende på scenen. I denne samanhengen kan ein sjå filmdukken som eit reikt scenografisk element – ikkje så ulikt dei todimensjonale bakgrunnane ein ser på teaterscener før 1900. Fordelane er sjølvsagt at sceneskift er gjorde på ein blunk og at miljøa rundt kunne vere levande – akkurat som Kranich forutsåg i 1929. Svoboda var verksam heilt fram til 2001 - året før han døydde, og produksjonane hans endra seg mykje i løpet av den perioden han var aktiv. Laterna Magica har teke med seg arven frå Svoboda og prøvar stadig å tenkje nytt rundt projeksjon som scenografisk element.

Utviklinga på 1980- og 90-talet handla ikkje berre om videokameraet, men også om visningsmediet. The Wooster Group er eit godt eksempel på dette. Deira bruk av film var i stor

grad fokusert rundt fleire monitorar i scenerommet. Her flytta filmen seg frå den flate projeksjonen over til det som var dåtidas store medium: fjernsynsskjermen. I stykket *To You, the Birdie* (Phédre) brukte dei monitorar som erstatta kroppsdelar på skodespelarane eller som viste fragment av kroppane deira på uventa plassar i rommet. Når ein ser videoopptak av denne forestillinga, framstår ho som nytenkjande til og med i dag. Det fysiske nærværet til monitorane gjev heilt andre moglegheiter enn det ein projeksjon som berre består av lys, gjev. The Wooster Group kommenterte og innmarsjen av kommersiell TV i stykka sine og tok opp i seg formspråket som mediet utvikla frå 80-talet og framover.

Når ein ser på den europeiske avantgarden og arbeidet som har vorte gjort, blir det tydeleg at det å bruke film på scene ikkje er noko nytt. Det som er nytt i dag, kan framfor alt sjåast som ein konsekvens av at teknologien har endra seg og vorte lettare tilgjengeleg. Når Piscator brukar enorme mengder tid på å førebu film, filme, framkalle, klippe, rigge opp tunge framvisarar, så er i dag filmkamera og ulike medium for vising av resultatet lett tilgjengeleg for alle. Frå 1980 og - 90 talet sin bruk av monitorar – gjerne multiple og med ulike plasseringar på scenen ser ein i dag at lette små prosjektorar og digital motiontracking har gjort sitt inntog. Saman med dataprogrammering gjer dette at ein heil mengde nye effektar er teke i bruk i ulike sceniske prosjekt. Det gjeld projeksjonar som følgjer rørsle, projeksjonar som er avgrensa til eit heilt definert område, projeksjonar som veks seg inn over scenen eller som framstår som dei har sitt eige liv. Alt dette ville vore umogleg utan den data-teknologien vi har til rådvelde i dag. Prosessering av feedback frå det som hender på scenen via ei datamaskin gjer at eit heilt anna samspel mellom projisert materiale og fysisk rom og kropp no er mogleg. Det er ikkje lenger berre prosessen med å fange noko med kameralinsa som er avgjeraande for resultatet, men også visningsmetoder og tekniske val.

Med dette som bakteppe vil eg no prøve å gje eit kort oversyn over kva ein faktisk kan sjå av bruksområde for projeksjonar rundt omkring.

4. BRUKSOMRÅDE FOR PROJEKSJONAR

Dette kapitlet er eit forsøk på å gje ei systematisk oversikt over bruksområde for projeksjonar som ein kan finne på scener i dag. Dei er ikkje klassifiserte etter klare parameter, men tek utgangspunkt i ulike praksisar. I ulike produksjonar kan ein godt finne måtar å bruke projeksjonar på som liknar kvarandre. Det kan handle om korleis ting på scenen blir løyste reint teknisk, eller det kan handle om kva funksjon projeksjonen har i det ferdige resultatet. Der fleire produksjonar har bruka projeksjonar på like måtar, går det å lage kategoriar og gruppere verk under same overskrift.

Brukskategoriane tek ikkje høgde for om noko er bra eller dårlig gjennomført, men ser på funksjonen projeksjonane har i dei stykka eg har sett på.

Dei viktigaste gruppene for bruk er som følgjer:

4.1. Bakteppe

Projeksjon blir bruka som eit bakteppe som det som hender på scenen, kan lesast opp mot, og det blir projisert på eit lerret eller ei anna flat projeksjonsflate. Bileta er abstrakte eller konkrete, eller det er projisert tekst. Denne kategorien er den einaste som er basert berre på preprodusert materiale. Preprodusert materiale i denne samanhengen vil seie videomateriale som er filma og klippa på førehand for så å bli projisert under stykket, eller det kan vere animasjonar eller digitalt produsert materiale som er preprodusert før visningstidspunktet. Det projiserte materialet kan brukast simultant med det som hender på scenen, eller ein kan velje å gje det rom ved å ta vekk sceniske handlingar eller strukturere handlingane for å gje plass til projeksjonen.

Ofte får forestillinga med dei levande aktørane gå uforstyrra framfor denne typen projeksjonar. Projeksjonane kan da lesast meir som ein tolkningsbakgrunn for det som foregår. Er dette bra gjennomført, kan det projiserte materialet gje ei merverdi til det som hender og utdjupe det visuelle og innhaldsmessige uttrykket. Er det dårlig gjennomført, kan vi oppleve det vi ser som usamanhengande eller vi kan sjå projeksjonen som eit framandelement i høve til det som hender. Både dramaturgiske og scenografiske val er viktige for å styre graden av integrasjon. Sit ein på produksjonssida, må ein tenkje på graden av integrasjon for å få dette til å fungere.

Stykka i denne kategorien kan vere intermediale, men like ofte havnar dei meir over i det Kattenbelt definerer som multimedialt. Når projeksjonen er så tett fletta inn i forteljingsveven at

ein kan referere til verket som intermedialt, er det ofte fordi projeksjonane ber med seg konkret innhald og informasjon som er viktig for å forstå kva som hender i stykket. Det intermediale ligg altså berre på eit innhaldsplan.

Om det som hender på scenen har ein lineær dramaturgi eller ikkje, har lite å seie når det gjeld samspel med denne typen kommenterande projeksjonar. Eit eksempel på dette såg ein når Arena Baubo i Stockholm i 2010 sette opp forestillinga *Tantsnusk* (husmør porno). For å diskutere denne typen B-litteratur og kva det gjer med oss, blanda gruppa ulike sceniske bilete, gjerne abstraherte eller fulle av symbol med filmsnuttar frå filmar basert på denne litteraturen samt tekstar som vart leste eller kom som projeksjon eller begge delar. Som verkemiddel var det altså framleis den flate firkanta projeksjonen som noko kan lesast opp mot, men romleg var han integrert på ein litt annan måte enn det ein ofte ser. I rommet sat publikum på to sidar av speleområdet og såg kvarandre. Projeksjonen var på sida av scenen slik at begge publikumsgruppene skulle kunne sjå han. Umiddelbart kan heilt enkle romlege grep kombinert med ein ikkje-lineær dramaturgi gjere at vi tilskriv projeksjonen meir mening enn innhaldet i seg sjølv hadde, men reint faktisk brukte gruppa same grep som Piscator i sin tid gjorde. I dette tilfellet var forestillinga vellykka. *Tantsnusk* sine projeksjonar var dramaturgisk og rytmisk tima slik at vi fekk nye vinklingar og innspel på temaet når stykket kravde det og stykket framstår som eit eksempel på korleis preprodusert projisert materiale kan vere ein integrert del av den sceniske veven.

4.2 Motion capture/videotracking

Skilnaden på motiontracking og videotracking er at når ein brukar videotracking, blir sceneområdet filma av eit kamera som er kopla til ei datamaskin. Motiontracking er basert på sensor teknologi som er plassert på kroppen til utøvaren. Som ordet seier, samlar teknologien informasjon om kva rørsler som skjer og brukar dette som triggjarar for det ein vil skal projiserast. Inputet frå kameraet eller rørslesensorane blir prosessert i ei datamaskin der ein kan legge inn variablar for korleis det tekniske utstyret skal respondere til det som hender på scenen. Ein måte er å legge inn variablar som får materialet til å respondere direkte til rørslene til utøvarane eller mobil scenografi, til dømes kan ein projisere berre på det som rører seg eller la projeksjonen følgje aktøren på scenen. Linken kan også vere mindre direkte og meir abstrakt. Eksempel på dette kan vere at noko i ein projeksjon endrar seg kvar gong ein skodespelar går framover på scenen eller at fargeskalaen på projeksjonen endrar seg når seks personar har passert eit visst område på scenen. Ofte ser ein abstrakte bildeoutput når denne sorten teknologi blir brukta.

Ein programmerer kort sagt ei datamaskin til å produsere dei uttrykka ein ønskjer. Brukar ein til dømes varm-orange farger som aukar og minkar i intensitet i eit bestemt mønster, kan ein legge inn variablar for korleis desse områda skal breie seg ut og trekke seg attende. Med det kan ein mellom anna oppnå å skape illusjonen av at det glødar i sporet av ein utøvar, eller ein kan få mose til å vekse sakte og dekke heile scenen ved å bruke matematiske formlar basert på fraktalar og matematiske formlar som beskriv korleis stimar bevegar seg. Når biletene som blir projiserte er direkte lenka til rørsle i kroppen til utøvarar på scenen, vil ein lese saman inntrykka.

Ei eiga grein ser ein i ein del asiatiske danse-/martial-artsproduksjonar der dansarane rører seg i virtuelle landskap og flyttar på element på ei projeksjonsflate via rørlene sine eller tek opp estetikken frå kampsportfilmar der aktørane i sakte film dukkar for farar som kjem flygande. Det er igjen variablane i dataprogrammeringa som blir det avgjerande. Om til dømes ein projeksjon av ein steinen som kjem flygande, kjem nær siluetten av utøvaren sin kropp, så reagerer utøvaren på dette og sprettar bort.

4.3. Å danse/spele mot/med sin eigen projeksjon

Her er hovudprinsippet at utøvaren på scenen blir filma, anten i sanntid eller før forestillinga. Når dette materialet blir projisert i scenerommet, får vi to utøvarar, ein virtuell og ein levande. I liveopptak vil det vere mogleg å framstille ein synkron duett mellom den virtuelle og den levande kroppen, men også der kan ein arbeide med forseiningar og speiling av projeksjonane slik at ikkje alle rørsle skjer simultant og ein får meir dynamikk inn i samspelet. Teknikken her er oftast ganske enkel der projeksjonsflata er definert og projeksjonen held seg innanfor definerte grenser. Likevel finst moglegheiter for å kople dette opp mot eit videotrackingssystem der den projiserte kroppen følgjer etter den reelle. Ein smeltar projeksjon og utøvar saman og skil dei frå kvarandre att. Dette krev at ein arbeider med ein VJ (Video DJ) som miksar biletene live.

Alternativt kan projeksjonen vere basert på preprodusert film av dansaren/skodespelaren der den levande kroppen bevegar seg i forhold til den filma. Om projeksjonen er basert på opptak, må den som står på scenen heile tida time rørlene sine etter det preproduserte materialet. Dette gjev lite rom for feil og små endringar og krev mykje av utøvaren i form av timing. Reint teknisk er dette eit mindre krevande oppsett, og det krev i teorien berre ein avspelar og ein projektor samt ei flate å arbeide på. Projeksjonsflata for denne typen forestillingar kan vere eit lerret/ ein vegg/ golvet/ ei seng, kort sagt alle overflater som gjer det mogleg for publikum å lese projeksjonen opp mot den fysiske kroppen.

4.4. Interaktive rom der publikum påverkar projisert materiale

Her kan tilskodar gå inn i projeksjonsuniversa saman med utøvarar og vere med å påverke det visuelle i rommet. Interaktivitet kan bli trigg av t.d. rørslesensorar, video-tracking, lydsensorar, manuelle triggerar eller ein menneskeleg mellommann som responderer på ulik oppførsel hos publikum. Dette er svært krevjande rom der ein oftast må arbeide med regelstyring av ulikt slag. Hvis-så logikk kan vere vanskeleg å få til i rom som er fulle av folk. Dette er mykje lettare om det er få i publikum, slik at kroppar kan lesast individuelt. Det kan vere vanskeleg å få overblikk over denne sorten scenekunsteventar, og det handlar oftast om rom med uendelege moglegheiter til variasjon - ikkje ulikt liknande konsept utan projeksjonar. Likevel gjev det intermediale gjerne eit skjær av å vere ekstra spennande, da mange blir fasinert av teknologiske løysingar dei ikkje har opplevd før. Om projeksjonane er interaktive, kan ein og oppleve ein større grad av aktivitet hos publikum dersom dei merkar at dei kan påverke det som hender rundt dei. Interaktivitet på denne måten inviterer gjerne til leik. Rammene kring det som hender elles, vil forme opplevaren si involvering.

4.5 "Live" teikneserie

Denne kategorien tek utgangspunkt i ein utøvar som teiknar i sanntid på digital video. Det meste eg har sett, er berre enkle oppsett med kamera som filmar eit papir og handa til ein utøvar som teiknar. Dette biletet kan bli miksa med eksisterande film/billedmateriale før det blir projisert på ei flate. Gjort på denne måten må utøvar heile tida ha fokus på projeksjonsflata, for han/ho ser ikkje kva han/ho held på med før det er prosessert gjennom datamaskina. Eg har og sett dette gjort som heildigital teikning i program som t.d. Isadora pro der ein kan bruke element frå Photoshop eller liknande program og mikse saman med film. Fordelen med det denne arbeidsmåten er at den som teiknar heile tida kan følgje med på skjermen framfor seg for å sjå eksakt korleis det kjem til å sjå ut når det projiserast. Ein anna fordel er at den ferdige projeksjonen ikkje viser handa som teiknar. Dermed gjev ein meir plass og fokus til bildematerialet ein prøvar produsere. Her slepp utøvar å splitte fokuset mellom arket ein teiknar på og skjermen eller projektoren som viser output, men det kan også framstå som mindre her og no, sidan det publikum ser projisert, like gjerne kan vere preprodusert for alt dei veit. Det å sjå utøvaren si direkte påverking på det som hender, kan gje ein ekstra dimensjon til uttrykket og det fører gjerne til at det blir oppfatta som meir "live".

4.6. Videomapping

Dette er ei form som kan vere heilt utan levande utøvarar, men ofte blir aktørar integrerte på ulike vis. Via eit bilet av eit eksisterande element, til dømes ein husfasade, kan ein arbeide med

å bringe eit statisk objekt til liv. Ein kunstnar brukar data frå eit kamera for å manipulere eit bilet. Dei kan fargelegge enkeltelement, få daude ting til å sjå ut som om dei pustar eller pulserer, flytte på element optisk, la virtuelle figurar klatre i motivet. Materialet blir organisert som preproduserte sekvensar, gjerne med musikk til. Dette materialet blir så projisert tilbake på objektet som ein tok bilet av. Projektoren blir ved framsyning plassert eksakt på plassen der fotoet som var startpunkt for arbeidet, vart teke, slik at det gjev ein illusjon av at objektet ein arbeider med og projiserer på, endrar seg på ulike måtar. Dette blir i dei mest ambisiøse prosjekta kombinert med utøvarar (dansarar, statistar, skodespelarar) som interagerer med det som hender eller får det til å sjå ut som om det er dei som får saker til å hende. Somme arbeider også med levande aktørar inne i objektet ein projiserer på, slik at ein kan sjå det på ulike måtar, til dømes gjennom vindauge samtidig som det blir projisert. Desse produksjonane har sjeldan anna bodskap enn å lage show og vise kor imponerande teknikken kan vere. Somme klarar likevel å få til ei kunstoppleveling av det dei driv med. Dei mest eksakte uttrykka brukar teknikken pixel-mapping som tillet dei å definere output frå projektoren piksel for piksel. Teknikken bak dette er no på veg inn i teatra som måtar å tenkje lys på scenen på.

Videomapping er altså framst ein teknisk metode som gjerne blir brukta for å lage eigne show. Det kan og brukast som scenografi i eit scenerom og fungerer da på same måte, men oftast utan at det er sjølv transformasjonen og det sensasjonsprega som står i sentrum. Det inngår heller som eit element for å skape ein scenisk heilskap.

4.7. Totalintegrert projeksjon

Ein totalintegrert projeksjonen tek opp element frå scenografien, han er ei flate som samspelar med skodespelarane sine handlingar, han tek opp i seg personar frå scenen, han pulserer med musikken... Her er projeksjonen så tett vevd saman med det visuelle uttrykket og alle hendingar på scenen at om noko hender på skjermen/i projeksjonen eller i det fysiske rommet, går det meir eller mindre på eitt ut. Alt er likeverdige element både visuelt og i forteljinga.

Eitt av dei få prosjekta eg har sett som verkeleg har lukkast med å arbeide på denne måten er *Secret Show* av Dandypunk i samarbeide med artistar frå Cirque de Soleil. Dette prosjektet dreg nytte av all fagkunskap kompaniet har bygd opp gjennom fleire år og kombinerer deira presisjon og kroppskunnskap med Dandypunk sitt visuelle landskap. Dandypunk er eit eksempel på videokunstnar som også tek grep over scenografien og integrerer projiserte element i den fysiske verda på scenen. Slike intrikate strukturar krev svært mykje av utøvarar både på og utanfor scenen, samt god kommunikasjon mellom alle som deltek i å bygge opp det visuelle materialet. Det publikum til slutt ser, skal framstå som ein heilskap. Vi er her innanfor eit

paradigme der alle bitar i den sceniske veven er likestilte som forteljande element og uløyseleg knytte til kvarandre.

Denne sorten sceniske produksjonar krev også at ein går vekk frå tradisjonelle måtar å organisere ein produksjonsprosess på der scenografi, lys, lyd og andre sceniske element ofte kjem inn seint i prosessen. For å få denne sorten verk til å fungere, må det visuelle landskapet inn på eit tidleg tidspunkt slik at utøvarar kan bygge sitt sceniske materiale ut frå universet dei skal operere i på scenen og slik at eventuelle endringar kan gjerast i den fysiske og digitale verda rundt dei.

4.8. Projeksjonen viser den eigentlege historia

Dette er forestillingar der det som hender på scenen, ikkje gjev nokon logikk om du ikkje ser det ferdigklippte resultatet. Historia blir til i klippinga og vi ser det som hender på scenen filtrert gjennom filmmediet. Her dreg ein vekslar på tradisjonelle filmteknikkar der ein klipper inn detaljbilete og referansar i ettertid. Ein kan velje å filme ein dialog med ein og ein skodespelar til stades eller ei kjærleiksscene der skodespelarane står på heilt ulike plassar i rommet. Her blir ingenting logisk før det er klipt saman og projisert. Teknikken fungerer like bra for dokketeaterforestillingar der alt du ser på scenen, er skodespelarar som flyttar på saker og ting og spring fram og attende, men der alt framstår som ein heilskapleg film når det blir projisert.

Eit døme på ein slik produksjon med ekte skodespelarar på scenen, er Katie Mitchell si forestilling *...and some trace of her*. I denne forestillinga er skodespelarane kamerateam, skaper lyden live og ein gjev ansikt til ein annan si stemme. Ser ein på dei ulike hendingane på scenen kvar for seg gjev dei lite mening. Hendene som blir projisert på filmduken, treng ikkje å høyre til personen dei skal representere, skodespelaren som flyttar på singel i eit hjørne skaper lydane av ei hest og vagn. Også denne forma krev ein videojockey/VJ (jfr. kapittel 4.3.) – nokon som arbeider i sanntid med klippinga og biletkomposisjonen, samt ein aktiv lydteknikar. Det krev også stor presisjon og timing frå skodespelarar som alltid må vere nøyaktig der dei skal når dei skal. I visse produksjonar kan ein sjå at teamet har arbeidd meir koreografisk med det som hender på scenegolvet slik at dette også får ein slags estetikk i seg sjølv. Det som skjer på scenen blir da koreografisk interessant, medan det som hender på filmdukken gjev eit djup og ei mening til det ein opplever.

4.9. Reality-TV

Her blir kamera bruka som ei slags flue på veggen som gjev avsløringar om kva som hender når vi ikkje ser, og som "confession space" som gjev innblikk i kva folk tenkjer om det som hender -

anten det er fiksjon eller realitet. Her blir det ofte bruka filmatiske verkemiddel som ein kjenner frå TV-skjermen: nærbilete, tyning av emosjonelle utbrot, därleg bildekvalitet som om det kjem frå eit overvakningskamera eller eit webcam. Dette er eit godt verkemiddel når ein skal kommentere mediasituasjonen i dag eller gje innblikk i privatliva til folk.

Eit typisk eksempel på overføringa av teknikken til teater er når Frank Castorf sette opp Tennessee Williams sitt stykke *"Forever Young"* på Volksbuehne i Berlin 2003-2007. Store delar av stykket handlar om den falmande stjerna Alexandra del Lago, som prøvar å halde statusen oppe. Kameramenn snik rundt på scenen og filmar bak kulissane. Projeksjonen gjer det lett å hoppe mellom dei ulike plassane i historia utan sceneskift. Kamera blir med dit vi ikkje ser. Del Lago får sjeldan vere i fred og alt blir vist fram – når ho knekk saman i gråt og når ho prøvar sminke seg yngre og når ho slåss med elskaren. Han kjem med personlege tilståingar til kamera. På denne måten oppdaterer Castorf historia til dagens mediemiljø der alt og ingenting brettast ut så folk får sjå.

4.10. Kvart verk, sine grep

I tillegg til dei kategoriane som er gjennomgått ovanfor, kjem bruksområde som er vanskelege å plassere inn i andre kategoriar enn sin eigen. Dette er forestillingar der forteljarteknikken og innhaldet er så tett vevd saman at det er vanskeleg å separere det eine frå det andre. Dette er mellom anna tilfelle med dei tre forestillingane eg har vald som analyseeksempel (case) i siste del av oppgåva. *Gob Squad's Kitchen* av Gob Squad, *Eraritraritjaka* av Heiner Goebbels og *Skuggar* av De Utvalgte har alle tre lagt opp til ein bruk av video der det som visest er konkret: det er menneske som blir filma. I alle tre døma er det tekst, så vi høyrer kva menneska på projeksjonen seier og teksten er ein viktig del av det vi oppfattar. Likevel er det klare skilnader på bruken:

Kamerabiletet er stykket, metalaget, det vi får sjå: I stykket *Gob Squad's Kitchen* ser vi ikkje skodespelarane før langt uti stykket. Alt handlar om å reproduusere filmar som Andy Warhol laga på 60-talet, men i sanntid, på scenen, framfor oss. Ved å invitere oss inn i reproduksjonen, stillar dei spørsmål ved kva som er ekte og ikkje og kva som er "live" og ikkje, og ved å invitere publikum inn framfor kamera, tydeleggjer dei dette aspektet. Folk som ikkje er skodespelarar, spelar her skodespelarar som spelar Warhol.

Leik med realitetar og sidestilling av sceniske element: I *Eraritraritjaka* arbeider Heiner Goebbels med å plassere ulike element i stykket etter kvarandre slik at vi får dei servert eitt etter eitt. På denne måten sidestiller han verdien av dei ulike delane på scenen. Musikarar,

skodespelar, tekst, ein lysrobot, eit lite hus, ein projeksjon. Stykket glir til slutt over i at skodespelaren forlet scenen fulgt av ein kameramann. Vi følgjer det vi trur er eit live-opptak frå gata utanfor og ei leilegheit han låser seg inn i, men oppdagar til slutt at skodespelaren er på scenen og har vore der lenge. Komposisjonen er også her så tett knytt til produktet at det ikkje går å gjere dette til ein kategori, men heller referere til ein av Lehmanns postdramatiske strategiar som handlar om likestilling av element.

Dialogen i projeksjonane: I *De Utvalgte* si oppsetting av Jon Fosse sitt stykke *Skuggar* let dei all tekstu bli lest av barn. Hovuda deira blir projiserte på ovalar som heng i lufta i scenerommet. Dei isolerte hovuda prøvar å kommunisere over avstanden mellom dei der dei heng midt i ingenting. I tillegg går skodespelarar rundt på scenegolvet under projeksjonane og spelar opp små tablå frå samliv mellom eldre personar. Her ber teksten i projeksjonane heile stykket. Eg har ikkje sett liknande i andre samanhenger, men hovudprinsippet er at dialogen ligg i projeksjonen og at alt anna, inkludert den levande forestillinga, bli meiningslaus om ein tek bort dette laget som både gjev innhald og som driv stykket framover.

4.11. Oppsummering

Kategoriseringa av bruksmåtar ovanfor er eit resultat av ein freistnad på å systematisere alt eg har kome over av produksjonar som har vore tilgjengelege via nett, opptak og ulike teateroppsettingar eg kjenner direkte, men ho bekreftar inndelingar eg har sett før. Ei rekke produksjonar eg har sett dei siste åra, kan lett plasserast inn i kategoriane, *Tantsnusk* av Arena Baubo, Dramalabbet Stockholm 2010, passar inn i den første kategorien. Sjølv om publikum her sit på to sidar av rommet, fungerer projeksjonen som eit bakteppe å lese ting opp mot. Vi får sjå filmklipp og tekstdrag som kommenterer og supplerer handlinga. *Lulu*, Dramaten Stockholm 2006 høyrer til Reality-TV. Sjølv om projeksjonen blir blåst opp over heile scenen, får vi aldri sjå hovudpersonen projisert med mindre det er for å fråtse i menneskeleg ulykke. Vi får sjå Lulu gå under framfor live kamera. *Lærestreker* av Graenseloes frå Danmark vart produsert i 2006. Den brukar mellom anna projeksjonen for å lage live-animerte teikningar og for å vekke foto til liv. Dette samsvarar med punkt 4.5., men forestillinga har og sin heilt eigen logikk som gjer det vanskeleg å plassere heile forestillinga her. *Louder*, Verdensteateret, Blackbox Oslo 2007 arbeider med ein totalintegrert projeksjon der projeksjonen er rommet og stykket ikkje kan eksistere utan. Pia Maria Rolls *Vi ses i min nästa pjäs*, Black Box 2015, brukar dokumentarisk materiale, noko som kunne vore ein eigen kategori på innhaldssida, men måten ho brukar det i stykket på, gjer at det blir ein bakgrunn på scenen og det blir ikkje integrert i handlinga ut over dette. Såleis kan det plasseras i den første kategorien.

I tillegg gjev brukskategoriane eit innblikk i kva slags bruk som samanfell med dei tidlege forsøka med film på scene, og kva for bruk som er resultat av ny teknologi. Kategori 4.1. der film blir brukt som bakteppe, samanfell heilt med både Piscator og Svoboda sin bruk, kategori 4.3. er fullt mogleg med teknologi frå starten av 1900-talet og har likskapstrekk med Méliès sin bruk der skodespelarar gjekk att både på filmdukken og på scenen og med enkelte av Svoboda sine produksjonar der skodespelarar samverka med projiserte skodespelarar.

Så har ein alle kategoriar som ikkje har vore mogleg før digitalisering og ny programvare dukka opp. Alt som er basert på motiontracking eller videotracking, må prosesserast gjennom ei datamaskin (kategori 4.2. og 4.4.). Alt som handlar om direkte overføring av materiale, var umogleg før ein fekk digitalt opptaksutstyr som ikkje måtte gjennom ein framkallingsprosess før det vart ferdig (4.8., 4.5., kan hende 4.4. og 4.9.). Det å kombinere video med liveopptak som i live-teikneserie krev både liveoverføring og miksing via datamaskin (4.5.). Den totalintegrerte videoen derimot kunne ha vore mogleg med gammalt opptaksutstyr, men det at alt materiale da blir preprodusert, gjer at livemateriale blir bunde til dei tidsramene som finst i det preproduserte materialet. I tillegg finst færre moglegheiter for å manipulere fargetonar og visuelt output for å matche det som hender på scenen, slik at ein må tilpasse alt anna av visuelle inntrykk til å passe filmen – ikkje omvent. Her har moderne teknologi gjort uttrykket lettare tilgjengeleg – også fordi projeksjonen no kan gå ut i rommet og samspele med element der, men det finst moglegheiter for å tenkje i desse banane med tidleg projeksjonsteknologi. Når t.d. Piscator arbeidde med å tilpasse fargeval i scenografi og bruk av lys for å gjøre overgangen til film mindre synleg, var han på veg mot ei integrering av materiala i kvarandre.

Med å sjå på dei ulike bruksfelta oppdagar ein også bredda i det som har vorte gjort. Ofte har ein inntrykk av at bruk av video på scenen berre er ein ting. Er det ein projeksjon så er det ein projeksjon. Men som denne oversikta viser, varierer bruksområda sterkt. Samstundes ser ein at bruksmåten for projeksjonar, på lik linje med andre verkemiddel innanfor teateret, i regelen er ein konsekvens av kunstnariske val både når det gjeld form og innhald.

5. ANALYSEKATEGORIAR

I dette kapitlet vil eg gje eit oversyn over analysekategoriar som kan brukast i analysen av produksjonar med projeksjonar. Kategoriane har oppstått som ein konsekvens av å sjå på teori, historie og dei empiriske bruksmåtane under eitt. Dei er forsøkt gjort så enkle og lette å forstå som mogleg, og dei er først og fremst meinte som dørropnarar for vidare diskusjon. Ein kan knyte dei ulike kategori til eit teorigrunnlag, men det er ikkje formålet her. Målet er å lage ein låg terskel for å delta i diskusjon kring temaet. Sjølv om visse analysekategoriar er forankra i enkeltedelar av teorigrunnlaget betyr ikkje dette at dei ikkje også rører ved element frå andre teoriar. Empiri og historie står som ein bakgrunn til alle punkt.

Intermedia/multimedia, immediacy, hypermediacy og transparency er omgrep som primært seier noko om graden av integrasjon mellom media i konseptet for ei forestilling. Er projeksjonen integrert på lik linje med alle sceniske element eller ikkje? Kan verket fungere utan projeksjonen? Kollapsar det om han blir teken bort? Orda intermedia/multimedia er mest ein dørropnar for å sjå på kor integrert verkemidla i verket som heilskap er. *Immediacy, hypermediacy* og *transparency* visar til korleis verket relaterer til eigne produksjonar. Som meir konkrete analysereiskaper må ein derfor sjå på relasjonen mellom projeksjon og scenografi, og mellom projeksjon/rom og dramaturgi. Dei fem første analysekategoriane 5.1. - 5.5. er i hovudsak knytte til denne delen av teorigrunnlaget.

Liveness handlar om relasjonen mellom det levande materialet og det daude og om vår oppleveling av å dele tid og/eller rom med ei hending. *Reproduserbarheit* rører ved dei same ideane: Kva hender berre her og no? Kva går det å gjenoppleve? I tillegg har vi *performativitet* som og fokuserer på den delte opplevinga mellom aktør og tilskodar. Alle desse kategoriane fokuserer på tid, rom og materialitet på ulike måtar, men understrekar også relasjonen til publikum som ein viktig faktor å sjå på. Kategoriane 5.6. – 5.8. nedanfor går å sjå i relasjon til desse omgrepa

Komposisjon, tekstur og noder handlar om korleis ein tenkjer kring å sette saman stoff til ein heilskap. Det same er eit fokuspunkt i avsnittet om dramaturgi. Når eg i punkt 5.9. nedanfor ser på dramaturgiske grep er det med utgangspunkt i dette materialet.

I tillegg har eg skrive om produksjonspraksis og stilt spørsmålsteikn ved korleis denne kan påverke resultatet. Spørsmålet kring produksjonsmåte i punkt 5.10. følgjer av dette

5.1 Forholdet mellom projeksjon og scenografi

Projeksjonen er ein del av det visuelle biletet på scenen – på lik linje med kropp, scenografi, lys og resten av rommet. Kor integrert han er i scenografien kan gjere mykje med korleis vi les rommet og korleis vi les innhaldet i det projiserte materialet. Det at projeksjonen er knytt til eit heilskapleg scenografisk konsept, treng ikkje bety at han smeltar inn i scenografien, men graden av integrasjon handlar meir om heilskapen i det scenografiske konseptet. Om ein frå starten har arbeidd med eit rom som tillet projisert materiale, gjer det ingen skilnad om projeksjonen følgjer kanten på element i scenografien eller om han er plassert som ein skjerm i ytterkanten av scenen. Det er den heilskaplege måten å tenkje rom på som er vesentleg her.

Det kan vere vanskeleg å definere når ein projeksjon er teke med i det overgripande scenografiske konseptet. Som publikum veit ein ikkje alltid kva som er tenkt, men ein kan likevel kjenne på om det er lukka eller ikkje. Dette heng og ofte saman med dramaturgien. Om hendingar ellers i scenerommet ikkje evnar å samspele med det projiserte materialet, men det kjennest ut som om det er klistra på til slutt, er det eit dårlig utgangspunkt. Da hjelper det ikkje kor gjennomtenkt projeksjonen er reint scenografisk.

5.2. Korleis ser projeksjonen ut?

Her må vi sjå på to ting – kva overflater skal det projiserast på, og kva slags output har ein frå projektoren.

Projeksjonsflata kan anten vere det tradisjonelle firkanta lerretet, eller ein brukar ulike to- eller tredimensjonale flater å projisere på. Det som blir projisert, lyset som kjem ut av projektoren, kan ta form av ei firkanta avgrensing, eller ein kan prosessere materialet som kjem ut av projektoren slik at lyset som kjem ut tar den forma ein vil. Resterande delar av den firkanten som er det moglege feltet ein kan projisere innanfor med ein standard projektor, vil da bli koda til å projisere svart. Felta som vi definerer som projeksjonsfelt kan ein tilpasse ei eller multiple projeksjonsflater i ulike former. For eksempel kan ein projisere tre ulike bilete innanfor tre ulike bilderamer på veggen medan ein projiserer bølgjande hav inne i eit klesskap i same rom. Enkel programvare mogglegjer dette.

Ein anna måte projeksjonar kan interagere med rom på, er når projeksjonane rører seg gjennom rommet. Ein ball kan trille, ein fugl kan fly over bakkanten, glitter kan skape ein sti over golvet. Også her legg ein inn digitale cue som gjer at alt anna enn akkurat motivet som blir projisert går i svart på projektoren.

5.3. Innhold i projeksjonen

Dette handlar om kva for motiv som blir projisert og er nært knytta til projeksjonen sin funksjon i scenografin og reint dramaturgisk. Relevante parameter å gå etter her, er:

Er det projiserte materialet stillbilete eller er det rørsle i det?

Denne kategorien gjev seg sjølv. Eit stillbilde kan gje ein bakgrunn eller ein illustrasjon, men det kan og vere noko som fargar heile scenrommet og gjev eit visuelt landskap aktørar kan røre seg i. Materiale med rørsle kan vere animert eller filma.

Er materialet filma eller datagenerert?

Det vil seie: er motivet teke opp av eit kamera eller generert via ei datamaskin? Filma materiale vil ofta ha klare motiv, om enn ikkje alltid. Det kan likevel tilpassast ulikt forma projeksjonsflater eller ein kan gjere det slik at berre dei mobile delane i filmopptaket synest på scenen. Slik kan ein levande katt bli projisert utan at plassen opptaket er gjort på, synest, og katten ser ut til å vere i scenerommet.

Datagenerert materiale kan både vere abstrakt og konkret og fylle heile eller delar av scenen. Graden av abstraksjon følgjer altså ikkje produksjonsforma til det projiserte materialet.

5.4. Kan projeksjonen stå for seg sjølv?

Dette er gjerne relevant om projeksjonen har forteljande element i seg eller er eksplisitt estetisk. Alternativet er at projeksjonen må inngå i den sceniske konteksten for å få ein funksjon eller mening. Alt datagenerert materiale som oppstår i respons til handlingar på scenen, er eksempel på dette. Det same gjeld materiale som kommenterer det som hender på scenen, men som ikkje har eit kunstnerisk eller konkret innhald i seg sjølv.

5.5. Kan utøvarar påverke det som blir projisert?

Er bruken interaktiv eller ikkje interaktiv? Dette gjeld i hovudsak om materialet er datagenerert, men også filma materiale kan bli trigga av hendingar i framsyningssituasjonen. Her kan det også vere relevant å sjå på ulike metodar for å skape interaksjon: er det menneskestyrkt? Blir det bruka videotracking eller motion-tracking med rørslesensorar? Er det utøvar som interagerer med det projiserte materialet, eller er det hendingar i publikum eller ein tredje plass som påverkar det som hender?

5.6. Samspel performer/projeksjon

Eit aspekt ein må ta med seg for å sjå på denne typen sceniske arbeid, er korleis skodespelaren relaterer til og responderer på det som blir projisert. Viser dei med kroppen at dei har eit

forhold til projeksjonen? Ignorerer dei projeksjonen? Kommenterer skodespelaren projeksjonen? Kommenterer projeksjonen skodespelaren? Fungerer projeksjonen meir som ein medspelar enn som scenografisk element? Har han ein kommentatorfunksjon.

Innan dans kan ein no og da sjå produksjonar der dansaren blir følgt av ein projeksjon som responderer på rørslene til dansaren. Ofte viser ikkje dansaren at han/ho er medveten om projeksjonen, men held fokus på eige rørslemateriale, men når projeksjonen tydeleg er ein konsekvens av desse rørslene, oppstår likevel eit samspel der den eine (projeksjonen) følgjer den andre (dansaren). I ein annan ende av skalaen har vi verk der skodespelar kommenterer projeksjonen verbalt eller fysisk, men der projeksjonen ikkje responderer. Mellom desse ligg gradar av interaksjon der ein også kan finne forestillingar der projeksjon kan trigge hendingar på scenen og aktørar kan sette i gang saker i projeksjonen. Alle gradar er moglege.

Tankar kring repliserbarheit som ein finn hos de Marinis samt interaktivitetomgrepet og Auslander sine Livenessteoriar kan vere fruktbare å ha i bakhovudet her.

5.7. Er materialet overført live?

Denne kategorien har ein direkte lenke til omgrepet Liveness. Filmopptak som blir projiserte, kan få tilført ein ekstra dimensjon om det blir filma og projisert undervegs i stykket. Simultanitet i projisert materiale og scenisk handling kan mogleggjere tettare interaksjon, sidan begge kan respondere til det den andre gjer. Om ein vil sikre at publikum skjønar at materialet blir filma live, må ein i så fall lage ei bru så dei som opplever stykket, skjønar at det dei ser, hender her og no.

5.8. Publikum sin relasjon til projeksjonen

Det mest vanlege er at publikum ikkje påverkar det projiserte materialet, men berre blir invitert inn til å sjå på det. Om ein skal leike med interaktivitet, kan ein gjere det ved at publikum påverker aktørane slik at dei trigger projeksjonane, eller som at publikum sjølv gjennom handlingar, lyd eller andre triggermekanismar påverkar projeksjonen. Val når det gjeld dette, er ofte ein konsekvens av konseptuelle, romlege og dramaturgiske val.

Performativitet bør vere ein bakgrunn når ein diskuterer dette punktet. Om til dømes projeksjonen blir ståande som det einaste formidlande elementet på scenen i ein del av stykket, er det vanskeleg å sjå på dette utan å ha med i tankane at det bryt med eit grunnprinsipp for det vi ser på som performativt i dag, nemleg kontakten mellom utøvar og den som opplever verket. Det vil vere ein skilnad når publikum opplever projisert materiale saman med ein skodespelar

og når dei opplevar det utan at det er menneske tilstades på scenen. Dette kan gje nye vinklinger å sjå på verk ut frå.

5.9. Dramaturgiske grep

Oppbygginga av eit verk kan vere basert på individuelle val frå stykke til stykke. Det ein må sjå på her, er korleis kvar spesifikt stykken er strukturert og kva element som er viktige for dramaturgien. Val kan vere tekne på grunnlag av tekstmateriale eller rombruk, eller ein kan jobbe med eit dramaturgisk grep i botn og så fylle dette med materiale. Det som er relevant for oss, er å sjå om projeksjonen er integrert i den grunnleggande strukturen eller eventuelt følgjer sin eigen logikk.

Sjølv om eit stykke er bygd opp episodisk, treng ikkje projisert materiale å opptre som episoder i denne strukturen. Det kan like gjerne fungere som ein bakvegg alle episodar kan sjåast opp mot, eller berre bli brukta som eit anslag til eit stykke. Projisert materiale kan vere ein viktig formidlar av informasjon for å forstå eit stykke, det kan farge stykket stemningsmessig, berre vere ein bakgrunn, interagere med aktørar og setje i gang rørsle hos dei. Det viktige er å sjå korleis det projiserte materiale spelar med eller mot det heilskaplege konseptet og korleis det er integrert i den heilskaplege strukturen.

Dei dramaturgiske vala heng og saman med Coniglio sine omgrep content-driven og material-driven som er nemnde i kapittel 2.3. Desse to omgrepene seier noko om kva som er førande i ein produksjonsprosess og er tett knytte opp til konsept og arbeidsmetodar for stykket. I tillegg gjev dei føringar for korleis ein strukturerer stoffet internt i eit stykke.

Diskusjonen kring contexture/composition kan og vere nyttig å ha med seg i bakhovudet når ein diskuterer dette punktet, da dette kan klargjere grunntankar kring organisering av stoff.

5.10. Lyser produksjonsmåten igjennom?

Ofte kan ein sjå tydeleg om ein produksjon er lagt på etter at alt anna er ferdig. Om den berre skal fungere som bakteppe, og dermed framstå som ein arvtakar etter måla scenedekorasjonar, er ikkje så viktig, men om produksjonen skal spele noka som helst rolle ut over dette, er det ein klar fordel å ha han med i planleggings- og prøvefasen frå eit tidleg tidspunkt. Det krev ein del arbeid å få integrert lys som rører seg i eit stykke der mye anna også rører seg. Scenografi, aktørar, rom, annan teknikk – alt skal spele på lag. Det å ta i bruk produksjonsmetodar som gjev rom for å arbeide saman dei ulike elementa i produksjonen tidleg, kan løne seg.

6. ANALYSAR

Ulike verk er gjerne bygde opp omkring eigne dramaturgiske strukturar, og dei har eigne ibuande kvalitetar. Difor er det ikkje mogleg å lage ein komplett, detaljert mal for analysar. Det er viktig å nærme seg kvart stykke eller performativt verk på dei premissane dei sjølv set. Kategoriane ovanfor gjev derfor berre eit overblikk over moglege analysevinklingar.

I dei følgjande analysane har eg først prøvd å gå inn på premissane for kvart stykke og sjå på kva som er spesielt for akkurat dette verket. Dette gjeld konsept, dramaturgiske val og eventuell prosessrelatert informasjon der dette er relevant. På grunnlag av dette vel eg dei vinklingane på analysane som er relevante for akkurat det verket eg skal sjå på.

6.1. Skuggar

Produksjon: *De Utvalgte*, 2009

Tekst: Jon Fosse

Projeksjonar: Boya Bøckman

6.1.1.Teknisk

Heile bakteppen er dekka av eit lyst bakteppe/projeksjonsflate. 6 store ovale kuler heng fritt i rommet og fungerer og som projeksjonsflater. Projektorar (eg gjettar 3) heng i tak . Stykket krev programvare som tillet selektiv projisering (Isadora pro/Calypso eller liknande), det vil seie at ein kan velje akkurat kvar ein projiserer ulike motiv og definere område der projektoren berre projiserer svart.

6.1.2. Stykket

Skuggar er skrive av Jon Fosse, og er ein typisk Fosse-tekst. Ei gruppe menneske oppheld seg på ein plass der dei ikkje kjenner seg att. Det er mannen, mora, faren, kvenna, jenta og venen, seks ulike personar i ulike konstellasjonar. Der blir dei konfrontert med menneske frå fortida, somme dei gjerne vil treffe, andre dei ikkje vil treffe, og dei er til dels forvirra over kvar dei er. Men dei seier gong på gong at dei har vore der før; at dei kjenner att rommet. Dei refererer til tidlegare møte og til andre plassar, og dei er stadig overraska over å treffe kvarandre; "er du her, enn at nett du..." Folk helsar, presenterer seg for kvarandre og minner kvarandre om kvar dei har treftest før eller på små saker dei har gjort saman. Dei dukkar opp og forsvinn, og rommet dei er i, gjer det heilt umogleg for dei å komme seg bort frå kvarandre.

Gjennom daglegdagse og kvar for seg meiningslause replikkar smyg det seg fram ei historie, og sakte men sikkert utkrystalliserer det seg kva for relasjonar dei har til kvarandre. Dei viser til kvarandre og byter samtalepartnarar, og det dei seier, peikar på lange liv. Det er mimring og unnvikande svar, den typen småprat ein ser for seg i eit minglerom der nokon vil seie noko meiningsfylt til nokon annan, men ikkje vil seie det rett ut i frykt for at andre skal høre. Slik eg les teksten, utspelar hendingane seg i eit slags limbo eller i eit venterom før dei går over til den andre sida. Alle er der og ventar på kva som skal hende i neste fase. Og inn kjem spøkelse frå fortida. Det utspelar seg meir eller mindre spente møte etter kvart som vi fattar at nokon har hatt ein affære med kvarandre eller vore på veg til å gå frå partnar utan å gjere det. Som i så mange av Fosse sine tekstar er teksten full av forsøk på å nærme seg, forsøk på å snakke om ting, men ofte klarar karakterane det ikkje. Dei sitt fast i sine eigne uutalde ønske og held fram å stange hovudet mot veggen i forsøka på å nå fram. Men ingenting endrar seg. Når stykket er over, har alle møtt alle, dei har prata rundt grauten, nærma seg, glatta over saker, men alt er som det var da vi starta. Dei er klare for neste stasjon.

Stykket er skrive for vaksne skodespelarar, men blir hos *De Utvalgte* spela av projiserte born. Hovudtyngda av informasjonen i stykket ligg i teksten som blir sagt av dei. Framsyninga er heilt teksttru og held seg til Fosse sitt manuskript. Slik får vi ingen overraskingar. Rytmen i språket får ta plass slik at Fosse sin tekst kjem til rette, men det som skil dette frå ei klassisk oppsetting, er nettopp at alle roller berre opptrer som projiserte ansikt.

Stykket tek til med at lauvtre duvar lett i brisen på den bakre veggen. Det er bjørk mot ein lett sommarhimmel. Dei seks ovale kokongane/ballane heng i lufta over scenen. Når vi kjem inn, er det lauv på desse også. Etter ei kort stund dukkar eit hovud opp på den eine ovalen. Det er eit barneansikt som snakkar. Ein etter ein dukkar seks ulike karakterer gestalta av seks ulike barn opp på dei seks ovalane, der dei blir projiserte. Det er desse karakterane som ber dialogen frå start til slutt. Store hovud dukkar opp og forsvinn. Eit par gonger byter dei plass, og kjem nærmare nokon dei pratar med eller forsvinn frå kvarandre. Dei dukkar opp to og to eller er på scenen alle saman. Samstundes vandrar verkelege gamle rundt på scenegolv under dei. Fire eldre spelar opp kvardagssituasjonar og små tablå. Nærheit, sinne, venting, alt på ein ordlaus, langsam måte. Ein får små, små drypp som fortel om kven dei er.

Distansen mellom hovuda og det fysiske nærværet er påtakeleg. Dei kommuniserer ikkje. Anten går dialogen mellom dei projiserte andleta eller så spelar dei små sekvensar nede på scenegolv. Fokuset vandrar mellom dei to forteljande grepa. To ulike trådar blir utspela

samstundes og sjølv om dei ikkje påverkar kvarandre heng dei tematisk i hop. Begge fortel noko om det å leve saman og ha eit langt liv. Om alt ein ber med seg av minne og handlingar.

6.1.3. Projeksjonane

I denne oppsettinga er projeksjonane heile stykket. Ein skulle kunna ta vekk skodespelarane utan at særleg mye av innhaldet forsvann, men om ein tok ut projeksjonane, sat ein att med meiningslause små tablå. All informasjon til publikum ligg i projeksjonane. Vi ser karakterane der, projeksjonane visar korleis dei nærmar seg kvarandre og glir frå kvarandre, projeksjonane leverer teksten.

Når *De Utvalgte* har valt å projisere skodespelarane på denne måten, gjev dette oss litt av den same effekten som nærbilete gjev oss på film. Vi ser kvar lille grimase og blunk med auget. Vi kjenner at vi kjem nær dei som pratar, at det blir personleg. Det at dei ikkje har nokon kropp, er også med å forsterke inntrykket av limbo der dei ikkje lengre er fysiske kroppar, men er hengde opp i eit mellomstadium mellom liv og død. I tillegg gjev den krumme overflata på ovalane at ansikta framstår som mindre todimensjonale. Dette optiske trikset gjev dei attende meir menneskelegheit enn om dei hadde vore projiserte på flate overflater.

Det å henge ovalane i lufta gjer og at skodespelarane aldri tek på kvarandre. Sjølv om ein projeksjon dukkar opp på ein oval nærmare den dei pratar med kan dei aldri røyre ved kvarandre. Slik blir orda forsterka da dei er den einaste måten ein kan nå den andre på. Også her forsterkar oppsettinga Fosse sin tekst med dei ubehjelpelege forsøka på å få sagt alt ein ikkje får til å seie. Iscenesettinga forsterkar kjensla av at karakterane har løyndomar eller prøvar å halde saker hemmeleg som alle veit men ingen pratar om. Scenografien, projeksjonane og konseptet for stykket her er ein einskap. Alt går saman om å forsterke det biletet som teksten gjev, og alle elementa forsterkar kvarandre.

6.1.4. Barn i rollene

Kva gjer det med bodskapen og innhaldet til eit stykke å bruke barn i alle roller, for så å la dei bli representerte gjennom filmmediet?

Det er freistande å berre konstatere at det fungerer og la det bli med det. Barna som les dialogane, ser rett inn i kamera, heiltærlege, og dei seier kvar replikk ord for ord rett fram utan mykje spel. Fem av dei held seg heilt alvorlege og nestan nøytrale i ansiktet, den sjette skodespelaren har litt for mykje spilloppar i blodet for det, og har eit mykje meir uttrykksfullt ansikt. Denne jenta braut med den jamne flyten i resten av tekstane og i framføringa, og får ein

til å lengste etter litt meir uttrykk hos dei andre og. Dialogane fungerte til dels betre når ho ikkje var på. Likevel heng alt materialet saman på eit overgripande plan.

Barna leverer teksten bra. *De Utvalgte* har funne ei fin rytme i tekst og klipping som gjer at vi heng med i kommunikasjonen mellom alle involverte. Eigentleg bryt ikkje *De Utvalgte* med nokon av konvensjonane kring å sette opp Jon Fosse. Det er teksten som ber stykket.

Skodespelarane er teksttru, og leverer replikkane utan for mykje spel og dikkedarar Heilt i starten stussar ein litt over at det er barn som snakk, men det tek kort tid til vi aksepterer premissane og berre ser dei som personar – ikkje nødvendigvis som barn. Grepet med å bruke barn forsterkar også kjensla av limbo. Dei gamle hovuda med levd liv og masse erfaring og minne, er brått fanga i barnekroppar att. Replikkane er ikkje barns, dei kjem frå vaksne. Barna tilfører naivitet. Uskuld. Det å leite seg fram. Dette står i kontrast til dei eldre på scenen. Dei har levd. Dei har opplevd. Dei har blitt gamle saman. Kan hende blir ein barn att når ein døyr? Kan hende ikkje er så farleg likevel – alt som har hendt i livet?

Ved å bruke nærbilete av ansikta til barna tek ein bort alt som er irrelevant for formidlinga og skrapar det ned til menneskeleg nærvære og undertekst i dialogane. Og her ligg paradokset. Sjølv om kroppane fysisk ikkje er der, får eg personleg ei kjensle av meir nærvær ved å få andleta i nærbilete. Eg får klare assosiasjonar til nærbilete på film, men utan den distansen ein får med det firkanta lerretet. Det at hovuda kan flytta seg rundt i rommet ved å bli projisert på ein anna oval, gjer relasjonane mellom alle karakterane heilt soleklar. Nokre gonger er dei nært den dei pratar med, andre gonger langt frå.

Bruken av barneansikta på projeksjonane gjer ein litt nyfiken på korleis prosessen med stykket var. Om dei byrja med ideen om å bruke barn i rollene, kan projeksjonar løyse ein heil masse problem – barn er utstabile aktørar. Stykket innehold ein mengde tekst som ikkje alltid er logisk, og med barn i rollene er det vanskeleg å kontrollere kva som hender på scenen frå gong til gong. Det vil da vere ein logisk konsekvens å byrje å tenkje på dei som projeksjonar. Om ideen om det suspenderte rommet var det som kom først, kan valet om å bruke barn ha sprunge ut frå eit behov for å vise ein ny start, ei reinheit. Når vi ser barneansikta lese dei elles så alvorlege replikkane, høyrer vi betre etter. Ingenting visest av historie og erfaring i deira ansikt. Derfor må vi verkeleg spisse øyra for å få med oss kva slag erfaring dei sit på. Dei er som reine ark.

6.1.5. Levande kroppar og projiserte personar

Stykket består av eit projisert univers og eit univers på scenen der dei gamle går rundt. Dei to delane er tydeleg skilde og eksisterer parallelt utan å eigentleg ha kontakt med kvarandre. Fire

godt vaksne og eldre går rundt på scenen og spelar små tablå med daglegdagse situasjonar, heilt ordlaust. Det er to ulike par vi får sjå. Også her leikar *De Utvalgte* med biletet av å vere nær eller å ikkje nå fram. Av det dei gjer, kan ein lese at personane har hatt eit langt liv saman og har mange historier bak seg. Desse blir spegla i rørsle og handlingar dei gjer. I dei små, små gestane deira ser vi at relasjonane mellom dei ikkje nødvendigvis er uproblematiske. Dei små intermessoa med skodespelarar kan til tider kjennast forstyrrende for flyten i stykket, men dei gjev og pausar og tid til å fordøye det vi hører projeksjonane seier. Spørsmålet er om det er ein dissonans mellom konseptet og utføringa. Som alt nemnt, framgår det av teksten at personane i stykket har svike kvarandre på ulike måtar. Når vi ser dei eldre riste av seg kjærteikn dei får eller gjere alt dei kan for å imøtekome ein partner, gjev teksten ein klangbotn for å forstå dette. Som konsept er ideen krystallklar, men det kan vere problematisk at det er så vanskeleg å lese dei to sceniske laga saman i ein flyt medan ein ser stykket. Her er vi inne på det som kan vere problematikken med å bruke projeksjonar saman med scenisk nærvære.

Dei to laga opptrer ikkje saman anna enn i korte augeblink og i dei korte partia er projeksjonane med teksten så dominerande at ein knapt legg merke til dei små menneska på scenen. Dette blir forsterka av den fysiske plasseringa i rommet. Projeksjonane som er hengde opp i lufta over scenen, flyt så langt over hovuda på dei på scenen at det er vanskeleg å ta inn begge element i synsfeltet. Som publikum blir ein tvinga til å velje. Når projeksjonane er på, har vi både nærbilete og lyd saman med det konkrete lyset som jo ein projeksjon er. Dette dreg fokus til seg. Når dei så forsvinn og let fokuset vere på scenegolvet, er det vanskeleg å få til ein overgang, da dei små rørslene og den låge energien nesten kan oppfattast som brot i flyten til stykket. Når så projeksjonen kjem att, får ein kjensla av at det endeleg startar att. Dette er ei iscenesetjing der det er vanskeleg å bygge bru mellom dei to elementa. Konseptuelt er kontrasten mellom det jordlege naturlege og nære og hovuda som flyt i lufta i limbo, ein tydeleg og klårt kommunisert ide, men i praksis fungerer det ikkje heilt. Det er i staden tendensar til at det eine slår det andre i hel. Som publikum kunne ein ha vore nøgd med berre det projiserte materialet, som ein romleg film. Likevel gjev det fysiske nærværet ein klangbotn til det som utspelar seg i ord. Kvardagen rullar på. Dei fysiske menneska på scenen blir som ein bakgrunn til teksten som faldar seg ut over hovuda på dei. Dei blir som eit lag av normalitet slik livet var før limbo. Likevel er det ikkje dei fysiske kroppane som er viktige i denne samanhengen. Dei fungerer meir som eit bakteppe - akkurat som ein ofte ser videoprojeksjon som eit bakteppe til saker som hender på ein scene.

Philip Auslander legg vekt på at i ein kvar kulturell kontekst kjem ulike medier til å bli lesne som ulikt dominante etter som kva konteksten er og kva for media som er representerte (Broadhurst/Machon 2011, 194-195). I denne samanhengen har ein projeksjonen kombinert

med skodespelarane på scenen. Lys og andre element er så lite brukta at det ikkje kan reknast med som forteljande/representante i samanhengen. Denne forestillinga er eit klassisk døme på at projeksjonen og det filma materialet fullstendig slår ut det fysiske nærværet på scenen. Det er heilt klart det projiserte materialet som er dominant. Likevel fungerer det her, sidan skodespelarane ikkje treng å visast meir enn som bakteppe for det som eigentleg er innhaldet.

Oppsettinga illustrerer såleis ei allmenn erfaring av at når ein projeksjon visest på ein scene, kan den fort ta fokus, om lag som når eit fjernsynsapparat står på i eit rom. *De Utvalgte* har vald å ta konsekvensen av dette og i staden for å kjempe mot projeksjonane, la dei skodespelarane vere den dempa bakgrunnen som teksten og dei snakkande hovuda kan synast opp mot.

6.1.6. Liveness

Om ein ser denne produksjonen opp mot Auslander sitt omgrep Liveness, finn ein to delar: ein som er hundre prosent her og no og i same rom – med fysiske kroppar tilstades, og så den andre delen som er preprodusert materiale som ikkje inngår i nokon som helst kommunikativ loop med publikum. Det fascinerande her er at for min del skulle ein kunne ta ut skodespelarane frå scenen og berre ha projeksjonen, men eg skulle framleis akseptere det eg ser som scenekunst. Om dette var tilfelle, skulle ein ikkje sitte att med noko som var live på scenen. Ikkje hender det i same rom, ikkje hender det no. Det som skaper kjensla av at det er scenekunst i ein slik samanheng, er i stor grad visningskonteksten og forventingane vi kjem inn med som publikum. Ein går til eit teater, vi skal få sjå scenekunst, vi sit i ein sal saman med andre tilskodarar, vi lever gjennom stykket saman. Ved å gjere filmen romleg, gjer vi han og meir tilstades. Dei tredimensjonale projeksjonsflatane flyttar projeksjonen nærmare oss enn om alt hadde hendt på ei todimensjonal flate.

Susan Sontag har hevda at det som skil teater frå film, er korleis mediet relaterer seg til rommet. Der film har tilgang til ei tidsakse som er ulogisk og ikkje kontinuerleg, må teateret forholde seg til eit her og no – sjølv om det representerer noko frå fortida (Sontag 1966). For å forstå korleis denne forestillinga kommuniserer med oss, trur eg dette er eit perspektiv vi må ta inn over oss saman med det kontekstuelle. Det fascinerande med projeksjonsmaterialet i Skuggar er at det vel å ikkje ta i bruk nokon som helst av typiske verkemiddel frå filmverda. I staden forheld det projiserte materialet seg til teateret sine ramer. Alt hender i scenerommet framfor oss. Det blir ikkje gjort eit einaste forsøk på å bryte opp nokon tidsakse. *De Utvalgte* har altså lukkast med å ta frå filmmaterialet si filmiskheit og i staden gjere det meir til teater. Vår romlege oppleving av stoffet i ein sal med andre tilskodarar gjer at vi les alt inn i ein teaterkontekst.

Auslander talar om resepsjonssituasjonen som noko som kan gjere ei oppleving meir "live". Når han skriv om dette refererer han til live overføring av filma materiale eller lyd, men eg meiner likevel at tankane bak er overførbare til korleis ein les dette verket. Om ein først har sett seg i salen på Trøndelag teater for å sjå teater og alle i salen er innstemt på dette, vil ein også lese verket ut frå desse forventingane. Vi les det som hender ut i frå eit kontekstuelt her og no – sjølv om hovuddelen av materialet er preprodusert.

Når Marco de Marinis skriv om gradar av repliserbarheit i ulike media (sjå kapittel 2.8.) er han og inne på det urepliserbare i visningskonteksten. Den er unik frå visningssituasjon til visningssituasjon og vil alltid gje oss som publikum ei kjensle av ei unik oppleving her og no. No er det i *Skuggar* faktiske skodespelarar som "legitimerer" stykket som teater, men mitt poeng er igjen at det ikkje er dei som er viktige for verket. Som eg har vore inne på før: Skodespelarane i denne produksjonen fungerer slik eg har beskrive projeksjonar i brukskategori 4.1. i førre kapitlet. Skodespelarane fungerer her som lerretet som av og til gjev supplerande informasjon til det som hender. Den verkelege forestillinga foregår i projeksjonane.

6.1.7. Dei hengande projeksjonsflatane

Det å projisere ansikt på ovale overflatar er eit knep alle som har arbeidd med projeksjon for scene har vore innom på eitt eller anna tidspunkt, og det er eit takksamt grep å ty til for å levandegjere projiserte hovud. Ideen med å henge projeksjonsflatene opp i lufta gjer at ein verkeleg løftar kroppane frå det jordiske og opp på eit anna nivå. I tillegg kjem valet med å berre projisere ansikta. Når du fritek personane frå å ha ein kropp, kan ein sjå det som enno eit teikn på at dei er frigjorde frå det som bind dei til jordelivet. Det får og den konsekvensen at teksten framstår som tydlegare, sidan dette er ei av dei få sakane vi har å henge opp karakterane på.

Når ein vil jobbe med denne typen illusjonar, bør ein ta seg tid til å justere projeksjonane nøye til projeksjonsflata. Når ein projektor er ute av plass og sølar lys og ein anna oval har fått eit svartmaska felt inn over seg, påverkar dette heilskapen. Berre ein av seks karakterer hadde hals. Dette er små, små saker som ikkje påverkar bodskapen, men som lagar små bristar i det visuelle og dermed i den sceniske heilskapen og historia. Ved å gjøre det visuelle vasstett, slepp ein at det visuelle peiker på teknikken, dersom dette ikkje er tilskikta. *De utvalgte* søker seg ikkje mot *hypermediacy* her (sjå kapittel 2.2.) men vil at vi skal fokusere på det som blir projisert heller enn på teknikken bak. Teknikken her skaper rommet, og set ramane for handlinga. Han er både scenografi og innhald, men skal brukast for å løfte stoffet, ikkje for å peike på seg sjølv.

I dette landskapet bevegar skodespelarane seg. Når dei kjem på, fyllest bakgrunnen av bjørkelauv som duvar i brisen. Dette gjer noko med rommet, men igjen er bildeutsnittet så tilfeldig og justeringa på projeksjonen slik at ein hadde vore like godt tent med ei veljustert lyssetting. Biletet tapar mykje når det er skuggar av ovalane på bakgrunnen og bjørkelauv litt hist og her på ovalane. Projeksjonen i desse delane av stykket fungerte meir som eit generelt scenelys enn som noko som bar fram scenen eller hadde innhald i seg sjølv.

6.1.8. Tradisjon og teater

Dette stykket er eit eksempel på at det å bruke projeksjonar absolutt ikkje treng å bryte med konvensjonar og formspråk i meir tradisjonelle teateroppsettingar. Jon Fosse blir ofte sett opp med ein ganske naken scenografi og skodespelarar med ein nedtona spelestyle som lett teksten kome til sin rett. Ingen av grepa som er gjort med det projiserte materialet bryt med dette. Den store skilnaden mellom denne oppsettinga og ei meir tradisjonell er framfor alt valet om å bruke barn i rollene og så mediere dei på den måten som er vald. Sjølv om projeksjonsflatene i starten opplevest som eksotiske og annleis, tek det forbausande kort tid før ein aksepterer dei som aktørane i forestillinga. Dermed tek dei ikkje fokus frå innhald og tekst.

Alt i alt evnar projeksjonane å tydeleggjere element i teksten – som at karakterane ikkje veit heilt kvar dei er og stillstanden i forholda mellom dei. Det romlege i projeksjonane samt omgjevnadene kring stykket gjer at vi aldri er i tvil om at det vi opplever, er teater. Og det trur eg heller ikkje De Utvalgte har meint. Eg har fleire gonger møtt Torbjørn Davidsen som er den frå De Utvalgte som står bak iscenesettinga av *Skuggar*. Han snakkar ofte om nettopp kvalitetane ved teateret som rom for fiksjon og for å gjenoppfinne seg sjølv. I *Skuggar* gjenoppfinn De Utvalgte teksten til Jon Fosse. Essensen er der – han berre framstår i ei ny og tydligare tapping.

6.2. Eraritjaritjaka

Produksjon: Heiner Goebbels 2004; Sett på Strindbergfestivalen, Dramaten, Stockholm 2009

Tekstar: Elias Canetti

Komposisjon og regi: Heiner Goebbels

Live video: Bruno Deville

På scenen: André Wilms og the Mondriaan Quartett

Musikk av Sjostakovitsj, Mossolov, Lobanov, Scelsi, Bryars, Ravel, Crumb, Bach og Goebbels, spela gjennom heile stykket

I dette verket er strukturen bygd opp kring musikalske komposisjonsprinsipp og likestilling av element. Eg kjem derfor til å vie ein del plass på å sjå på Goebbels som regissør og kva prinsipp

han arbeider ut frå for så å ta ein titt på kva som er spesifikt for dette verket. Alle delar i Eraritjaritjaka er ulike, og eg vil difor gå gjennom scenene for å vise korleis stykket er strukturert.

6.2.1. Goebbels – den sceniske komponisten

Eg møtte Heiner Goebbels for første gong i København i 2004. Han var invitert til KKnord sitt symposium "Space and Composition". Goebbles si primære interesse er ikkje projeksjonar i seg sjølv, hans hjartebarn er heller korleis ein kan komponere saman stykker på same måte som ein komponerer musikk. For å gjere dette, meiner han at ein må ta alle delar av komposisjonen på alvor, og dermed sjå på alle verkemiddel i teateret som likestilde på scenen. Komposisjon er nettopp nøkkelordet til det han held på med på scenen og han legg seg tett opp til Mukarovskys sitt komposisjonsomgrep (sjå kapittel 2.3.). Både da eg høyrd Goebbels i København, og i intervju og førelesningar eg har sett med han, refererer han til Gertrude Stein. Ho meinte at alt som ikkje er historier, kan vere det ho kallar "a play", eit stykke laga for scene. "What is the use of telling a story, cause there are so many (...) why tell another one"

(<https://www.youtube.com/watch?v=qpIpz23JZ6U> 3:40 sett mai 2014)

Utgangspunktet for stykka hans er ikkje historier eller det å følgje reisa til eit menneske. I staden hentar han inspirasjonen frå heilt ulike plassar. Det kan vere eit musikkstykke, lydbiletet på ein spesiell plass, ein prosatekst - eller som i Eraritjaritjaka, Elias Canettis aforismar og betraktnigar om verda. Desse tekstane er ikkje laga for å bli framført på ein scene, men for å bli leste og reflekterte over. Tekstane til Canetti blir komponerte saman med musikkstykke av Sjostakovitsj, Mossolov, Lobanov, Scelsi, Bryars, Ravel, Crumb, Bach og Heiner Goebbels sjølv. I tillegg får dei ulike elementa vi ser på scenen eigen plass og tid. Delementa er vanskelege å finne mening i om ein ser dei kvar for seg, men når ein set dei saman, oppstår eit verk med mening. Det vi står att med, er ein ny heilskapleg komposisjon – både visuelt og auditivt.

Sidestilling av sceniske element.

Heiner Goebbels snakkar gjerne om å sidestille sceniske element, og om at alle delar av eit scenisk verk er like viktige. Dette plasserar Goebbels på god avstand frå Wagner sin ide om teateret som eit Gesamtkunstwerk. I eit intervju med Frank Jensen frå 2004 held han fram at han heller arbeider med det motsette. I staden for å skape ein integrert heilskap for publikum der alt er fullført og ferdig, tilbyr han kvar del av stykket som ein separat ingrediens til publikum. "I offer the light, I offer the space, the text, the noise, the music, the action, and the image. But I don't offer them as something complete." (Frandsen og Scou-Knudsen 2005, 18). Det er publikum si oppgåve å setje saman ein heilskap.

Det same synspunktet framgår i ei forelesing om Eraritjaritjaka frå European Graduate School frå 2007 (sjå url i litteraturliste) Der snakkar han nettopp om format og det å skilje element frå kvarandre. Ved å sidestille elementa nærmar vi oss komposisjonsprinsipp ein finn i visuell kunst og samtidsdans. Begge desse er felt Heiner Goebbels meinat det finst mykje å hente i. Han klagar på at mange notidige regissørar ikkje har reiskapa for å i scenesetje t.d. nyare musikk som ikkje baserer seg på narrative strukturar og etterlyser eit scenespråk som kjem frå visuell kunst heller enn frå psykologi og karakter. (Frandsen og Scou-Knudsen 2005,19). Når han i del to av Eraritjaritjaka får skodespelaren til å forlate scenen ser han dette som ein parallel til fråveret av det figurative i billedkunsten : *you have to face an absence and load it*. Skodespelaren er borte. Attende er den projiserte kroppen som vi ser i perfekt samspel med musikken som blir spela live. Slik fungerer musikken som ei bru mellom det virtuelle og det verkelege scenerommet (<https://www.youtube.com/watch?v=rskGHajDqcU> 09:00 sett mai 2015).

Musikk som struktur og tekst som musikk.

Heiner Goebbels kom frå musikken og inn i teateret. Han fortel om frustrasjonen ved å arbeide som komponist i stykke der ein endar opp med 10 minutt lyd til eit to timer langt stykke og om korleis teateret ikkje grip sjanske i alle dei media som det har til rådigheit. For han er musikken drivande i det han gjer, både som auditiv ingrediens, men og som komposisjonsprinsipp.

I Eraritjaritjaka er scenene i stor grad bygd opp rundt musikkstykkja han har vald ut. Dei forsterkar, kontrasterer og leikar med musikken. Dette samsvarar med Lehman sin kategori nr 5 om dramaturgiske prinsipp : Musicalization (Lehman 2006, 87) Tekstmessig arbeider han også musikalsk. Det er ikkje det psykologiske som styrer korleis ting framførast, men heller musikalske element: fraseringar, rytme, flow, styrke på stemmen, aksentar. I eit intervju med australske reporterer da stykket vart spela i Sydney i 2013, fortel han at teksten for han er fundamentalt i stykka han lagar, men teksten kan like gjerne vere valt på grunn av rytmien den har og korleis den kling musikalsk, som av innhald. Her ser ein nok eit eksempel på korleis Heiner Goebbels plukkar frå kvarandre delelementa i sceniske produksjonar og ikkje tek funksjonen av dei enkelte delane for gjeven. I staden for å tenkje "tekst er innhald" tenkjer han: kva har denne teksten å gje på ulike plan. Denne lesemåten må ein og ha i bakhovudet når ein ser på Heiner Goebbels sin bruk av film og prosjeksjon. For han er desse verkemidla sidestilte med skodespelaren, musikken, lyset, scenografien og alt anna i rommet.

Komposisjonsprinsipp

Som nemnt er Goebbels fan av Gertrude Stein og avskriv historieforteljing i teateret. Han er i staden interessert i å gje alle verkemiddel sin plass og arbeider for at teateret skal frigjere seg slik billedkunstnaren gjorde i starten av 1900-talet. Det figurative får vike. Han tek eit steg vekk frå

historieforteljing og fokuserer i staden på å komponere element opp mot kvarandre og å strukturere dei innanfor ei tidsrame. I eit intervju med Erika Wittwer frå kulturnettsida Züritipp (CH), den 4. november 2004, seier han "Ich glaube nicht an Summen. Ich stelle eher Fragen." Gjennom sine stykke prøvar ikkje Goebbels å kontrollere kva vi skal lese ut av det vi ser, eller kva vi skal meine om det som hender. Komposisjonane er heller laga som ei mengde opne bilete eller spørsmål, der vi blir tvunge til å ta inn kvar del for seg.

Konsekvensen blir at meiningsproduksjon først kan skje i etterkant av eit stykke når ein har opplevd heilskapen. I Eraritjaritjaka har han arbeidd med å kjede ulike bilete etter kvarandre. Sjølv om musikken og teksten går gjennom heile stykket, er kvar del ein avslutta einskap eller eit bilet i seg. Hans-Thies Lehmann brukar Goebbels som eksempel når han i si bok om postdramaturgi skal beskrive det han kallar for Parataxis (Lehman 2006, 86 og 126). Dette handlar om fravere av hierarki og blir nettopp brukt om stykke der alle element er likestilde, i dette høvet musikk, skodespelar, projeksjon, lys, mørke, scenografi, tekst. Alt får stå side ved side. Fleire intermediale verk arbeider med ei likestilling av element som forteljande eller formidlande, men Eraritjaritjaka er eit av dei mest tydlege eksempla eg har støtt på. Her stiller han opp eitt tablå etter det andre. Nokre gonger dominerer det musikalske landskapet scenen – nokon gonger scenografien. Nokre gonger er det berre ei omposisjonering av skodespelaren som gjer heile skilnaden i scenebiletet.

Komposisjon/intermedialitet

Goebbels sjølv brukar ordet komposisjon om måten han sett saman stykker på. Dette samsvarar med Mukarovskys definisjon av ordet (sjå kapittel 2.3.). Alle enkeltdelar får behalde si særeigenheit og blir berre omgruppert og plassert etter kvarandre etter som kva biletet ein vil at skal oppstå på scenen. Likevel vil eg definitvt definere dette stykket som intermedialt. I Eraritjaritjaka inngår ikkje dei ulike elementa i ein vev som er umogleg å separere frå kvarandre undervegs – det er heller motsett; at alle element får framstå som separate men uunnverlege komponentar. Det er nettopp dette som gjer uttrykket til ein heilskap. Hierarkiet er delvis utviska. Dei ulike visuelle elementa får samverke og samspele om det som til slutt blir eit heilt verk. Det er heilt umogleg å ta ut ein enkeltdel utan at verket som heilskap blir lidande av dette.

6.2.2. Stykket

I have no sounds that could serve to soothe me, no violoncello like him, no lament that anyone would recognize as a lament because it sounds subdued, in an inexpressibly tender language. I have only these lines on the yellowish paper and words that are never new, for they keep saying the same thing through an entire life. (Eratritjaritjaka, første tekst)

Stykket er bygd på tekstar av Elias Canetti. Tittelen er eit ord frå aboriginarane som betyr å desperat søke noko som er tapt. Dette ordet dukkar opp fleire stader i Canetti sine notatbøker og tekster. Berre ved å velje denne tittelen legg Heiner Goebbels tonen for det vi ser. Kva er tapt? Kva søker skodespelaren?

Einaritritjaka er eit stykke for ein skodespelar og ein strykekvarsett samt ein lysrobot. I tillegg får scenografien bere opp delar av stykket heilt sjølv samt at projeksjonen tek over scenen. Stykket er bygd opp av ein serie med ulike biletar som ikkje heng logisk saman, men som er sterke kvar for seg. Overgangane mellom dei er tydelege og ein les dei som skilde einingar. Goebbels arbeider her mellom anna med den tradisjonelle blackouten. Den kjem som visuelle pausar mellom enkelte av bileta og er med på å forsterke den sceniske komposisjonen ved å dele stykket opp i ulike sekvenser.

1: Det første vi møter på scenen er strykekvarsettet. Scenebiletet og settinga opplevest som om det var ein konsert. Dei sit sentralt plassert på scenen og skodespelaren er ikkje til stades. Goebbels bryt her med forventingane våre til det vi skal oppleve. Vi blir ikkje møtte av ein skodespelar. Ved å plassere musikarane på teaterscenen gjer han at vi verkeleg ser på musikarane medan dei spelar, ikkje berre lyttar slik ein ofte gjer på konsertar. Dette set fokus på det visuelle aspektet ved ein vanleg konsert og sett tonen for korleis vi skal forhalde oss til musikken og dei som utøver han gjennom resten av stykket.

2: I det musikken kling ut breier det ut seg ein kvit firkant på scenegolvet. Den avgrensar rommet for dei sceniske handlingane og skaper eit klart skilje mellom dei som er innanfor og utanfor. Dette er ei hending som Goebbels refererer til, ikkje berre som ei bru mellom scenene, men som eit eige bilete/ei lita scene i seg. (Goebbels; https://www.youtube.com/watch?v=mYTO_IG8584 5:50) Transformasjonen av rommet blir i seg sjølv eit sterkt koreografisk element i samspel med musikken.

3: Når skodespelaren så kjem fram, står han med ryggen mot publikum i eit hjørne av firkanten. Stemmen hans er forsterka via høgtalarar, så biletet vi ser, står fram som lausrive frå orda vi hører. Den første teksten i stykket handlar om Canetti sitt forhold til utilstrekkelegheita i eigne ord i forhold til musikken: "...they keep saying the same thing through an entire life". Igjen insisterer Goebbels på at vi skal lytte til musikken. Denne gongen blir det sagt gjennom ord. Plasseringa til skodespelaren gjer at tomheita i det kvite feltet får fokus. Vi ventar på at nokon skal gå inn og fylle plassen.

4: Når skodespelaren etter dette går ut på den kvite firkanten, er det berre for å bli dirigert av lyset. Han arbeider konsekvent med å følgje retninga på lysrektangelet som fell på scenegolvet. Dermed blir rørslene hans heilt lausrivne frå teksten. Biletet vi ser er av ein mann som søker, men som også leikar – eller blir med på leiken. Teksten her startar som følgjer: *More than anything we resemble bowling pins. They set us up in families, approximately nine. Squat and wooden, we stand there not knowing what to do with our fellow pins. The way has long been paved for the stroke that is to bring us down; foolishly we wait; in falling we take along as many fellow pins as we can...* Tekst og scenebilete her spelar med kvarandre. Canetti snakkar om korleis vi er bowlingkjegler som når som helst kan bli trefte og falle – altså er vi styrde av noko utanfrå. Lyset på scenen er her elementet som styrar skodespelaren og som får han til å agere.

5: Neste tekst understrekar relasjonen med musikken igjen: *In music words swim, words that usually walk...* Her arbeider skodespelaren opp mot musikken og rytmien – som ein femte deltakar i kvartetten. Teksten blir her like mykje melodi og musikk som innhald. Resultatet er at det kan vere vanskeleg å finne mening i orda. Dette er både paradoksalt og logisk, da teksten handlar om forholdet mellom musikk og tekst, der tekst blir framstilt som utilstrekkeleg: Ein setning i seg er rein – den neste besudlar den. Setningar kan røre ved kvarandre men aldri noko meir. Det filosofiske og tekstbaserte blir her blanda med det musikalske til ein heilskapleg komposisjon.

6: Skodespelaren går ut og att på scenen står eit lite hus. Nakent, grafisk, kvitt – omrent lårhøgt. Det lyser i vindauge, og lyspunkt spreier seg ut som eit nattlandskap rundt det, som det du ser frå eit flyvindauge om du landar i mørket. Lyden her er voldsom, nesten konfronterande og står i sterkt kontrast til det poetiske biletet. Omfanget på lyden gjer huset enno mindre enn det faktisk er. Dette varar ei stund så biletet får lov å vekse. Så forsvinn det.

Her blir vi presentert for dialogen mellom det visuelle og det auditive: korleis musikk ikkje berre får ord til å svømme, men korleis musikk også kan gå i dialog med eit bilet og gje det innhald. Ein klassisk sonate til dette scenebiletet ville ha gjeve oss ein villa og ein stjernehimmel og ei barnebok meir eller mindre. Lydbiletet der tone på tone blir lagt på kvarandre til ein mur av dissonans og støy, gjer huset lite inne i all lyden; gjer at det krympar på scenegolvet og at vi får ei kjensle av å vere liten i universet. Eller at vi er store, som gudar som ser ned på det som hender. Musikken gjev oss tankerommet. Musikken gjev oss biletet.

7: Ein liten lysrobot kjem inn og skodespelaren spelar mot denne som om det er eit dyr. Dei sirklar kvarandre inn, prøvar å nærme seg kvarandre. Roboten blir her lesen som ein karakter

på scenen på lik linje med skodespelaren. Den første delen av teksten her handlar om å reversere tid og reversere status; at barn blir dei gamle og vise, dei vi ser opp til. At historie blir ubetydeleg fordi det er så gammalt. Igjen ein refleksjon over levd liv, over status som kjem med dette og over kva som er viktig her i verda. Overgangen frå dette til å snakke om dyr kjem utan oppstyr. *It is impossible to imagine how dangerous the world will be without animals.* Goebbels gjer lyset til representant for levande liv og kommenterer også at han faktisk har teke bort dyret og erstatta det med noko mekanisk. Gjer det situasjonen han er i meir farleg? Også denne sekvensen blir avslutta med ein refleksjon kring ord: *Do animals have less to fear because they live without words?* Ord er farlege.

8: På bakveggen dukkar det opp ein stor kvit silhuett av det vesle huset vi tidlegare såg. Her kjem ein lang og frustrert tekst. Dette handlar om makt og hemmelegheiter. Ingen andre enn den som sitt med makta, veit alt. Alle veit litt. Makta ligg i å kjenne heile biletet og å skjule delar for andre. Det er ei oppgittheit i dette samt ei klarheit – dit kjem vi aldri. Skodespelaren trampar ut av scenen og ein kameramann følgjer etter frå første rad. Biletet av han blir projisert på silhuetten av huset i bakgrunnen medan dei går ut av teateret.

9: Her startar del to av stykket der skodespelaren av kjøtt og blod blir erstatta med den medierte skodespelaren på projeksjonen. Han tek ein taxi utanfor teateret og køyrer gjennom byen. Publikum i kvar by stykket blir spela i, kjenner seg igjen under reisa. Han låser seg inn gjennom ei dør, går opp trappa, havnar i ei leilegheit. På scenen spelar musikarane vidare til det som hender på lerretet og heile tida held teksten til Canetti fram. Ord, handlingar og musikk er magisk synkronisert. Det ringer på døra hans, han svarar, han lagar mat, stryk klede. Kamera følgjer han heile tida og han snakkar konstant til kamera. Han snakkar til oss. Vi er inviterte med inn.

Den første tekstbolken er ein repetisjon av det aller første sitatet i stykket om at ord ikkje kan nå opp til musikken. Etter dette går han attende til ein maktanalyse – denne gongen gjennom å sjå på dirigenten i eit orkester som ikkje berre dirigerer musikarane sine, men som også får publikum til å lyde.

Stemninga endrar seg når han kjem til leilegheita. Tekstane er fragmenterte. Han pratar om eit samfunn som er annleis, om å kjenne seg åleine og på feil plass. Om kjærleik og om å starte på nytt ein ny plass. Om å bli kvalt og om å bli ein annan. Han hakkar lauk taktfast medan han snakkar og fresar egg i ei panne. Musikarane følgjer han, og han følgjer dei.

Til slutt snakkar han om "there". Den andre plassen der alt er annleis, motsett. Ikkje betre, men annleis. På eit tidspunkt går eit vindauge opp i den kvite hussiluetten som det blir projisert på og vi ser skodespelaren innanfor vindaugen. Han har vore der heile tida. I same rom som oss. Nær været vi kjende var ikkje fiktivt, men reelt. Plassen han tok taxi til, har rykka inn i scenerommet – som om han har forflytta seg frå den verkelege verda inn til oss i eit rykk, som om han ikkje skulle ha vore der han er – for kamera har jo følgt han heile tida. Nær været vi har kjent på, er reelt.

6.2.3. Projeksjonen i Eraritjaritjaka

I Eraritjaritjaka blir projeksjonen berre bruka i halve stykket. For å sjå på funksjonen av projeksjon her, er det også viktig å ha Heiner Goebbels sitt forhold til sceniske verkemiddel generelt i bakhovudet.

Teknisk er dette stykket ikkje så komplisert oppbygd. I starten har du mannen, teksten og musikken. Etter ei stund kjem ein liten robot inn og til slutt går det over i ein videosekvens. I tillegg har du parti der scenografien får stå for seg sjølv. Dei ulike delane er separerte frå kvarandre, ofte med blackout, men skaper likevel ein heilskap. Ingen av delane i stykket overlappar og ikkje noko hender simultant – anten er skodespelaren på scenen, eller så er han på filmdukken, lysroboten er på og i dialog med skodespelaren og publikum eller han er av. Det oppstår ikkje nokon strid om fokus i det som hender. Teknisk sett er projeksjonen også ganske enkel: ein mann med kamera filmar subjektet. Dette blir klippa inn i ferdiginnspela materiale og alt blir projisert på scenen. Gjennom projeksjonen får vi innblikk i eit privatliv, men sidan vi ser det på film og sidan aktøren vender seg direkte til oss med alt han seier kjennest det ikkje så privat. Tankar samla opp gjennom eit langt liv blir leverte, ofte som fragment eller lausrivne setningar. Dei kvardagslege hendingane blir tydelegare ved å bli filma, og teksten blir også tydelegare ved å bli flytta inn i denne konteksten. Skodespelaren ser vi stort sett i nærbilete eller i halvfigur. Kamera følgjer han meisterleg og vi får ikkje kjensla av eit subjektivt kamera, det framstår heller som om kamera skaper opninga inn i heimen hans der kvardagen held fram uanfekta medan han fortel om alt som er viktig for han. Innanfor Reality-TV snakkar folk direkte til kamera når dei skal seie noko personleg eller viktig. Her snakkar skodespelaren direkte til oss via kameralinsa, men det han seier, er likevel ikkje personleg.

Projeksjonen blir vist på den kvite siluetten av eit hus i bakkant av sceneområdet. Når vindaugen blir slått opp i denne flate kulissa mot slutten av stykket, er sirkelen slutta. Projeksjonen blir projisert der handlinga hender. Vi ser det som hender der det hender, men mediert på ein måte som gjer at det kjennest ut som om det hender ein annan plass. Her triksar

Heiner Goebbels med vår oppfatting og han legg lag på lag med biletet av huset eller heimen inn i stykket. Det vesle huset frå tidlegare i stykket, hussiluetten, opptaket frå innsida av ein heim, oppdaginga av at det finst eit liv bak det vi har sett på som ei kulisse.

Projeksjon og feedback-loop

Når skodespelaren går av scenen og etterlater oss med ein projisert representasjon av seg sjølv, bryt han det Erika Fischer-Lichte kallar autopoeisis eller feedback-loopen mellom tilskodarar og skodespelar (Sjå kapittel 2.11.) Sjølv om den fysiske avstanden blir større, får vi kjensla av at det vi ser projisert, er meir privat enn om han hadde stått på scenen og gjort det same med oss til stades. Han inviterer oss med inn i heimen sin og pratar direkte inn i kamera. For meg peikar dette på korleis kommunikasjonen gjennom kamera til tider kan kjennast meir intim enn den direkte kontakten med aktøren på scenen. Samstundes peikar det på korleis det iscenesette på si side kan ufarleggjere og gjere oss mottakelege for å sjå det vi ellers ville verje oss mot. I denne spesielle samanhengen har vi alt blitt kjent med skodespelaren og oppretta ein kontakt med han, men med nærbiletet der han vender seg mot oss, blir kontakten med eitt oppfatta som meir direkte.

Når ein ser dette opp mot andre produksjonar der ein brukar projeksjonen som "confession space" eller som ein stad der ein kan snakke direkte til publikum, er det ein stor skilnad. Ofte brukar ein denne typen filming som eit verkemiddel der ein skodespelar kan kommentere det som hender på scenen og vende seg direkte til publikum og seinare late som ingenting (jamfør min referanse til Reality-TV i brukskategoriane). I Heiner Goebbels sitt stykke har skodespelaren aldri lata som om vi ikkje er der, men frå starten adressert teksten til ein lyttar – altså oss. Til og med i samspelet med lysroboten er det ikkje den han pratar med, men han brukar samspelet til å illustrere det han vil formidle til oss i teksten. Når han så pratar til oss frå videoprojeksjonen, er dette berre ei forlenging av den kommunikasjonen han heile tida har hatt gåande, framført på same likeframme måte.

Som publikum til denne forestillinga vil ein i starten kjenne at skodespelaren berre forsvinn når han går frå teateret. Etter ei stund har vi likevel vent oss så mykje til dei nye premissane at det er vanskeleg å ikkje akseptere det som hender som teater, sjølv om det er mediert gjennom kamera og projektor. Om feedback-loopen er broten, merkest ikkje dette i lang tid, men det kjennest heller som om vi får ei ny slags kopling til skodespelaren. Når skodespelaren så dukkar opp på scenen att, avbryt dette berre den nye kommunikasjonskontrakten som har oppstått og vi kjenner oss forvirra over at ting ikkje er som vi trudde.

6.2.4. Tekst, musikk og hierarki

Eraritjaritjaka er eit glanseksempel på eit stykke der tekst blir bruka gjennom heile forløpet, men aldri får ein posisjon over dei andre verkemidla. Elementa rundt blir ikkje berre bruka for å løfte teksten, men får ein plass i seg sjølv. Dette plasserer også stykket i eit grenseland mellom det multimediale og det intermediale. Det skal så lite til i den første delen av verket for at ein les alle element som støttespelarar for å få fram Canetti sin tekst. Goebbels balanserer heilt på kanten, men evnar å gje alle ting sin eigen plass. Ved å innføre projeksjonen i del to, tek han enda meir makt frå skodespelarkunsten på scenen, og understrekar at den berre er ein brikke i spelet. Musikarane får stå att. Skodespelaren forsvinn.

Canettis tekstar går gjennom heile stykket. Vi kjenner att den språklege rytmien i forteljarstemmen frå tekstbit til tekstbit, og vi kjenner att måten å skrive på, men dei tema han tek opp, er ulike frå tekst til tekst. Slik har kvar bit sitt eige innhald og si eiga retning. I tillegg arbeider skodespelaren rytmisk opp mot musikken i delar av stykket. I desse bitane inngår det tekstlege like mykje som ei ekstra stemme når kvartetten spelar som at vi legg merke til kva teksten formidlar i seg sjølv. Dette blir også forsterka av at tekstane med sitt filosofiske innhald er skrivne for å bli leste og ikkje for bruk i scenisk samanheng. Konsekvensen er at ein verkeleg må bruke ekstra energi på å følgje med om ein skal få med seg alle krokvegar i språket til Canetti. Det å sjå dei som ein del av musikken gjer at ein kan gli inn og ut av lydbiletet og anten forstå det på eit tekstleg og innhaldsmessig plan eller forstå det på eit musikalsk plan. Likevel er det mykje informasjon å hente om ein klarer å henge med i tekstane. Det som kan vere litt frustrerande om ein les dei for seg, er at visse setningar eller parti blir opplevde som nøkkelinformasjon. I framføringa i stykket får desse ikkje nokon særbehandling. Sjølv om dei ulike delane av stykket arbeider med tekst på ulik måte, blir alle ord eller setningar likestilte innanfor sin del. Det er som om delar av tekstmaterialet treng luft for at ein skal fordøye det ein hører, og det er lett å ende opp med å la ei setning klinge i hovudet og la musikken og det visuelle bere deg vidare. Kva setning ein har med seg, vil variere frå person til person. Dermed får ulike biletet ulik kulør og smak for kvar enkelt som opplever stykket. Sett i eit intermedialt perspektiv er dette ei reell sidestilling av teksten med dei andre elementa på scenen. Sjølv om han er dominant tidsmessig, får han ikkje styre opplevinga av stykket innhaldsmessig.

Musikken i teateret, teateret i musikken

Heiner Goebbles har uttalt at han arbeider med sekvensar av hendingar der ikkje alt nødvendigvis heng saman i det du ser det, men der meiningsproduksjon skjer i etterkant av den kunstneriske opplevinga. Ingen element hos Goebbles dupliserer kvarandre, men alle ingrediensar i eit stykke er like mye verde og supplerer kvarandre. Eit element ein kan kjenne att frå Thies-Lehmann, er at Goebbles arbeider med musikk som base for stykket. Om ein hadde

ramla inn på Eraritaritjaka utan å vete kva det var, ville ein fort tru det var ein kammerkonsert. Så sterkt representert er musikarane og musikken i starten av stykket. Dei er sentralt plassert i rommet og ber heile lydbiletet. Dei ulike verka som blir spela, skaper stemningar og ulik rytmisk bakgrunn for det som hender og for teksten. Ved å ta musikarane opp på scenen og heile tida arbeide medvete med plasseringa deira i scenerommet gjev Goebbels og musikken ein større plass og fokus enn om dei hadde sitte i ei orkestergrav. Dette understreker likestillinga mellom tekst og musikk, skodespelar og musikarar. Eit godt eksempel på korleis skodespelar og musikarar arbeider integrert, er når vi i videosekvensen er heime hos skodespelaren og han hakkar lauk. Dette er perfekt tima til musikken, både tekstleg og når det gjeld hakkerytme og fresing av smør i ei panne. Alle lydar, både musikalske og ikkje musikalske, og alle visuelle inntrykk, spelar sammen og framstår som ein del av den same musikken.

Når ein løftar blikket og ser på stykket som heilskap, kan ein tenkje på musikalske komposisjonsprinsipp som grunnlag for strukturen. Kvart visuelle biletet får si tid å utfalde seg på i heilskapen og rytmien til stykket. Også i dei delane av verket der dei fysiske kroppane er fråverande på scenen, er biletata perfekt tima slik at dei forheld seg til oppbygginga av satsene. Innanfor teateret er rådande dramaturgiar ofte like ei melodilinje som ein følgjer gjennom heile stykke eller forestillingar. Hos Heiner Goebbels liknar dei ulike bitane som kjem etter kvarandre satsar i eit større verk. Kvar del har sin smak, sin dynamikk, sitt uttrykk. Saman utgjer dei verket som heilskap. Innanfor musikkverda er dette ein klassisk oppbyggingsmåte der ulike musikkstykke får samverke om ein større heilskap. Dette vil ikkje seie at forestillinga til Goebbels sprikar. Alt er halde innanfor ein visuell heilskap, og konsekvente verkemidel skaper samanheng og ein heilskapleg struktur på forestillinga. I tillegg er overgangane mellom dei ulike delane heilt tydelege, men likevel elegante og integrerte slik at vi aksepterer dei nye kvalitetane som kjem i neste del. Det kjennest heilt naturleg å ligge i dette landskapet mellom musikalske satsar og teateret sine verkemiddel.

6.2.5. Liveness og Eraritaritjaka

I Eraritaritjaka går skodespelaren ut av scenerommet. Han blir filma "live" og overføringa skjer i sanntid. Vi sitt i salen og ser han forlet oss. Her er det samtidigheita i hendingar som gjer det levande for oss. Vi trur fullt og fast på at det vi ser, hender her og no liksom ei live overføring frå ein fotballkamp. Som i ei kvar liveoverføring er det uklart kva som kjem til å hende. Noko kan gå gale, uventa saker kan oppstå. Det at vi veit dette, gjer lett at vi blir meir merksame på det som hender. Når Heiner Goebbels smugklipper til preprodusert materiale er dette så vanskeleg å legge merke til at vi trur at det framleis blir overført live. Vår persepsjon av det som hender, er at det hender no, men ein annan plass. Slik overfører Heiner Goebbels spenninga ved å sjå noko

som hender i noet til materialet som er preprodusert. Først når det blir klipt attende til å bli filma med live kamera og vi ser musikarane som nettopp var på scenen inne i stua til hovudpersonen, byrjar vi kjenne på at vi har blitt lurt – eller vi blir forbløffa over magien i det heile. Det vi ser, hender faktisk i teaterrommet, på scenen, men vi har heile tida sett på det som om det hender ein heilt annan plass. Slik stiller Heiner Goebbels spørsmål ved vår eigen persepsjon, men også ved vår oppfatning av kva som er live. Han leikar med vår persepsjon av kva som eigentleg hender. Vi ser det som live i tydninga samtidig, men ikkje som om det hender framfor oss. I realiteten hender det live og framfor oss, men mediert gjennom eit kamera og ein projeksjon som viser oss kva som hender bak flata det blir projisert på. Laga er mange.

6.2.6. Meiningsbygging og magi hos Heiner Goebbels

Kva er konsekvensen av å stille opp og likestille scener slik Heiner Goebbels gjer her? For det første hender meiningsoppbygginga i fleire etappar. Om ein skal sjå på dette gjennom fenomenologiske brillar, må ein ta høgde for den umiddelbare responsen ein har på kvart biletet eller kvar del av stykket. Det kan gå på ei magekjensle av å like eller ikkje like, ein blir utålmodig eller nyfiken. Ein druknar seg i musikken eller sitt i høgspenn for å følgje med. Når element er stilte opp etter kvarandre, kan ein som publikum kjenne at ein ikkje kan gå inn i stoffet og berre flyte med, men nokon gonger kjenner ein seg bombardert av ulike inntrykk og kjensler undervegs. Heiner Goebbels fokuserer på meiningsbygging i etterkant av stykket og dreg parallelar til samtidskunst og samtidsdans. Når ein ser på eit målari eller ein installasjon, kan ein oftast få eit overblikk over verket på kort tid, og dermed blir den umiddelbare kjensla for verket prega av heilskapen. Når ein ser på tidsbasert kunst, vil den umiddelbare oppfatninga av det ein ser, bli prega av dei første minutta eller kan hende sekunda på scenen. Denne oppfatninga vil så kunne endre seg gong på gong undervegs.

Det spennande her er at ein aldri får sjå heile verket på ein gong og alltid får sett dei enkelte delane i lys av kva delar av materialet ein har blitt presentert før. I Eraritjaritjaka spenner stykket frå det heilt analoge med skodespelar og musikarar via eit samspel med teknologiske element til ein heildigital representasjon av både skodespelarar og musikarar der lydbiletet er live frå scenen, men mediert via høgtalarar. I tillegg blir musikarane gøynde etter kvart. Slik tek ein bort den fysiske gestaltinga av kroppane som produserer lyden slik at til og med lyden kan oppfattast som formidla via filmlerrettet.

Verket kan såleis oppfattast på fleire måtar – som ein abstrakt formleik kring Canetti sine tekster, som ein leik med gradar av mediering - eller som rein magi. Det kjennast definitivt magisk når skodespelaren som ein trudde var ein annan plass, brått er attende i teaterrommet.

Personen vi får sjå mediert via kamera, slår brått fysisk opp eit vindauge midt i projeksjonen. Fleire eg har snakka med som har sett stykket, har meir eller mindre gløymt alt som kom i starten av stykket. Det dei gjenfortel, er det at skodespelaren dreg, og plutselig er attende – sjølv om vi har sett han heile tida! For dei handlar opplevinga mest om nærvær eller ikkje nærvær, og om kva som hender i rommet eller utanfor rommet. Og det handlar om det store spørsmålet: korleis gjorde dei det? Ved å plassere dette trikset til slutt er det lett at publikum går ut frå forestillinga med ei kjensle av sirkus, og at ein har vore med på noko imponerande, men det kan vere vanskeleg å få grep om kva som i eigentleg gjorde forestillinga bra forutan trikset i seg.

Svaret på dette ligg i delane før. Ved å la skodespelaren inngå i den formidlande veven på lik linje med alle andre element, løftar ein også fram dei andre verkemidla. Ein blir tvinga til å forhalde seg til musikken, ein aksepterer lys som ein formidlande aktør på linje med kropp og ord. Ein lyttar til orda som musikk som til musikken som ord. Der ein ofte tillegg ulike verkemiddel definerte funksjonar i ein tradisjonell kontekst gjer denne konteksten at ein sprenger ramene for kva som representerer kva.

Dei sidestilte elementa

Om ein skal prøve å plassere dette stykket inn i et landskap av intermediale uttrykk som inneheld video, fell det tilsynelatande ein stad midt mellom alle som brukar video som representant for realiteten. Men det dramaturgiske grepet der alle tekniske og ikkje-tekniske løysingar blir likestilte, gjer at stykket skil seg frå alle uttrykk der dei tekniske verkemidla inngår i ei historieforteljing. Her er det nettopp eit avvik frå historieforteljing som er i fokus. Reint scenografisk skulle det projiserte materialet kunne synast fram på mange ulike måtar utan å rokke for mykje på stykket. Dramaturgien definerer korleis projeksjonen inngår som scenisk element i stykket. Hos Goebbels er det nettopp det at projeksjonen ikkje sjåast som noko annleis, men heller som eit verkemiddel på lik linje med alt anna, som gjer at verket framstår som ein heilskap sjølv om halvparten av det blir dominert av ein projeksjon. Han får sin plass, han tek plassen – og når stykket sluttar, er han framleis der, men da transformert til noko anna. Han er ikkje det viktige lengre. Projeksjonen berre er att på scenen medan det andre får fokus. Det er noko likefram over Goebbels sin måte å komponere saman stykke på.

Det at ikkje projeksjonen får fokus utover i kraft av å vere der betyr ikkje at han ikkje blir utnytta til fulle. Det er nettopp dette Goebbels gjer – men han gjer det med alt. Dermed framstår ikkje fokuset på projeksjonen som eineståande eller ein sensasjon, men meir som ein sjølvsagt konsekvens av alt anna som har hent – i det minste etter at ein har kome seg over sjokket med at skodespelaren har stukke frå scenen.

I stykket Stifters Dinge som vart produsert eit par år etter Eraritjaritjaka, utforska Heiner Goebbels denne grensa ytterlegare og tok skodespelaren heilt ut av scenen. I dette stykket ligg fokus på rommet som eige nærvær og på objekta i det som formidlarar. I løpet av heile stykket ser ein ikkje ein einaste levande aktør på scenen. Slik bryt både Eraritjaritjaka og Stifters Dinge med regel nummer ein frå performance-teorien – at performance krev at utøvar og tilskodar oppheld seg i same rom. Men dei kan likevel ikkje seiast å vere anna enn performance, i den tydinga ordet har på engelsk.

I ei forelesing frå Cornell University 9. mars 2010 tala Goebbels om det å la teateret vere ein tilstand i seg sjølv (<http://igcs.cornell.edu/files/2013/09/Goebbels-Cornell-Lecture18-1dnqe5j.pdf>). Ein skal ikkje krevje at ein alltid skal forstå, men heller sjå teatret som ein plass å berre vere, hevdar Goebbles. Om ein ser stykke som Eraritjaritjaka eller Stifters Dinge med denne grunnhaldninga, vil ein og opne opp for dei på ein heilt anna måte og berre oppleve stykka som dei er; som klangbotn for kjensler, som visuell musikk, som kunstnarisk vev og som berre seg sjølv. Kunst for Goebbels er eit møte med ein situasjon som gjev noko ut over det vi kan forstå logisk. På denne måten prøvar Goebbels å få scenekunsten til å ta eit steg nærmare bildekunsten.

6.3. Gob Squad's Kitchen (You Never Had It So Good)

Gob Squad, 2007

Devising og på scenen: Johanna Freiburg, Sean Patten, Sharon Smith, Berit Stumpf, Sarah Thom, Bastian Trost og Simon Will (med Erik Pold, Nina Tecklenburg og Laura Tonke)

Video: Miles Chalcraft

Lyd: Jeff McGrory

Gob Squad's Kitchen (You Never Had It So Good) er ein reproduksjon av og leik med fire av Andy Warhol sine filmar frå 60-talet med filmen Kitchen i fokus. Medlemmar i Gob Squad har skildra stykket som eit forsøk på "to get it" - å forstå ein tidsperiode. Det er New York, det er Andy Warhol: om du kjenner han, er du med; om du heng der han heng, får du kanskje delta; om du ser det han ser, har du forstått *it*.

På heimesida introduserer Gob Squad stykket med dette sitatet frå songaren Nico:

If tomorrow I find somebody who is pretty much like me and I put her here to sing, she can be Nico while I go and do something else.

Dette sitatet forklarar mykje av grunntanken bak forestillinga. Nico poengterer at ho er utskiftbar; at nokon annan kan vere Nico medan ho gjer noko anna. Denne ideen gjennomsyrar heile verket og er ein dynamo bak dramaturgien.

6.3.1. Hello, I'm Claire, playing the role of Claire...

Når publikum kjem inn, blir dei førte inn bak ein kvit vegg/ ei projeksjonsflate som står på scenen. Bak projeksjonsveggen får dei sjå scenografien til tre ulike filmsett: ei seng med eit kamera retta mot seg, eit kjøkken med eit bord og eit kjøleskap, og ei stue med ein sofa og ein TV – også med eit kamera i kvart rom. Skodespelarane i truppen tek imot og helsar. Så tek publikum plass i salen. Det einaste dei ser frå publikums plass er skjermveggane mellom seg sjølve og romma dei nettopp gjekk gjennom. Vi skal få delta i ein live reproduksjon av Andy Warhol sine filmar *Kitchen*, *Kiss*, *Sleep* og *Screen test* (på heimesida står Eat som ein av filmane, denne var då eg såg forestillinga bytta ut med Kiss).

Stykket startar som eit forsøk på å gjenskape Warhols film *Kitchen*. Skodespelarane går inn framfor kamera og presenterer seg: *Hello, I'm Claire, playing the role of Claire in Kitchen by Andy Warhol*. Som i originalen startar dei med å vise alle ting som finst i rommet, eit bord med stolar, eit kjøleskap, ei hylle med diverse småting og papir. Ingen av deltakarane i Gob Squad hadde sett *Kitchen* då dei starta produksjonen, så gjenskapingen er like mykje basert på munnlege og skriftlege skildringar av kva som hender i filmen som på korleis han eigentleg er. Det vi ser, er altså eit forsøk på gjenskaping basert på gjenforteljing. Denne humoristiske distansen til stoffet skin gjennom frå første start. Målet for det dei gjer, er ikkje ein eksakt reproduksjon, men ei utforsking av stoffet.

Etter ei stund snik metalaget seg inn. Skodespelarane kommenterer seg sjølv, startar scener på nytt, gjer saker om att. Dei diskuterer kva dei held på med og om dei skal fortsette og dei kommenterer korleis dei andre framfører replikkar og gjer ulike handlingar. Etter kvart går den eine skodespelaren, Simon Will, lei og trugar med å forlate settet. Dei andre greier først å overtale han til å bli, men etter ein del om og men og ulike diskusjonar, gjer han alvor av det og går ut til publikum. Slik bryt filmen den 4. veggen. Dei andre skodespelarane prøver å overtale han til å kome tilbake, men Will nektar. Det endar med at han overtaler ein i publikum til å ta sin plass på scenen. Utstyrt med hodetelefonar der han/ho får servert replikkane sine går erstattaren frå publikum inn bak skjermane og spelar rolla vidare – no som ein representant for skodespelaren. *Hello, I'm Simon, playing the role of Simon in Kitchen by Andy Warhol*. Ein etter ein går skodespelarane frå settet og blir erstatta av folk frå publikum. Ein søv, ein tittar på TV i sofaen, somme er i kjøkkenet og prøvar å rekonstruere scenene frå originalfilmen. Gjenskapingen

av Warhol sitt prosjekt tek form – til slutt sitt vi att med meir eller mindre vanlege folk som prøvar å oppføre seg normalt i ein litt uvanleg setting. Til slutt får aktørane melding om at kamera er slått av. Frå publikumsplatz får ein no sjå dei slik dei er når dei trur dei ikkje blir filma - igjen heilt i tråd med Andy Warhol sin original.

6.3.2. Proses

Stykket skal i følgje intervju med Simon Will og Sharon Smith ha blitt til da dei arbeidde med ideen om ein film som gradvis slukte heile publikum (<https://www.youtube.com/watch?v=tKjQCwtMTdg>). Medan ensemblet arbeidde med improvisasjonar kring tema i kjøkkenet til ein av medlemene i gruppa kom dei på at det finst ein film som heiter *Kitchen*, og valet fall da på å utforske den. I grunntanken bak å lage ein film som slukar publikum verkar det sannsynleg at filmen på eitt eller anna vis skulle vere synleg medan det hender. Tanken om å gjere dette til ein produksjon med projeksjonar må altså ha vore der frå starten. Når ein ser på Gob Squad sin produksjon før *Gob Squad's Kitchen* vart laga har dei bruka filma materiale i fleire av prosjekta sine. I Prater Saga 3 og Super Night Shot utforskar dei dokumentarfilm på ulike måtar. I dei går medlemmene i gruppa ut på gata med små kamera og sendarar som sender live inn i teaterrommet. Under vegs finn dei folk som kan hjelpe dei med å gjennomføre showet, anten ved å delta framfor kamera eller ved å hjelpe dei med ulike oppgåver. Resultatet blir ein rufsete estetikk med vanlege folk som opptrer som kvardagsheltar og hovudpersonar i sitt eige liv og på scenen. Ei liknande tilnærming har gruppa i stykket King Kong Club der dei inviterer publikum til å vere skodespelarar i ei filminnspeling. Alle som kjem, får utdelt fullt apekostyme slik at det kjennest mindre risikabelt å delta. Stykket er lagt opp som ein time med opptak, ei lita pause der materialet blir lynredigert og folk får puste, og så 45 minutt der dei får sjå filmen dei nettopp laga. Spranget frå desse prosjekta til *Gob Squads Kitchen* *Gob Squads Kitchen* er ikkje langt. I *Gob Squads Kitchen* har Gob Squad både teke med seg ideen om å lage ein film live samstundes som dei utforskar vidare kva som hender med "ekte menneske" når ein plasserer dei framfor kamera. Skilnaden er at denne gongen må dei gå inn i ein kunstig laga kontekst.

6.3.3. Dramaturgi

Dette er eit eksempel på eit stykke der innhaldet skapar dramaturgien. Grunnkonseptet til stykket er å gjenskape Warhol sine filmar live. Dette gjev den ytre rama for kva som hender. I tillegg brukar Gob Squad det faktum at Warhol var kjend for å bruke folk som ikkje var skodespelarar i filmane sine. Han filma gjerne folk som var med i miljøet rundt han medan dei gjorde heilt vanlege ting med det målet at det skulle sjå så naturleg ut som mogleg. Skodespelarane hans vart slik ein slags menneskelege readymades. I filmen *Kiss* filma han par som kyssa: seks par i tre minutt kvar, i filmen *Sleep* filma han ein person som sov, Edie Sedgwich

som og er med i Kitchen vart filma medan ho sminka seg og medan ho berre prata om laust og fast. For å gjenskape dette er ikkje filmane på scenen komplette før skodespelarane i Gob Squad også er bytta ut med "vanlege folk". Dei opphavlege aktørane endar opp hos publikum og kan sitte på utsida og beundre verket sitt. Vi skjønar tidleg at stykket ikkje er over før alle på scenen er bytta ut. Det at vi forstår dette, gjer ikkje at vi som publikum mistar interessa. Det fører i like stor grad til å vekke ei interesse for kven som er den neste som hamnar på scenen og kva som kjem til å hende då. Dramaturgien er altså meir eller mindre ibuande i stoffet, men det er måten det er løyst på kombinert med små fine hendingar på filmduken som gjer at dei klarar å halde interessa vår gjennom heile stykket.

Det som er katalysator for endringane som driv stykket framover, er metalaget. Heilt frå starten av stykket kommenterer skodespelarane kva dei held på med og kvifor dei vel å gjere som dei gjer. Dei reflekterer over at saker ikkje held mål, at stemninga ikkje blir rett og vi får sjå forsøk på å rette opp alt som ikkje fungerar. Dramaturgien er ibuande i denne sjølvkritikken. Gjennom å kommentere det dei gjer, blir dei tvunge til å gjere endringar. Gradvis gjer dette at vi endar opp der vi gjer. Dette er eit eksempel på korleis ein kan bruke konstant refleksjon over eigne handlingar på scenen som ein motor for å bringe handlinga framover.

6.3.4. Projeksjonen og rommet

Ingen verkemiddel er overflødige i dette stykket. Salen får stå som han står utan store lysskift og scenografiske skift. Rommet er som det er. Vi forheld oss berre til filmen og teksten, dei medierte kroppane på filmduken og dei reelle kroppane i rommet.

Scenografien er heilt essensiell i all si enkelheit. Dei tre romma bak projeksjonsveggen har ikkje anna i seg enn det som blir fanga opp av kamera. Det at aktørane frå publikum som tek over, får hovudtelefonar, mogleggjer resultatet og har ikkje annan funksjon enn å gje dei scenetilvisingar og replikkar. Alle element ber opp kvarandre og stykket blir umogleg utan at alt er der.

Sjølv om ein vegg skil oss frå filmsetta og skodespelarane, får vi sjå alt som hender bak han gjennom heile stykket. I størstedelen av stykket er projeksjonane det einaste vi ser. Dei utgjer scenen. Alt som finst av fysisk og konkret scenografi er skjult bak skjermveggane det blir projisert på. Slik blir scenerommet vårt til ei todimensjonal flate: ein filmsal.

Det at alle opptak er gjort med fast kamera på stativ, gjer at skodespelarane kan jobbe med det å vere innanfor eller utanfor bilderama. Anten er ein innanfor og synest, eller så er ein utanfor, men kan framleis bli høyrt. Kvar projeksjon har eit firkanta filmformat som refererer til dei

originale filmane frå 60-talet og kvaliteten og fargeskalaen på dei er justerte så det stemmer med tidsperioden. Opptaka frå dei tre romma blir projiserte side ved side. Projeksjonen frå kjøkkenet får stå i sentrum og er hakket større enn dei to andre. Alle tre køyrest live gjennom heile stykket. Det tekniske oppsettet for projeksjonane er altså heilt enkelt med eit kamera som sender live kopla til ein projektor.

Etter ei stund begynner skodespelarane å kome ut på publikum si side av projeksjonsflata. Dei som kjem ut, følgjer også med på projeksjonen og er observatørar til det som hender. Samtidig har dei ein dialog med dei som er att på filmsettet. Området mellom publikum og skodespelarane blir likevel ikkje til ein spelelass. At ein skodespelar står der, kjennast like merkeleg som om ein person vandrar fram til lerretet i ein kinosal. Det kjennest meir naturleg at skodespelarane trekker mot publikumsplassane. Det at skodespelarane kjem ut av filmen, tek ikkje på noko tidspunkt fokus frå projeksjonane, men gjev heller eit utvendig blikk på det som hender. Slik får det projiserte materialet fortsette i hovudrolla og dominerer scenen til siste slutt.

Det projiserte materialet er basen til stykket både visuelt og dramaturgisk. Det at alle tre rom blir vist som projeksjonar simultant, gjer også at kommentarar og gestar i ein projeksjon kan lesast som ein respons på det som skjer i ein annan projeksjon. Eit eksempel på dette er når filmen *Sleep* blir transformert til filmen *Kiss* og alle aktørane i den midtre projeksjonen vender seg mot staden der dette blir projisert medan dei gjer ei enkel rørsle med handa. Slik bind Gob Squad saman hendingane i dei tre projeksjonane, og ved at aktørane er medvetne om kva som hender framfor dei andre kamera, understrekar dei igjen at dei er klar over kva kontekst dei opererer i. Dette grepet bind både saman dei fysiske romma som blir filma og projeksjonane vi får sjå.

6.3.5. Kva innhald har projeksjonane?

I originalmaterialet står kamera stilt og det er objektet framfor linsa som er det viktige. Kamera er eit vitne til det som hender. På scenen prøvar Gob Squad å kopiere dette. Vi får ein kameravinkel og inga klipping i materialet gjennom forestillinga. Gob Squad sin reproduksjon tek ikkje sikte på å gjenskape dei eksakte filmane, men heller essensen i dei for å vise ei tidsånd. Der dei har lagt seg nær originalane i format, fargetonar og visuelt miljø framfor kamera, har dei valt å gje meir fridom til det som hender innanfor bilderama. Det at eit kamera heile tida viser ei seng med eit tilsynelatande sovande menneske er nok for å gjenskape filmen *Sleep* – eksakt korleis han eller ho ligg er ikkje relevant. For å gjenskape *Kiss* gjer dei eit opptak av dei første

sekunda før leppene til to personar når kvarandre. Dette er likevel nok til å få kjensla av kva som hender på filmen.

Innhaldet på skjermen visar essensen i konsepta bak kvar av Warhol sine filmer. Og nettopp dette er kjerna her. Gob Squad skriv sjølv om å gjenskape ei tidsånd, ikkje om å gjenskape innhaldet korrekt. På heimesida stiller dei spørsmålet: *How can they get it just right?* Undervegs ser vi korleis aktørane leitar seg fram. Vi får sjå forsøk på å finne ut av korleis folk dansa i 1965 og refleksjonar over kva folk då snakka om - og over korleis dei sa ting.

6.3.6. Performativitet sila gjennom kamera

Kamera i *Gob Squad's Kitchen* overfører i sanntid gjennom heile stykket. Projeksjonen fungerer som eit vindauge inn til det som hender på den andre sida, eit vindauge som ikkje er lukka slik det er i vanleg film, men som vi heile tida kan rope inn gjennom for å vere i dialog med det som hender. Her ser vi ein leik med det som ofte blir sett som ein grunnpremiss for all performativ kunst – det at utøvar og tilskodar er til stades i same rom. Gjennom å filtrere dette nærværet gjennom ei kameralinse kommenterer ein korleis performanceteorien gjerne fokuserer på at det skal vere ei form for feedback mellom utøvar og tilskodar. Kan dei bak skjermane kjenne vårt nærvær eller er det berre vi som ser dei? Er kamera berre eit kikhol inn i det som hender på den andre sida, eller foregår det ein tovegs kommunikasjon? Har vi ein påverknad på dei fysiske kroppane bak veggen, eller er det berre noko vi trur? I første del av stykket gjer også skermveggane at vi stiller spørsmålsteikn ved om det vi ser, verkeleg er live.

6.3.7. Relasjonen til publikum

Publikum blir involverte i løyndomane bak stykket med ein gong dei kjem. Vi blir inviterte inn bak kulissane på vår veg inn på scenen. Der ser vi alle filmsetta. Skodespelarane frå gruppa småsnakkar med oss og helsar oss velkommen. Når vi sett oss på publikumsstillingane er vi alt involverte i det som skal hende. Når skodespelarane etter kvart kjem ut til publikum og inviterer enkeltpersonar til å ta over på scenen, greier dei å få det til å verke heilt daglegdags og avslappa – vi er jo alt med på det som hender. I tillegg må gruppa ha jobba svært godt med korleis dei skal gje instruksar via hovudtelefonane som dei gjev til dei som tek over rollane. Det kan vere svært krevjande for nokon som blir plukka opp på scenen å halde fokus og å jobbe opp mot kvarandre, profesjonelle skodespelarar og kamera. I opptak og teatermeldingar frå stykket ser ein gjennomgåande at dei som blir plukka ut, gjer ein bra jobb. Dette tyder på at Gob Squad er flinke til å rettleie dei som blir plukka ut for å delta. Forestillinga endrar seg mykje etter kvart som skodespelarane blir bytta ut, men energien og evna til å halde på vårt fokus held seg konstant. Filmen vi ser får ein annan kvalitet – både gjennom dei utrente skodespelarane på scenen, men og gjennom vår persepsjon av dei. Vi veit jo at dei er "ekte". På magisk vis aksepterer vi dei nye

aktørane i filmen og ser det som naturleg at skodespelarane no er i salen saman med oss og rettleier dei på skjermen gjennom mikrofonane sine.

6.3.8. Liveness

Om ein ser på denne produksjonen ut i frå Auslander sine teoriar kring Liveness, får ein mange lag å sjå på. Auslander sett skiljelinjer mellom det som hender tidsmessig på same plass og det som hender plassmessig på same plass og på alle moglegheiter til å kombinere mellom disse. I *Gob Squad's Kitchen* er skodespelarane og tilskodarane i same rom, men vi får i starten ikkje sjå skodespelarane som noko anna enn mediert gjennom eit kamera og ein projeksjon. For å forsikre oss om at det verkeleg er opptak som er gjort her og no, har vi som publikum blitt leidde gjennom kulissane for opptaka før stykket starta. Likevel har vi ingen garanti for at opptaka ikkje er gjort tidlegare i dei same kulissane. I starten av stykket blir ein altså nysgjerrig på å finne ut om vi blir lurt og å lure på når spelet eigentleg startar. Brått kan dei jo rive veggane og vi får sjå at ikkje noko hender bak dei.

Det er først når Simon Will bryt gjennom lerrettet og dukkar opp på scenen framfor skjermen at vi verkeleg får forsikra oss om at det vi ser, hender her og no. Det at den fysiske kroppen framfor oss diskuterer med dei medierte kroppane på projeksjonen gjer at vi i enno større grad opplever det vi ser som live og ikkje som filmopptak. Dette blir enda meir eintydig når Will byter med ein frå publikum som går inn framfor kamera for å ta hans plass. Meir live enn dette kan vel ikkje opptak bli? Same rom, same tid, men framleis mediert. Vi får live film produsert framfor oss, film som kan påverkast av det Fisher- Lichte beskriv som ein feedback loop mellom dei på scenen og publikum. Om ein ser stykket frå denne synsvinkelen, kan det også sjåast som ein kommentar til Auslander sitt ønske om å rydde opp i omgrepet live og klargjere andre fenomen. Gob Squad finn stor glede i å rote det til att.

Eit anna element dei pirkar borti, er konseptet "ekte". Kven blir oppfatta som ekte på scenen? Blir skodespelarane oppfatta som om dei oppførar seg ekte før folk frå publikum dukkar opp framfor kamera, eller viser dei "vanlege" personane kor lite ekte dei faktisk har oppført seg. Går det å vere ekte når du er medveten om at du blir filma?

Denne utviklinga går gjennom tre stadium i stykket. Først ser ein skodespelarane, som i følgje Sharon Smith i gruppa prøvar å vere ein variant av seg sjølv framfor kamera (Center Stage with Mark Gordon: <https://www.youtube.com/watch?v=tKjQCwtMTdg>). Dette varierer dei med å spele ulike roller – noko dei tydeleggjer gjennom overdrive spel og klumpete uttale av replikkar. Neste steg når det gjeld ektheit er når folk frå publikum kjem inn og vi får sjå at det faktisk er ein

skilnad i korleis dei frå Gob Squad har oppført seg gjennom stykket og korleis dei "vanlege" personane oppfører seg når dei får dei same oppgåvane. Det tredje nivået kjem heilt mot slutten av stykket når Gob Squad seier til dei framfor kamera at dei kan slutte å spele og at stykket er over. Her skjer ei endring der dei på scenen trur dei ikkje blir sett lengre og faktisk byrjar å oppføre seg som seg sjølve - ikkje som seg sjølv slik dei er når dei blir titta på. Gjennom desse tre stadia stillar Gob Squad eit stort spørsmål kring kva det er å vere naturleg og kva for roller vi tek på oss når vi skal konstruere vår eiga naturlegheit. Berre det å vite at ein blir sett, gjer noko med måten vi rører oss på og snakkar på.

Med dette stykket har Gob Squad gjort ein underfundig kommentar til kva som var ekte og ikkje i Warhol sine opphavlege filmar. Ein sit att med nye tankar kring det å vere naturleg framfor eit kamera. I tillegg får stykket meg til å reflektere kring kor naudsynt det er å sjå aktøren framfor meg på scenen for å kunne kalle det eg ser scenekunst eller teater. Stykket brukar filmmediet for å kommentere filmen og forskuvar vår oppfatning av realiteten dit at det filma og det ekte framstår som det same og at skodespelaren kan vere kven som helst.

6.3.9. Metalaget

Med *Gob Squad's Kitchen* vrir Gob Squad omgrepet Hypermediacy til ein ny grad (sjå kapittel 2.2.). Ikkje berre viser mediet til seg sjølv, men filmmediet representerer filmmediet medan skodespelarane på alle måtar viser at dei veit dei blir filma. Dei viser verbalt og fysisk at dei er klar over at dei prøvar å kopiere ein film, dei går ut av filmen for å sjå på han undervegs og dei pratar med dei som framleis blir filma. I tillegg representerer dei seg sjølve når dei spelar i filmen. Introduksjonsfrasa "Hello, I'm X playing the role of X in Kitchen by Andy Warhol" viser både til Warhol sine grep i originalfilmen og til eigne grep i stykket. Edie Sedgwick skal ha sagt at ho spelar seg sjølv i Kitchen, men at ho berre ikkje heilt visste kva rolle dette var. Gob Squad klarar å kommentere det at skodespelarar hos Warhol til tider spelar ei rolle og til tider blir forventa å spele seg sjølve framfor kamera. Ved å sette spørsmålsteikn ved kva innhaldet i filmane eigentleg er og ved sitt eige prosjekt; å spele opp att scenene frå filmane, kommenterer dei kor langt borte dei er frå den tida dei søker å reproduksjon.

Gob Squad sitt univers eksisterer fleire steg bort frå den historiske realiteten; Warhol laga ein syntese av den verda han levde i ved å plassere ho framfor kamera, Gob Squad les noko andre har skrive om filmane for så å gjere eit forsøk på å reproduksjonere dei. Gjennom grep etter grep viser gruppa at dei leikar med den leiken det er å reproduksjonere noko som er eit opptak av ei tid som er borte.

6.3.10. Heilskapen i Gob Squad's Kitchen

Gob Squad's Kitchen er ikkje eit stykke som inviterer til å sjå på bruken av ulike media på mange ulike måtar. Her er bruken ganske eintydig heilt frå starten av. Publikum skjørnar tidleg kva konseptet er og korleis det kjem til å gå. Alt frå starten forstår vi at skodespelarane leitar etter noko ekte og genuint utan å finne det. Dei lagar live film for å reproduusere filmar som påstår at dei representerer noko ekte. Projeksjonane er så innbakte i konseptet at det er vanskeleg å seie noko som helst om stykket utan å prate om dei.

Filmmediet er både utgangspunkt for materialet Gob Squad utforskar på scenen, men og for formspråket dei har valt. Slik sett er stykket det Mark Coniglio kallar content-driven. Alt som blir gjort, er ein konsekvens av tematikken dei leiker med og vala dei har gjort kring dette. Sjølv om vi heile tida set fokus på materialet, altså filmane, er det innhaldet i dei som er det viktige, ikkje korleis dei blir projiserte og funksjonen deira i rommet.

Som i så mange andre av Gob Squad sine stykke er grunnkonseptet i dette stykket bygd opp kring ein leik. Projeksjonen prøvar å vere eit slags sanningsvitne som viser folk eksakt slik dei er, men samstundes legg stykket opp til at vi nettopp skal avsløre bløffen. Vi har vore innom store ord som ekte, verkeleg og sanning, men Gob Squad tillet aldri materialet å bli alvorleg. Det å vri og vende på konsept, å ta dei fram og lyse dei i auga med lommelykt før du spring leande vidare, det ligg i botn for måten Gob Squad jobbar på. Likevel greier dei stadig å nå inn til folk med det dei gjer. Kan hende er det måten dei behandlar tema på som gjer det? Kan hende er det det at dei aldri undervurderer publikum eller prøvar å narre oss? Denne forestillinga kan ein oppleve på to ulike nivå – det eine som ein artig kommentar til ein tidsperiode og til våre forsøk på å reproduusere noko som er tapt, det andre som ein refleksjon over roller vi menneske tek på oss og på korleis vi rustar oss mot å bli sårbare med ein gong sørkelyset er på oss. Det at dei upretensiøst leikar med historisk og personleg materiale får oss som publikum også til å legge ned guarden og bli med på leiken.

7. KONKLUSJON

Denne oppgåva har hatt som mål å finne parameter eller fokuspunkt å kunne diskutere verk med projeksjonar ut frå. Eg har gjort dette ved å skaffe meg oversikt over teoriar som finst omkring scenekunst som inneheld projeksjonar, men også ved å sjå på praksis hos dei som brukar dette grepet. Resultatet er ei oversikt over ulike vinklingar som kan vere fruktbare å lese eit verk ut frå. Analysekategoriane er ikkje direkte knytte til teorigrunnlaget, men må heller sjåast som praktiske reiskaper å møte denne typen verk med. Målet med denne oppsummeringa er ikkje berre å dra trådar gjennom analysereiskapane, men også å peike ut over analysane mot lærdomar som vonleg kan vere til nytte i praktisk produksjon.

7.1. Teoriane i høve til mine kategoriar

Teoriar går i djupet for å forstå fenomen og forklare ulike aspekt ved dei. Eit mål med denne oppgåva har vore å finne eit språk for å kunne snakke om projisert materiale i scenisk kontekst. Her er ikkje alle inngangar like relevante. Når ein ser på teoriomfangen, er det fleire ulike teoriar som tek for seg liknande aspekt, men i ulike nyansar. Når ein diskuterer skilnaden mellom multimedial og intermedial scenekunst, handlar diskusjonen gjerne om å sette ord på kor integrerte dei ulike verkemidla på scenen er og korleis dei samspelar med kvarandre. Omgrepia immediacy, hypermediacy og transparency handlar delvis om det same men ser også på integrasjonsgrad og på kor synleg projeksjonen er i det sceniske produktet. Det som er relevant her, er å sjå på kor integrerte ulike verkemiddel er og om dei er bruka for å løfte fram andre verkemiddel på scenen, til dømes teksten og skodespelaren i eit klassisk teaterstykke eller rørslene til ein dansar i eit danseverk, eller om dei får ein plass i seg sjølv – og i så fall; representerer dei ulike verkemidla noko anna enn seg sjølv eller viser dei til seg sjølv som medium?

I denne diskusjonen finst mange trådar å næste i. Det å sjå på representasjon gjennom projeksjonar, er stoff for ei heil oppgåve i seg. Som ei forlenging av dette vil Auslander sine teoriar om Liveness samt performativitet som omgrep vere høgst relevante inngangsvinklar for å forstå kva ein held på med. Det er ein skilnad på ein fysisk levande kropp i eit rom og ein virtuell representasjon – eller ein projeksjon som framstår som han har sitt eige liv, men som ikkje har menneskelege trekk. Her er det heller ikkje viktig å ta heile diskusjonen via performative utterances og performative acts, men kan hende er det tilstrekkeleg i ein meir praksisrelatert kontekst å slå fast at noko hender når ein tek den levande kroppen vekk frå

scenen eller let han samspele med det digitale. Kva som faktisk skjer, er avhengig av den kunstnariske ramma som heilskap og dramaturgiske og konseptuelle val. Det ein må vere merksam på same kva konteksten er, er at ein også gjer noko med forholdet mellom scene og sal når ein byter ut det levande med det digitale. Frå produksjonsperspektiv er dette noko ein kan arbeide med, anten ved å utnytte eventuelle tomrom som oppstår og dissonansar mellom ulike uttrykk, eller ved at ein, når ein er merksam på det, kan glatte over overgangar og arbeide fram mot eit meir heilskapleg uttrykk. Frå resepsjonssida kan det å ha tankar kring ulike gradar av liveness og kring særtrekk ved den performative situasjonen gjere at ein får ei forståing for val som er tekne eller kjenner att grep som er gjorde.

Relevansen av å ha ei forståing av liveness som omgrep, ser ein i alle dei tre analyseeksempla. Gob Squad leikar med å lage live film framfor oss. *De Utvalgte* let projeksjonen vere hovudhendinga og det som er live på scenen får vere bakgrunn. Heiner Goebbels narrar oss til å tru at noko er live overføring og avslørar til slutt at vi har blitt lurt. I alle desse tre verka er nettopp leiken med kva som er live eller ikkje, essensiell. Mitt ønske som ein konsekvens av dette, er å få ei moglegheit til ein dag å sjå meir på kva som hender med kontrakten mellom utøvarar og dei som opplever verket når vi flyttar grensane for kva som er live og ikkje.

Når det gjeld Lehman sine refleksjonar om dramaturgi, er det berre å konstatere at dette alltid er relevant. Lehman var tidleg ute som teoretikar med å sette ord på tankar ein i praksisfeltet hadde sysla med lenge. Fleire andre teoretikarar er også inne med nye vinklingar på dette feltet. Eg trur ein aldri kjem til å få ei fullstendig oversikt over dramaturgiske strukturar, men ein kan bruke Lehman som ein base å forstå ein del grunnprinsipp ut frå, og ikkje minst som eit grunnlag for å forstå at feltet er mangefasettert og at det stadig hender noko nytt.

Den historiske gjennomgangen har ikkje minst vore viktig som motvekt mot å tru at så vel eg sjølv som andre i samtidha har funne opp krutet. Utvalet eg har gjort av tidelege forsøk med projeksjonar, er lite, men til saman gjev det ein bakgrunn for å forstå at i det minste filmmediet har hatt ein plass på scenen lenge. Den digitale teknologien og interaktiviteten som ligg i den har likevel opna nye vegar der det enno kjem til å hende mye.

Analysekategoriane mine er framfor alt eit forsøk på å føre teoriane og kunnskapane på feltet over på eit nivå der ein kan forhalde seg praktisk til dei. Kategoriane opnar for å gå djupare inn i teorien der ein vil eller treng det, men dei kan også brukast som eit slag enkel boksåpnar for å forstå verk som kan hende har verka hermetisk lukka for somme.

7.2. Korleis påverker projeksjonane eit verk?

I innleiinga til denne oppgåva stiller eg spørsmålet om korleis projeksjonar påverkar verk. Eg vil hevde at i visse tilfelle påverkar dei i negativ retning. Eg nemnde i kapittel 4 stykket *Lulu* som vart sett opp på Dramaten i Stockholm i 2006. Dette stykket var heilt tradisjonelt oppbygd i sin dramaturgi og låg tett opp til Frank Wedekind sine originalmanus *Erdgeist* og *Die Büchse der Pandora* (begge handlar karakteren Lulu). Valet om å heilt til slutt ta inn ein projeksjon som fylte heile scenen, gjorde lite eller ingenting med det heilskaplege grepet i stykket. Projeksjonsbruken henta drag frå Reality-TV der både nærbilete av gråtande menneske og folk som fortel inn i eit kamera om korleis dei har det er kvardagskost. Likevel klarte ikkje dette å tilføre noko ekstra til oppsettinga. Lulu ligg på scenen, misbruka, brukta og såra. At vi får sjå ho i nærbilete tek nesten bort kjensla av kor lita og sårbar ho kjenner seg. At ho er lei seg, veit vi alt. Projeksjonen fortel ikkje noko vi ikkje alt har fått uttrykkeleg fortalt gjennom andre verkemiddel. Om ein skal tale om at projeksjonen her hadde effekt, må det vere at han tok litt av fokus bort frå kjenslene han prøvde å forstørre. Ein projeksjon kan kort sagt ha tydelege funksjonar, men det treng slett ikkje innebere at han er vellykka i høve til konseptet bak stykket som heilskap. Lulu står for meg som ein representant for mengder av stykke der meir tradisjonelle grep gjerne er nok for å seie det ein vil seie og der projeksjonen er unødvendig, eller til og med irriterande i samanhengen. På den andre sida av skalaen finn vi verk der projeksjonen er fullt ut integrert i konseptet. I Gob Squad's Kitchen er det projeksjonen som ber stykket og det skulle ikkje kunne eksistere utan. Når teatergruppa Graenseloes i København let cyberspace krype ut av maskina og invadere rommet til hovudpersonen i *Fucking Alene* er det eit val som er tydeleg rotfesta i både konseptet og det visuelle formspråket til stykket. Som ein konsekvens bør det at ein har vald å ta inn ein projeksjon vere ein konsekvens av andre forteljargrep og av konseptet bak forestillinga, og ein bør tenke over kva for effekt projeksjonen faktisk får i det ferdige resultatet.

Dette fører over til eit anna spørsmål som vart stilt innleiingsvis: Kva er samanhengane mellom produksjonsmåtar og prosess på ei side og resultatet på scenen? Dette er det ikkje noko eintydig svar på – tvert om. Kor vidt ein tek utgangspunkt i eit skrive manuskript, ein film frå 1960-talet eller eit musikalsk partitur har ikkje noko å seie for kva slags prosess ein legg opp til i produksjonsfasen. Prosesser som liknar kvarandre kan i sin tur føre fram til svært ulike resultat. Det gjeld også for bruk av projeksjonar. Eit devicing-prosjekt med flat struktur kan lykkast like godt eller dårleg med å integrere projeksjonar som eit institusjonsteater med sitt produksjonshierarki og låste mønster. Om eit prosjekt blir vellykka handlar først og fremst om kor integrert tanken om å bruke projeksjonar er i grunnideen til stykket, og om evna til å følge opp dette undervegs i prosessen. Om ein legg regi i seks dagar utan å arbeide med det projiserte materialet må ein vere budd på å bruke tre nye dagar på å integrere det ein har gjort med den

nye aktøren på scenen: projeksjonen. Om ein plasserer inn ein projeksjon over saker som alt er sette eller om det sceniske og det projiserte materialet blir utvikla kvar for seg, er ein nesten garantert at dette kjem til å synast i det ferdige produktet. Ein projeksjon har ein annan materialitet enn fysiske og konkrete kropper og gjenstandar. Ein projeksjon er grunnleggande sett berre lys – men det er lys i møte med ei overflate. For å lykkast med å integrere projeksjonar i eit verk må ein ta han på alvor som det han er og tenkje han inn i forestillingsvegen frå første stund.

7.3. Analysekategoriane sett frå produksjons- og resepsjonsståstad

Eg vil hevde at det å ha eit rameverk for å forstå projeksjonar sin plass i verk i samtida er viktig både ut frå eit produksjonsperspektiv, men og frå eit resepsjonsperspektiv. Eg vil sjå på dei to aspekta kvar for seg.

På produksjonssida kan dei forenkla analysekategoriane tene som oversikt over moglegheiter ein har i produksjonsfasen. Om ein skal klare å integrere projeksjonane i konseptet frå dag ein kan det vere greitt å ha enkle retningslinjer for kva for fokuspunkt som er viktige for integrasjon av projeksjonen i akkurat sin produksjon. Alle som arbeider med eit verk – frå scenografer og teknikarar til dei som står på scenen bør få innblikk i kvifor det projiserte materialet skal med, kva for funksjonar dei har i heilskapen, korleis ein skal arbeide med det projiserte materialet. Analysekategoriane kan og tene som vegleiar for om grep ein tek undervegs held vatn i forhold til komposisjonen som heile. Jo meir ein klargjer grunnprinsipp og rammer for det kunstnariske innhaldet heilt frå starten, jo lettare er det å bruke dette som ei rettesnor undervegs.

Kategoriane blir her arbeidsverktøy, i motsats til dei meir teoretiske overbygningane ein finn i teoridelen av oppgåva. Det er ikkje nødvendig for ein scenekunstnar å kjenne til omgrepene hypermediacy, transparency og immediacy, men det som kan vere relevant, er å ha ein relasjon til om media ein brukar på scenen skal synast eller ikkje og om dei skal vise til seg sjølv eller ikkje. Det same gjeld Coniglio sine omgrep *content driven* og *material driven*. Ein treng ikkje kjenne orda, men ein veit gjerne i ein prosess om ein arbeider med uttømming av ei materialekjelde, eller om ein komponerer inn element på stader der ein kjenner at dei trengst i heilskapen. Nettopp fordi dei kan bygge bru mellom teori og praksis meiner eg at analysekategoriane kan fungere godt i produksjonssamanheng.

På resepsjonssida gjeld noko tilsvarande. Det er ikkje omgrepene som er viktige i seg sjølv, men det handlar om å ha breidde nok i kunnskap om verkemidla til at ein kan analysere dei på lik linje med alle andre delar av eit stykke. Når ein analyserer tekstmateriale, ser ein på kva for type tekst det er; kvar i stykket han blir bruken; om teksten er berande for stykket; om det er klipt i

teksten eller om han får stå i sin heilskap; om han er basert på eit originalmanus eller ikkje; kven som framfører, kva har har ein på framføringa? Det finst mengder av vinklingar berre på analyse av tekst. Målet må vere å få opp eit medvit der ein kan sjå på andre komponentar i den sceniske vegen like detaljert. I denne oppgåva gjeld det projeksjonar. Er det brukta projeksjon? Kva inneheld han? Kva slag overflatar blir det projisert på? Er det ein eller fleire? Er det forteljande innhald eller abstrakt? Er materialet filma eller datagenerert? Blir det brukta heile tida eller berre innimellom? Kva funksjon har han i heilskapen? Har han ein funksjon i det heile? Berre om vi blir like detaljerte i våre spørsmål kring projeksjonar og andre verkemiddel, har vi ein sjanse til å sjå heilskapen i sceniske produksjonar i samtid.

7.4. Mine case i denne konteksten

Eg valde i denne oppgåva å analysere tre sceniske verk der projeksjonar er ein stor del av uttrykket. Felles for alle tre verka er at dei har parti der videomaterialet får stå heilt på eiga hand på scenen. I tillegg har alle tre verka projeksjonar som er basert på filma materiale med menneske framfor kamera. Eitt blir overført live, eitt er berre opptak, og det tredje blandar opptak og live, men lurar oss til å tru at alt er live. Sjølv om stykka tilsynelatande rører seg i same område innanfor scenekunst med projisert materiale på scenen, har dei ibuande kvalitetar som gjer at ulike moment blir viktige når ein skal gjere ein analyse av dei. Det at Eraritjaritjaka er strukturert som det er med episodar som er tydeleg skilde frå kvarandre, gjer at ein i den analysen er nødt til å fokusere på oppbygging og strukturering av stoff for å gje eit heilskapleg bilet av stykket. I Warhols Kitchen kjem ein ingen veg utan å sjå på originalmaterialet stykket er bygd opp kring og å gå inn på konsekvensane av at skodespelarane heile tida arbeider med eit metalag og til slutt blir bytta ut med personar frå publikum. Det heilt spesifikke for Skuggar er dei hengande projeksjonsflatane som svevar over scenen og det faktum at det er barn i alle berande roller. Også når det gjeld dramaturgi er dei bygd opp på heilt ulike måtar. Berre når det gjeld enkelheit i projeksjonsteknologi er dei relativt like.

Ei erfaring av å bruke analysekategoriane i konkret analyse, er at kategoriane nok er klargjerande for å skjøne projeksjonsaspektet ved eit scenekunstverk betre. Likevel er det naudsynt å sjå på kvart verk ut frå meir generelle analysegrep før ein fokuserer på projeksjonsdelen. Dramaturgi og grunnkonsept i eit verk legg sterke føringar for kva for spørsmål som er relevante å stille i møtet med den intermediale og multimediale delen av verket. Val av media og teknologiar i scenisk kontekst spring gjerne ut frå kva den som produserer ser som grunntankane bak verket. Ein kan med andre ord ikkje analysere intermediale verk berre ut i frå det at dei er intermediale. Ein må ta konsekvensen av at projeksjonar er ein del av ein heilskap og at det ikkje går å sjå dei isolert.

Det eg synest dei tre analysane viser, er nettopp ulikskapane i dei tre verka, men også at sjølv om bruken av projeksjonar tilsynelatande er ganske lik, må dei behandles heilt ulikt frå stykke til stykke. Dette får vere ein ledetråd om ein seinare skal sjå på andre verk. Det finst eit mangfald av uttrykk, det finst verktøy for å bygge opp intermedial scenekunst og det finst verktøy for å forstå scenekunsten. Vi må ta i bruk dette mangfaldet for å sjå nyansane i det vi opplever i scenerom i dag.

Litteratur

Auslander, Philip 1999; *Liveness. Performance in a mediatized culture.* 2.utgåve. Routledge, London og New York

Austin, John L 1955; How to do things with words. I Bial, Henry (red):*The Performance Studies Reader.* Routledge London and New York, s 177-182

Bay-Cheng, Sarah , Kattenbelt, Chiel , Lavender, Andy og Nelson, Robin (red) 2010; *Mapping Intermediality in Performance.* Amsterdam University Press, Amsterdam, s15

Boenich, Peter M. 2006; Aesthetic art to aisthetic art: theatre, media, intermedial performance. I Chapple & Kattenbelt 2006, *Intermediality in Theatre and Performance.* Editions Rodopi B.V. Amsterdam og New York, s103 – 116

Broadhurst, Susan & Machon, Josephine 2011; Introduction: Body, Space, and Technology. i Susan Broadhurst & Josephine Machon 2011: *Performance and technology. Practices of Virtual Embodiment and Interactivity,* Palgrave Macmillian Basingstoke, s xvii

Butler, Judith 1988; Performative Acts and Gender Constitution: An essay in Phenomenology and Feminist Theory. I Case, Sue-Ellen (red) *Performing Feminism, Feminist Critical Theory and Theatre.* Johns Hopkins University Press, Baltimore og London, s270-82

Chapple, Freda/Kattenbelt, Chiel 2006; *Intermediality in Theatre and Performance,* Editions Rodopi B.V. Amsterdam og New York, s14

Coniglio, Mark 2011; Materials vs Content in Digitally Mediated Performance. I Susan Broadhurst & Josephine Machon (red): *Performance and technology. Practices of Virtual Embodiment and Interactivity,* Palgrave Macmillian Basingstoke s78-84

De Marinis, Marco 2004; The performance text. I Bial, Henry (red):*The Performance Studies Reader.* Routledge London and New York, s 284-286

Fischer-Lichte, Erika 2008; *The transformative power of performance, A new aesthetics*. Routledge London og New York, s 24, 76

Giesekam, Greg 2007; *Staging the screen, the use of film and video in theatre*. Theatre and performance Practices (UK) , 27-30, 43, 48

Jensen, Frank 2005; The visual composer. I Miriam Frandsen & Jesper Schou-Knudsen, (red): *Space and Composition*. Nordscen and the Danish National School of Theatre – Continuing Education, København s 16 – 19

Kattenbelt, Chiel. 2006; Introduksjon i Chapple, Freda/Kattenbelt, Chiel 2006; Introduction, *Intermediality in Theatre and Performance*, Editions Rodopi B.V. Amsterdam – New York, s32

Kranich 1933, 127 *Bühnentechnik der Gegenwart*. Referert i Giesekam, Greg 2007: *Staging the screen, the use of film and video in theatre*. Theatre and performance Practices, s 32-35, 256

Lehmann, Hans-Thies 2006; *Postdramatic Theatre*. Routledge London and New York, s 87, 86, 126

Mortensen, Trine Boje 2005; Like a skyrocketing superstar – portrait of Heiner Goebbels. I Miriam Frandsen & Jesper Schou-Knudsen (red): *Space and Composition*. Nordscen and the Danish National School of Theatre – Continuing Education, København, s 20-23

Nelson, Robin 2010; Prospective Mapping. I Bay-Cheng, Sarah , Kattenbelt, Chiel , Lavender, Andy og Nelson, Robin (red) 2010: *Mapping Intermediality in Performance*. Amsterdam University Press, Amsterdam, s 13-23

Sontag, Susan 1966; Referert i Greg Giesekam 2007: *Staging the screen, the use of film and video in theatre*. Theatre and performance Practices (UK) s 6

Goebbels, Heiner 2010; Aesthetics of Absence: Questioning Basic Assumptions in Performing Arts; Cornell Lecture on Contemporary Aesthetics, Cornell University

<http://igcs.cornell.edu/files/2013/09/Goebbels-Cornell-Lecture18-1dnqe5j.pdf>

sett mai 2015

Goebbels, Heiner 2007; førelsesing v European Graduate School (EGS), Saas-Fee, Sveits

<https://www.youtube.com/watch?v=qplpz23JZ6U>

https://www.youtube.com/watch?v=mYTO_IG8584

<https://www.youtube.com/watch?v=cYkCWZC94ps>

<https://www.youtube.com/watch?v=rskGHajDqcU>

<https://www.youtube.com/watch?v=9m48QjCRNt0>

<https://www.youtube.com/watch?v=F-IEH-9ID9Y>

<https://www.youtube.com/watch?v=uLwZJxZMVL0>

<https://www.youtube.com/watch?v=qG5CO3LfcXM>

<https://www.youtube.com/watch?v=kcp9OKr7Xww>

Sett mars 2015

Wittwer, Erika 2004; Züritipp (CH), 4. november 2004 frå Goebbels, Heiner si heimeside

<http://www.heinergoebbels.com/en/archive/texts/interviews/read/47>

Sett mai 2015

Goebbels, Heiner: Libretto Eraritjaritjaka - musee des phrases, Engelsk versjon. Basert på tekster av Canetti, Elias

<http://www.heinergoebbels.com/en/archive/texts/material/read/533>

Sett mai 2015

Will, Simon, Smith, Sharon frå Gob Squad Intervju av Mark Gordon for radioprogrammet Center Stage (US)

<https://www.youtube.com/watch?v=tKjQCwtMTdg>

Sett mai 2015