

Hvis du er interessert i noe, uansett hva det er, så kjør på. Full pinne. Grip det med begge hender. Klem det, elsk det, og fremfor alt: *vær lidenskapelig*. "Lunken" er ikke bra, ikke "varm" heller. *Hvitglødende lidenskap* er det eneste som gjelder. – Roald Dahl

Forord

Tusen takk til:

Christine Therese Aspenberg og **Ragni Myhre Johansen**, uten dere ville ikke dette prosjektet ha blitt som det ble. Takk for at dere er dere, for latteren, frustrasjonen og tårene, og alle de fine stundene vi har hatt og kommer til å få flere av.

Sindre J. Karlsholm. Du fortjener en premie for å ha hoppet inn i dette prosjektet uten å vite hva du egentlig sa ja til, håper du har hatt det like gøy som oss.

Gunnar Fretheim, for at du har gitt meg så mye hjelp og støtte i denne prosessen.

Nils Christian Boberg, for teknisk hjelp og gode tilbakemeldinger underveis.

Mamma og **pappa**, for alle de deilige middagene og kjærligheten jeg har fått når jeg har reist hjem til Ottestad i frustrasjon.

Elling. Du fortjener også en plass på den lista her, uten deg hadde jeg vel ikke husket å spise, ta pauser, eller gå utenfor døra. Tusen takk for at du har hørt på all klagingen <3.

K. Uten din hjelp hadde jeg ikke klart å gjennomføre dette. Takk for at du har lært meg at det er lov å låne andres hoder når mitt eget motarbeider meg.

Hunden Kawaii, for alle gangene du har plassert lekene dine i ring rundt meg og lagt deg i fanget mitt mens jeg har jobbet med oppgaven.

Til heilagjengen min; for alle oppmuntringene! Nå kan jeg endelig være sosial igjen.

Til slutt vil jeg takke veilederen min gjennom disse årene, **Ellen Foyen Bruun**. Takk for at du har gått denne veien sammen med meg, takk for alle de fine samtalene, takk for inspirasjonen og engasjementet, takk for at du oppriktig bryr deg og støtten du har gitt meg. Tusen takk for at du har vært den beste veilederen jeg kunne hatt gjennom dette prosjektet. Jeg skulle ønske at det fantes en liten lommeversjon av deg som jeg kunne ha med meg videre i livet.

Innholdsfortegnelse

1 INNLEDNING	1
1.1 VISUELLE INNTRYKK GJENNOM DIGITALE MEDIER	1
1.2 BAKGRUNN FOR PROSJEKTET	2
1.3 PROBLEMSTILLING	3
1.4 100 TING JEG MÅ GJØRE FØR JEG BLIR 25	5
1.5 OPPGAVENS STRUKTUR	5
2 FORSKNINGSDESIGN	9
2.1 PERFORMATIVT FORSKNINGSPARADIGME	9
2.2 PRAKSIS SOM FORSKNING	11
2.3 MIN ROLLE SOM REFLEKTERENDE PRAKTIKER	12
2.4 METODER JEG HAR BRUKT	15
3 TEATERFAGLIGE TEORIER	19
3.1 DEVISED TEATER	19
3.1.1 <i>Frantic Assembly</i>	20
3.2 POSTDRAMATISK TEATER	22
3.2.1 <i>Postdramatiske virkemidler</i>	23
3.3 INTERMEDIALITET	24
3.4 DRAMATURGISCHE PRINSIPPER	27
3.4.1 <i>Dramaturgisk kontekst</i>	28
4 PRODUKSJONSKONSEPTET OG -PROSESSEN	31
4.1 FASE 1: IDÉUTVIKLING OG PRE-PRODUKSJONSPLANLEGGING	31
4.2 FASE 2: KONSEPTUTVIKLING	33
4.2.1 <i>Autobiografisk workshop</i>	33
4.2.2 <i>Workshophelg – ungdommer som informanter</i>	34
4.2.3 <i>Første lukking – finne en tematikk</i>	35
4.3 FASE 3: PRODUKSJONSPROSESSEN	36
4.3.1 <i>Ensembleetablering og utforskning av temaer</i>	36
4.3.2 <i>Utformingen av videomateriale og arbeidet med videoprojeksjonene</i>	39
4.4 FASE 4: FORM OG KOMPOSISJON	41
4.5 FASE 5: FORMIDLING	41

5 ANALYSE	43
5.1 VIDEOPROJEKSJONENES ROLLE I FORESTILLINGEN	44
5.1.1 <i>Teknikk</i>	44
5.1.2 <i>Videoprojeksjonenes bruksområde</i>	46
5.1.3 <i>Oversikt over forestillingens sekvenser, elementer, og videoprojeksjoner</i>	47
5.1.4 <i>Hvordan er samspillet mellom projeksjon og de andre elementene</i>	49
5.1.5 <i>Fiksjonsuniversene</i>	51
5.2 UTVALGTE SEKVENSER.....	53
5.2.1 <i>Lappespising/-gulping</i>	53
5.2.2 <i>Begynne å danse</i>	57
5.2.3 <i>Jeg er redd</i>	59
5.2.4 <i>Kjærlighetsskogen</i>	61
5.3 HVORFOR FUNGERTE ENKELTE PROJEKSJONER BEDRE I TRÅD MED INTENSJONEN ENN ANDRE?	64
5.3.1 <i>Komposisjonen</i>	64
5.3.2 <i>Arbeidsprosessen</i>	66
6 KONKLUSJON.....	69
6.1 FUNN	69
6.2 RÅD TIL ANDRE	71
6.3 VEIEN VIDERE.....	72
7 LITTERATURLISTE.....	73
VEDLEGG.....	75

1 Innledning

1.1 Visuelle inntrykk gjennom digitale medier

Fra vi slår opp øynene om morgenen til vi lukker dem igjen om kvelden blir vi bombardert med synsinntrykk. Det kan være alt fra fargene på trærne og bittesmå kjennetegn ved menneskene vi har rundt oss, til å oppdage umiddelbar fare. I det daglige tenker vi ofte ikke så mye over hva vi egentlig ser, fordi det kanskje er hverdagslig, men det vi ser setter seg i hukommelsen og danner bilder, assosiasjoner og forståelse vi senere kan bruke. Med den teknologiske utvikling og de sosiale mediernes inntog har antall daglige synsinntrykk økt betraktelig. Gjennom sosiale medier får vi blant annet se bilder og videoer fra krigsherjede områder i Midtøsten, det første snøfallet i Tromsø og direktesendte debatter fra USA. Tegninger, videoer, spill og VR (Virtual Reality) er en del av de daglige inntrykkene til de aller fleste mennesker. Disse kan vise oss virkeligheten slik den er i dag, eller en digitalt laget virkelighet som kan oppleves akkurat like virkelig som den virkelige virkeligheten.

Jeg har vokst opp som en del av milleniumsgenerasjonen, og vi har hatt tilgang til den nyeste teknologien og de heteste trendene på World Wide Web. Chattekanaler som AOL, IRC, og MSN ble flittig brukt, og en del av skolens fagplaner gikk faktisk ut på å lære om digitale verktøy. Fra jeg var ganske liten hadde jeg allerede min egen stasjonære datamaskin, på ungdomsskolen fikk vi låne bærbare datamaskiner til skolearbeid, og på videregående fikk vi utdelt hver vår bærbare datamaskin til å bruke både privat og til skolearbeid. Datainteressen og den tekniske kompetansen jeg har utviklet har dermed vært naturlig for meg i det miljøet jeg har vokst opp i. De siste årene har jeg også bidratt aktivt som frivillig på datamessen *The Gathering* (<http://www.gathering.org>). I tillegg til datainteressen har jeg så lenge jeg kan huske vært interessert i teater, spesielt scenekunst som får meg til å glemme hvor jeg er og som tar meg med inn i en helt ny og altopplukende fiksjonsverden. Det er dette jeg synes er det aller mest spennende med forestillinger jeg overværer, og jeg blir ekstra glad og oppspilt om oppsetningen klarer å dra meg inn i sitt univers. Forestillinger som har brukt ulike typer intermediale virkemidler har alltid fascinert meg og jeg tar meg ofte i å lure på hvordan ensemblene får det til å fungere - ikke bare det tekniske, men også hvordan de arbeider med digitale medier når det gjelder prosessen, handlingen og dramaturgien i forestillingen.

Da jeg begynte på masterstudiet høsten 2014 var jeg fortsatt usikker på hva mitt praktiske prosjekt skulle være. Det jeg da visste var at jeg ville eksperimentere med og bruke digitale virkemidler, slik som videoprojeksjoner, i gjennomføringen av forestillingen. Jeg hadde fra starten av lyst til å jobbe devised og visuelt, og jeg ble interessert i å bruke intermediale virkemidler både som meningsbærende elementer og for å skape et visuelt og forførende univers. Våren 2015 skrev jeg en analyse over bruken av intermediale virkemidler i teaterforestillingen *De Utvalgte*, en forestilling fra 2012 av teatergruppa De Utvalgte (2015). For å gjennomføre analysen hadde jeg en dialog med teatergruppa og fikk tilgang på en videofil jeg kunne bruke som grunnlag i analysen. Kari Holtan har hatt regi på forestillingen og Boya Bøckman har stått for videoprojeksjonene som blir brukt. Forestillingen tar for seg begreper som innenfor og utenfor, og er et samarbeid mellom De Utvalgte og en gruppe mennesker som ofte faller utenfor "normalen". I perioden jeg skulle skrive oppgaven så jeg opptaket av forestillingen flere ganger daglig, og ble mer og mer interessert i måten de hadde jobbet med de intermediale virkemidlene. Det var spennende å studere hvordan de klarte å gi handlingen et ekstra lag ved å bruke videoprojeksjoner som et dramaturgisk virkemiddel. Det inspirerte meg til å ville utforske mer om hvilke muligheter videoprojeksjoner har for å skape den typen altopplukende fiksjonsunivers som fascinerer og interesserer meg.

Derfor ville jeg fra starten av bruke denne interessen for teknologi i den praktiske prosessen for å utarbeide en teaterforestilling, og jeg så for meg at jeg ville filme, redigere materialet og finne en måte å spille av videoprojeksjonene i forestillingen selv. For å skape det altopplukende fiksjonsuniverset jeg drømte om ville jeg kombinere mine tekniske evner med min kompetanse innenfor dramaturgi, formidling, devising og konseptutvikling.

1.2 Bakgrunn for prosjektet

Jeg visste fra starten av masterløpet at jeg ville jobbe med visualitet, intermedialitet, dramaturgi og devised teater. Jeg ønsket ikke å gjennomføre det praktiske prosjektet alene, og ble lettet og motivert da muligheten for å samarbeide dukket opp. Siden Ragni Myhre Johansen, Christine Therese Aspenberg og jeg alle ville jobbe devised, for og med ungdom/ unge voksne, og hadde ulike forskningsfokus, ble det naturlig.

Det var en stor oppgave å begi seg inn på valg av tema og bestemme oss for hva rammene rundt prosjektet skulle være. En høstdag ikke lenge etter at vi hadde bestemt oss for å arbeide sammen kom Christine til en forelesning og fortalte dramatisk om hvordan hun nesten hadde dødd denne morgenen fordi hun hadde satt en eplebit i halsen og ikke fikk den løs. Vi inngikk en pakt om at med mindre vi ga beskjed om at vi ikke kom en dag, eller var litt sene, skulle vi alltid sjekke om personen som manglet fortsatt pustet. Denne historien satte kanskje en liten dødsskrekke i oss alle og var en frykt vi kunne relatere oss til. Bedre ble ikke denne skrekken av at foreleseren fortalte oss at når vi ble redde for å dø, ja da har vi blitt voksne. Christines historie om eplebiten i halsen ble en viktig brikke i vår søken etter et tema for prosessen vi skulle begi oss inn på. Dette snakket om at frykten for å dø gjorde oss til voksne mennesker ledet oss inn på høstens store diskusjonstema; hva er det som gjør at vi blir voksne? Vi hadde denne høsten intervjuer med tenåringer om tid, og det var en bisarr følelse å innse at disse tenåringene så på oss som voksne, mens vi selv ikke følte oss som voksne ansvarsfulle mennesker i det hele tatt. Vi snakket mye om hvordan vi alle hadde hatt et behov for eller en trang til å ha en oppskrift på hvordan man blir voksen. Hva vil det si å være voksen? Var vi, som alle var i midten av 20 årene, voksne og når ble vi det? Hvordan blir man voksen? Er det i det hele tatt mulig å definere et eksakt øyeblikk for når man blir voksen? Dette var spørsmål vi snakket mye om gjennom høsten og vinteren, og konklusjonen vår ble vel egentlig at det å være voksen bare er summen av de livserfaringer og kunnskaper man tilegner seg gjennom et livsløp, noe som deretter danner grunnlaget for hvordan man håndterer livet. Dette var starten på idemyldringsprosessen som senere skulle vise seg å bli forestillingen *100 ting jeg må gjøre før jeg blir 25*.

1.3 Problemstilling

På vei inn i prosjektet visste jeg at jeg ville jobbe med intermediale virkemidler versus kropp og story. Jeg ville forene mine interesser for teknologi og digitale medier med min lidenskap for teater, dramaturgi, og visualitet, og bestemte meg for å bruke videoprojeksjoner aktivt for å gi forestillingen et visuelt-assosiativt lag. Jeg ville få til et samspill mellom projeksjonene og skuespillerne som kunne gi publikum inntrykket av at videoklippene også var en levende aktør på lik linje med skuespillerne. Jeg hadde et ønske om at denne naturlige samhandlingen mellom medium og skuespiller skulle kunne dra publikum inn i sitt

altoppslukende fiksjonsunivers. På bakgrunn av disse tankene dannet jeg meg en foreløpig problematikk; *hvordan kan jeg bruke intermediale virkemidler og visuell dramaturgi til å skape et altoppslukende fiksjonsunivers?* Gjennom arbeidsprosessen kjente jeg at dette ikke var konkret nok, og innimellom kjentes det også ut som om jeg hadde tatt meg vann over hodet. Jeg valgte derfor å heller ha disse tankene og ønskene i bakhodet videre i prosessen, og lot problemstillingen stå åpen til jeg hadde klart å danne meg et overblikk over hva jeg egentlig holdt på med. Dette rettfærdiggjorde jeg for meg selv ved at jeg tross alt jobbet under det *performative forskningsparadigmet* (Haseman, 2006; Ulvund, 2012), og at min forståelse for Robin Nelsons tilnærming til praksisforskning i scenekunst (Nelson, 2013) oppmuntret praktikerens til å gå noen skritt tilbake og utenfor prosessen for å observere situasjoner og skaffe seg overblikk over praksisen.

I den felles skapende prosessen har mitt hovedfokus vært hvordan jeg som visuell designer for videoprojeksjonene kunne bidra til å skape et helhetlig formspråk mellom de fire hovedelementene; skuespillerkroppene, verbalteksten, det auditive uttrykket, og det visuelle. Min problemstilling for det praktiske forestillingsarbeidet ble i rapporten for DRA3191; *Hvordan kan jeg med mine teknisk-kunstneriske ferdigheter bidra til at det sceniske formspråket får et intermedialt preg?* Dette oppsummerte det jeg hadde lyst til å gjøre i dette prosjektet og samtidig ga meg mer innblikk i hvordan en kan jobbe i praksis med intermediale virkemidler i forestillingsarbeidet. Mitt fokus lå på hvordan jeg kunne bruke videoprojeksjoner og skuespillernes stemmer og kropper og få disse til å interagere med hverandre på scenen. I tillegg til at jeg også redigerte og filmet videomaterialet, eksperimenterte jeg med materialer jeg kunne projisere videoene på, ulike projektorer og avstand mellom disse.

I denne masteroppgaven skal jeg redegjøre og reflektere over den teknisk-kunstneriske problemstillingen. Jeg skal reflektere over og analysere den praktiske forskningsprosessen og plassere arbeidet i en faglig og kulturell kontekst. Jeg vil undersøke i hvilken grad min intensjon om å bruke videoprojeksjoner for å gi forestillingen et visuelt-assosiativt lag lyktes. I løpet av forestillingsprosessen har jeg undersøkt hvordan jeg kan lage, eksperimentere med, utforske og bruke videoprojeksjoner for å tilføre forestillingen et selvstendig,

meningsbærende, intermedialt lag. I denne oppgaven vil jeg ta for meg hvordan jeg har jobbet med videoprojeksjonene, hvordan de er integrert i forestillingen, den dramaturgiske intensjonen og funksjonen bak dem, og hvordan de påvirket forestillingens formspråk. Jeg vil også analysere i hvilken grad og hvorfor noen av videoprojeksjonene virket mer vellykkede enn andre når det gjelder både samspillet med de andre elementene og i forhold til intensjonen om å bidra til å skape et helhetlig og likestilt formspråk.

1.4 *100 ting jeg må gjøre før jeg blir 25*

Vi ønsket å lage en teaterforestilling der alle tre sine masterprosjekt kom til syne, en teaterforestilling som ikke kunne eksistere uten Christines arbeid med musikk, Ragnis regi, eller mitt arbeid med videomateriale. Ved hjelp av devising som arbeidsmetode, autobiografisk materiale som grunnsteiner, og postdramatiske prinsipper som kunstneriske inngangsmåter, har vi som Teater Brødbox laget forestillingen *100 ting jeg må gjøre før jeg blir 25*. Vi ønsket at forestillingen skulle representere alle oss tre som individer, og både forestillingen og prosessen har båret preg av dette.

Jeg har i denne prosessen hatt hovedansvar som produsent og fungert som projeksjonsdesigner, visuell designer og forsker. Det har vært nødvendig å sjonglere disse rollene i prosessen for å kunne skape distanse til det praktiske arbeidet. Det er heller ikke uvanlig at man i en devised prosess har flere roller, og på den måten kan man bedre utnytte kreativiteten på flere områder (Oddey, 1994).

1.5 Oppgavens struktur

Denne oppgaven består av seks kapitler i tillegg til vedlegg. I denne innledningen har jeg beskrevet hva som ligger til grunn for mitt valg av hovedfokus i den praktiske delen av oppgaven. Jeg har kort beskrevet hvordan vi endte opp med å samarbeide om en felles teaterforestilling, samt den diskusjonen vi hadde som førte frem til valg av tema og tittel. Under delkapittelet problemstilling har jeg redegjort for hvilket fokus jeg hadde for prosjektet i utgangspunktet, hvordan dette utviklet seg gjennom det praktiske arbeidet og til slutt hvilken hensikt jeg har med denne masteroppgaven.

I kapittel to vil jeg gjøre rede for hvilke vitenskapsteorier jeg har valgt å bruke. Kapittelet vil starte med en kort innføring i hermeneutikk og fenomenologi for så å gå over til det *performative forskningsparadigmet* som jeg har plassert forskningen under, samt hvilke grunnpilarer dette paradigmet bygger på. Videre vil jeg ta for meg Robin Nelsons teorier om praksisledet forskning, beskrive kort hvilke roller jeg har hatt, samt hvordan dette har påvirket mitt valg av metoder.

Deretter har jeg valgt å ha et kapittel som ikke bare gir en innføring i aktuelle teaterfaglige teorier jeg har brukt underveis i den praktiske prosessen, men teorier som jeg også anser som viktige for denne oppgaven og som jeg har jobbet ut fra. Ettersom jeg har plassert meg i et krysningsfelt mellom dramaturgi, intermedialitet og scenografidesign mener jeg at teoriene jeg presenterer er viktige for å forstå hvorfor jeg har tatt de valgene jeg gjorde.

I kapittel fire vil jeg redegjøre for den praktiske prosessen frem til eksamensvisningen av *100 ting jeg må gjøre før jeg bli 25*. Denne prosessen har jeg delt opp i fem forskjellige faser etter Robin Cohens (2011) og Alison Oddeys fase-tenkning (1994). Under disse fasene vil jeg skrive om hva vi har gjort som ensemble, hvordan min prosess som visuell designer har vært, og hvordan videoprojeksjonene har utviklet seg i takt med resten av ensemblet.

I analysekapittelet kommer jeg til å analysere virkningen og effekten videoprojeksjonene hadde i forestillingen. I hvilken grad de var intermediale, og om jeg klarte å integrere dette virkemiddelet på den måten jeg hadde intensjoner om. Hva har jeg oppdaget og lært ved å arbeide på denne måten? Hvilke funn og oppdagelser har jeg hatt? Jeg har tatt for meg de gjennomgående videoelementene og tre sekvenser der jeg mener jeg har lyktes i ulik grad med å integrere projeksjonene. Jeg vil også gi en analyse av arbeidsprosessen og reflektere over hvordan denne medvirket til forestillingenes endelige form. Detaljanalysen er viktig for meg å ha med fordi det ikke bare kan forklare hvorfor enkelte av sekvensene som involverte videoprojeksjoner ikke fungerte eller fungerte, men fordi det også gi en pekepinn på hvordan jeg eller andre kan arbeide neste gang et lignende prosjekt skal gjennomføres.

Til slutt vil jeg oppsummere og gjennomgå de konkrete forskningsfunnene som jeg mener kan være til nytte for andre som arbeider med devised teater og som vil utforske postdramatiske prinsipper med digitale medier som element.

2 Forskningsdesign

Med dette masterprosjektet har jeg satt meg selv i et performativt forskningsparadigme, der den kunstneriske praksisen står i fokus. Dette forskningsparadigmet har gitt meg et grunnleggende tankesett for hvordan jeg skal gå frem i min praksisforskning og jeg vil definere dette nærmere i dette kapittelet. Mitt forskningsparadigme og valg av metoder har vært grunnleggende for hvordan jeg har arbeidet med praksiskontekst og teori, samt i selve praksisperioden.

Jeg har gjennom min lidenskap og interesse for videoprojeksjoner, dramaturgi, devising, og visualitet gjennomført et kunstnerisk prosjekt med to andre medstudenter, Christine Therese Aspenberg og Ragni Myhre Johansen. Vi har undersøkt og forsket på hver våre problemstillinger, men har gått sammen om å gjøre dette i et felles praktisk prosjekt. Dermed har vi tatt steget inn i en forskningsverden der det praktiske arbeidet som gjennomføres ligger til grunn for selve forskningsarbeidet.

Vi presenterte resultatet av praksisforskningen i forestillingen *100 ting jeg må gjøre før jeg blir 25*, og de individuelle masteroppgavene er våre skriftlige rapporter, vurderinger, og analyser av det felles arbeidet vi gjennomførte med forestillingen og våre individuelle forskningsspørsmål tilknyttet det praktiske arbeidet. Denne oppgaven baserer seg i all hovedsak på min rolle som *reflekterende praktiker* og *praktiker-forsker*. Begrepet praktiker-forsker henviser til det engelske *practitioner-researcher* (Heli & Ellen Foyn, 2014), og det er relevant i denne konteksten fordi jeg har forsket gjennom kreativ praksis. Jeg har brukt Robin Nelsons (2013) modell om tre typer kunnskap; *know what*, *know that*, og *know how*, (vedlegg 1) for å kunne se på og reflektere over prosessen og arbeidet utenfra. Videre i dette kapittelet vil jeg komme med en redegjørelse for de vitenskapelige begreper og metoder jeg har benyttet meg av i den kunstneriske forskningsprosessen.

2.1 Performativt forskningsparadigme

Det performative forskningsparadigmet handler ifølge Marit Ulvund (2012) om å «undersøke

både praksis, praksiskontekst og teori på en måte som fører oss til ny og forskningsbasert kunnskap» (Ulvund, 2012, p. 53) og er grunnleggende for kunstbasert praksisforskning. Jeg har valgt å gjennomføre en praksis-teoretisk mastergrad der praksisarbeidet både leder forskningsarbeidet og er en del av forskningen. Derfor har det for meg vært helt naturlig å plassere mitt eget praktisk-teoretiske arbeid under et performativt forskningsparadigme og bruke dette som grunnpilar for arbeidet.

Dette forskningsparadigmet oppsto som et behov for å eksplisitere forskningsstrategier brukt i de kreative og praktiske forskningsfeltene. Brad Haseman (Haseman, 2006) skriver i sin artikkel «Manifesto for performative research» at det er på tide at det etableres et tredje forskningsparadigme i tillegg til kvantitativ og kvalitativ forskning. Han påpeker at den største forskjellen mellom disse tre forskningsparadigmene er måten funnene og resultatene blir presentert på. I det performative forskningsparadigmet kan forskningsresultatene bli presentert ved hjelp av bilder, video, musikk, lyd, performance eller teaterforestillinger, men også som rapporter, artikler og i andre akademiske verk (Ulvund, 2012, p. 59). Uansett hvordan rapporteringen av funn blir gjennomført eller hvordan datainnsamlingen foregår, er en av nøkkelfaktorene for å kalle forskningen performativ tilstedeværelsen av praksis. Det handler ikke bare om at forskningen blir gjennomført og formidlet performativt gjennom kunstnerisk form, men om at den performative, skapende prosessen også blir identifisert som forskning i seg selv (Haseman, 2006, p. 6)

Hvordan skiller egentlig en teaterprosess basert på performativ forskning seg fra en helt vanlig teaterproduksjonsprosess? En teaterproduksjonsprosess er gjerne praktiske prosjekter som har et mål om å produsere en teaterforestilling som skal vises for en tiltenkt målgruppe. Det at en slik teaterproduksjon baserer seg på praksis vil ikke tilsi at det er performativ forskning av den grunn. For at en praktisk og kunstnerisk produksjon skal kunne kategoriseres som en forskningsprosess er det nødt til å være forskere som kan beskrive og begrunne forskningsdesign, -metoder, -strategier, feltarbeid og valg som gjøres underveis (Ulvund, 2012, p. 69). En forskningsprosess har gjerne og ofte en tverrfaglig innfallsvinkel, og man må ha et bevisst forhold til krav som stilles til forskningsprosessen, om hvordan en kreativ prosess kan gjennomføres i praksis, samt ha en entusiasme eller undring over noe som man

kan utvikle til en problemstilling og eventuelt et formelt forskningsspørsmål.

I den praktiske delen av masterprosjektet har jeg brukt praksis som forskning for å få svar på problemstillingen og de tilhørende hypotesene jeg hadde laget meg før vi begynte produksjonsprosessen høsten 2015. Jeg har i mitt prosjekt brukt det performative forskningsparadigmet som utgangspunkt for arbeidet jeg har gjennomført. Resultatet av det praktiske arbeidet ble i desember 2015 presentert i teaterforestillingen *100 ting jeg må gjøre før jeg blir 25*. Denne masteroppgaven er min skriftlige analyse og drøfting av praksis, praksiskontekst, teori, og funn.

2.2 Praksis som forskning

Robin Nelsons bok *Practice as research in the arts* (2013) bygger på Hasemans teorier om det performative forskningsparadigme, men mener selv at begrepet performativt er for utvannet og omtaler praksis som forskning som metoder for å hente frem kroppsliggjort kunnskap. Praksis som forskning legger til grunn at et forskningsprosjekt bruker praksis som nøkkelmetode for undersøkelse, og at forskningsresultatene blir formidlet gjennom praksis, slik vi gjorde ved å presentere teaterforestillingen *100 ting jeg må gjøre før jeg blir 25* for publikum. Nelson understreker at kunstnerisk praksis som forskning handler om å bedre forstå den subjektive praksiskunnskapen hvert individ innehar gjennom en bevisst utvikling av den, og ha kunnskap om hvordan den dannes. Praksis som forskning handler om å jobbe praktisk for å få tak i den usynlige og tause kunnskapen som ligger gjemt i og rundt oss. Som eksempel bruker han det å kunne sykle, når man først har lært å sykle vil disse bevegelsene bli lagret i det kroppslige minnet og neste gang man prøver å sykle vil minnet om hvordan man gjør dette bli hentet frem fra muskelminnet (Nelson, 2013, p. 9).

For å få til å hente ut denne kunnskapen, og for at praksisen skal sees på som forskningspraksis, er det ifølge Nelson nødvendig med metodetrianglering. Det handler om å kritisk reflektere underveis i prosessen (over hva som fungerer og hva som ikke fungerer), om å sette sin egen praksis inn i et forskningsfelt, innhente kunnskaper fra det teoretiske feltet en jobber innenfor, samt dokumentere prosessen gjennom ulike kvalitative

dokumentasjonsformer. Dette kaller han i modellen (vedlegg 1) sin for *know-how*, *know-what*, *and know-that* og gjennom denne modellen viser han hvordan den praktiske forskningen kan tolkes og utarbeides (Nelson, 2013, p. 37). Det viktigste med denne modellen er at den plasserer det praktiske arbeidet i sentrum for forskningen, og omfavner ulike typer kunnskapsmåter, man kan se på det som om praktikerer står i øyet til en orkan mens de ulike formene for kunnskapstilegnelse svever rundt. Den første, *know-how*, handler om å vite hvordan en gjør noe og dette kaller Nelson for *tacit knowledge*, altså taus kunnskap (Nelson, 2013, p. 42). Dette beskriver den kroppsliggjorte kunnskapen vi så i eksempelet ovenfor om det å sykle. Det er ikke alltid man kan forklare eller sette ord på hvordan den syklende handlingen gjøres motorisk med kroppen, men vi vet hvordan det gjøres fysisk. Den andre formen for kunnskap, *Know-what*, handler om å ha kunnskap om det faglige feltet forskningen befinner seg i. Altså kunne plassere sin egen praktiske forskning inn i en faglig og teoretisk ramme ved å lese, reflektere og skrive. Den siste formen for kunnskap er *know-that*. Dette er den reflekterende biten av forskningen som ser nøyere på hva som fungerer og hva som ikke fungerer av det som blir gjort. I teatersammenhengen betyr dette at forskeren må veksle «[...] mellom praksis, den profesjonelle og kritiske konteksten som innrammer forskningsarbeidet, og rammene for forskningsarbeidet» (Ulvund, 2012, p. 62).

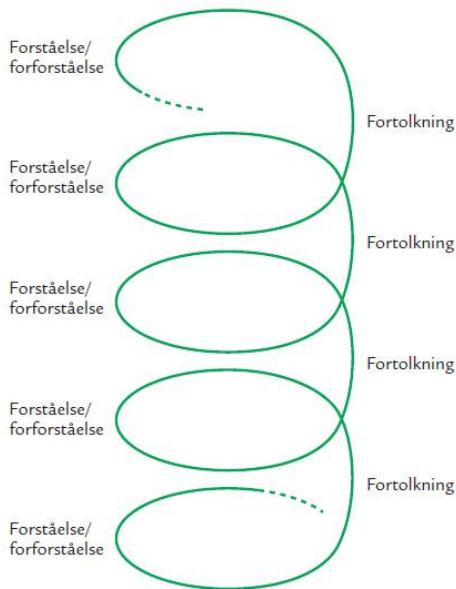
Metodetrianguleringen har vært en viktig del av min tilnærming, også i samhandling med mine medstudenter. For å skape progresjon i arbeidet har vi ved flere anledninger måttet ta et par skritt tilbake og skape distanse for å forstå hvordan vi har arbeidet. Vi har tatt i bruk kvalitative metoder som refleksjonsverktøy og dokumentasjonsverktøy, og disse metodene har vist seg å være viktige og effektive verktøy for å skape den refleksjonen og forskerdistansen Nelson skriver om i vår egen kunstneriske prosess. Videre vil jeg skrive om hvordan jeg har reflektert som praktiker og om hvilke metoder jeg har benyttet og hvorfor disse har vært nyttige i prosessen.

2.3 Min rolle som reflekterende praktiker

For å kunne gjennomføre en forskning i praksis etter Nelsons modell er det viktig å definere forskerrollen sin som en reflekterende praktiker. Dette er et begrep som ble tatt i bruk av Donald Schön allerede i 1973, og Schön viser med dette begrepet til at vi reflekterer i

handlingen når vi bevisst bruker kunnskap og erfaringer aktivt i praksiskonteksten. Ulvund skriver at det en reflekterende praktiker gjør er «å hente fram og bevisstgjøre kroppslig ervervet kunnskap, samt å forstå og fortolke denne» (Ulvund, 2012, p. 69). Det er også viktig å skille mellom metodene man bruker for å reflektere. Schön skiller mellom å reflektere-over-handling og reflektere-i-handling. Refleksjon-over-handling er en selvforklarende term, mens sistnevnte er mer å forstå som refleksiv praksis (Schön, 1995). I dette legger jeg den typen improviserte og intuitive valg en foretar seg *mens* man er i det praktiske arbeidet på gulvet, gjerne ut fra egne kroppslige, intuitive og estetiske kunnskaper, og dermed handler man ut fra den kunnskapen som Nelson beskriver som kroppsliggjort.

For å forklare forskjellen mellom refleksjon-over-handling og refleksjon-i-handling nærmere vil jeg trekke noen paralleller til forskningsfilosofiene *hermeneutikk* og *fenomenologi*. Hermeneutikk er utledet av det greske ordet for å tolke, og handler om å søke en dypere forståelse for menneskelig aktivitet (Pahuus, 2003). Opp gjennom historien er det mange vitenskapsfilosofer som har prøvd å forklare hva hermeneutikk handler om, og i mange tilfeller handler det om forståelse for og tolkninger av menneskelige handlinger og produkter, men essensen handler om at forforståelsen endres i takt med virkeligheten man ønsker å forstå. Ifølge Mogens Pahuus (2003) har forståelsen for hermeneutikk vært opptatt av å forstå intensjonen og hensikten bak en menneskelig handling, vært en idé om at all tolkning skjer på bakgrunn av vår eksistens i verden og dermed vår forforståelse, og hvordan en tolkning alltid vil bære preg av subjektet som utfører tolkningen. Det å reflektere-over-handling er veldig lik hermeneutikkens tanker om å tolke menneskelig handling. Dette skjer på samme måte og blir godt forklart gjennom det som kalles den Hermeneutiske Sirkel.:



I denne modellen (Hegner, 2016) ser en at forståelsen og meningsdannelsen hele tiden beveger seg mellom forforståelsen og tolkningen, og viser at forståelse ikke bare handler om å samle informasjon, men også om å tilpasse og endre refleksjonene sine ettersom forskningsprosessen utvikles. I denne prosessen kan man se på det som de tankene jeg gikk inn i det praktiske prøvearbeidet med, hvordan disse endret seg underveis og hvilke tanker jeg satt igjen med ved prosessens slutt. Denne modellen beskriver godt hvordan refleksjon-over-handling utvikles.

Refleksjon-i-handling baserer seg på den kroppsliggjorte kunnskapen vi besitter, og det er her fenomenologien kommer inn. Fenomenologi er læren om bevissthetens erkjennelsesformer og utviklingen frem til absolutt erkjennelse, kunnskap. Ifølge Dan Zahavi (2003) setter fenomenologi den menneskelige kroppen i sentrum for å forstå menneskenes erfaringer og erkjennelser, og i human- og samfunnsvitenskapene er fenomenologi en metode som legger vekt på empiri beskrevet fra et aktørsynspunkt. Essensen av fenomenologien handler om å se, beskrive og analysere subjektets møte med verden gjennom kroppsliggjort viten, kognitiv innsikt og emosjonelt ervervede erfaringer (Zahavi, 2003). For at denne kunnskapen skal få autoritet som forskning er det nødvendig å være på innsiden av erfaringene og samtidig reflektere over dem og sette dem i en kontekst. Derfor har det vært viktig for meg å ha en egen notatbok der jeg har skrevet ned tanker, intuitive valg og impulsive handlinger underveis i avviklingen av prøvene.

Jeg har gjennom mitt utdanningsløp (ved NTNU) fått god trening i å sette meg selv i posisjonen som den reflekterende praktiker, både når det gjelder *i* og *over* handling, da refleksjon over de praktiske arbeidene har vært en del av vurderingsgrunnlaget i fagene og utprøving av løsninger på kunstneriske problemer i plenum har vært viktig for fremdriften. I prosjektet med *100 ting jeg må gjøre før jeg blir 25* har samtaler og refleksjoner sammen med veiledere og medstudenter vært like viktige for å kunne skape distanse til det praktiske

arbeidet jeg har holdt på med, som den felles videodokumentasjonen av prøvene og egne refleksjonsnotater. Metodene jeg har brukt for å reflektere over og dokumentere deisingprosessen vi har gjennomført, blir beskrevet mer detaljert nedenfor.

2.4 Metoder jeg har brukt

I denne prosessen har jeg kjent på det å ha tre ulike roller, scenekunstner, visuell designer og forsker. Det har vært vanskelig å ha et konkret skille mellom disse rollene da de i mange tilfeller har vært sammenflettet. Dermed har det vært viktig for meg å skille mellom å være:

- en praktiker som arbeider selvstendig med å produsere materiale,
- en praktiker som tar avgjørelser intuitivt under prøvene,
- en praktiker som forsker gjennom praksis og refleksjon,
- en reflekterende praktiker som konstant reflekterer i forhold til de ulike prosessene i det praktiske arbeidet.

For å skille mellom disse har jeg derfor brukt ulike metoder for refleksjon: refleksjon-i-handling, refleksjon-over-handling og intuitiv refleksjon-gjennom-handling. Dette er i tråd med Nelsons tanker om nødvendigheten av å bruke metodetriangulering som verktøy for å skape refleksjon og forskerdistanse til arbeidet.

Det viktigste dokumenteringsverktøyet vi har tatt i bruk i dette prosjektet har vært å filme hver eneste prøve vi hadde fra begynnelse til slutt. Dette var et arbeidsverktøy vi hadde lest at Frantic Assembly brukte under sine prøver, både for å kunne evaluere improvisasjonsarbeidet og for lettere å kunne gi hverandre tilbakemeldinger. Scott Graham og Steve Hoggett forteller i boken sin om Frantic Assembly at de begynte å filme prøvene sine da det utviklet seg et behov for å kunne se hva de selv gjorde, et behov for å gi bedre og mer konkrete tilbakemeldinger, og det ble nødvendig at skuespillerne selv, etter en utmattende improvisasjonsøkt, kunne se gjennom materialet og ta inspirasjonen fra det med seg i det videre arbeidet (Graham & Hoggett, 2009). For oss har dette med å filme prøvene vært like viktig. Jeg har hatt behov for å se gjennom prøvene på nytt for å kunne reflektere over materialet som ble produsert til den aktuelle prøven, men også for å produsere materiale til neste prøve som kan sørge for at prosessen går fremover. Denne metoden har derfor vært

nyttig for meg som en forsker som reflekterer over det praktiske arbeidet, som en visuell designer som skal kunne evaluere og produsere videomateriale til prøvene, og for å se hvilke valg og tanker jeg intuitivt har gjort meg underveis i prøvene.

Andre metoder jeg har brukt for å kunne skille mellom de ulike rollene og refleksjonene har vært å bruke ulike materielle og digitale metoder. Jeg har som scenekunstner hatt en aktiv rolle under prøvene ved å observere, utforske og delta i diskusjonene. Under prøvene har jeg brukt en notatbok for å notere personlige refleksjoner, skrive ned kunstneriske idéer og inspirasjon, samt loggføre for min egen del hva vi har gjort, hvordan det har fungert og hva jeg har tenkt om prøven vi akkurat har gjennomført. Som visuell designer har jeg også brukt en notatbok for å skrive ned idéer og tanker jeg har hatt et behov for å snakke med veiledere og rådgivere om, eller som jeg har følt et behov for å luften med de andre i ensemblet før jeg har satt i gang med filming og redigering. I dette arbeidet har jeg også filmet små snutter med et videokamera, redigert disse filene på ulike måter ved hjelp av redigeringsverktøyet Adobe After Effect, og lagret alle små prosjekter og ferdige videoer på en harddisk og i den virtuelle lagringsskyen Google Drive. Dermed laget jeg meg et eget bibliotek for videofilene, både som uredigert råmateriale og grundig bearbejdede filer, som det har vært enkelt å finne frem i. Som forsker i denne kreative og til tider kaotiske prosessen har de metodene jeg har benyttet som scenekunstner og visuell designer vært viktige for å kunne reflektere over det praktiske arbeidet. Metodene jeg har brukt i de to andre rollene har gitt meg muligheten til å kunne ta et par skritt tilbake fra heten prosessen genererte, vurdere arbeidet fra utsiden og komme med gjennomtenkte løsninger på problemer som vi støtte på underveis.

I tillegg til de metodene jeg allerede har nevnt, har veiledning og rådene fra veiledere og fagpersoner vært viktige for min fremgang. For ikke å gå glipp av den verdifulle samtalen som kunne oppstå under veiledning, brukt jeg en app på telefonen som lar meg ta opp lyd med god kvalitet for å kunne ta opp hvert eneste møte med veileder og fagpersoner. Dette ble gjort etter avtale med de involverte. Disse opptakene er organisert på en harddisk etter dato for møte, og hvem som har deltatt. Lydopptakene har vært viktige for min progresjon på den måten at jeg har lyttet til opptakene fra møtene i etterkant for å hente frem inspirasjonen og de idéene jeg fikk under selve møtet. Disse opptakene vil i likhet med videoopptakene fra

workshophelgen 22.-23. august og ensembles prøver bli slettet permanent fra alle harddisker når vi er ferdige med masteroppgavene, og det ikke lenger er behov for dem.

En annen ting som har vært viktig for min prosess har vært behovet for å dele prosessen inn i ulike produksjonsfaser. Dette går jeg nærmer inn på i kapitlet om teaterfaglige teorier og måten devised teater har inspirert oss og dannet grunnlaget for vår arbeidsmetode. Underveis i prosessen har jeg prøvd å plassere arbeidet mitt i de ulike fasene, det er først nå i etterkant disse kan skilles tydelig ved å gå grundig gjennom det skriftlige og filmatiske dokumentasjonsmaterialet.

3 Teaterfaglige teorier

3.1 Devised teater

På norsk har man lenge brukt begrepet *devised*, men i dag brukes også begrepet *egenskapt teater*. I vår produksjonsprosess valgte vi å holde oss til den engelske terminologien fordi den var mer kjent, og jeg har derfor valgt å bruke begrepet *devised teater* også i denne oppgaven. *Devised teater* er en samlebetegnelse på en produksjonsplattform som utfordrer den verbale tekstens rolle som autoritet og som viser til at en teaterforestilling, eller performance, er et originalt, selvutviklet verk av en teatergruppe eller kunstnere (Govan, Nicholson, & Normington, 2007). Denne retningen som ble utviklet på 1970-tallet som en motkultur til datidens hierarkiske teaterkonvensjoner og fokuserte heller på flat struktur og kunstnerisk samarbeid som ideal for arbeidsstrukturen (Mermikides & Smart, 2010, p. 4). Det er blitt satt spørsmålsteget om en *devised* prosess i det hele tatt er ikke-hierarkisk og demokratisk (Govan et al., 2007, p. 6), men vi hadde et uttalt ønske om å gjøre den kunstneriske produksjonsprosessen så ikke-hierarkisk som mulig. Dette ønsket satte vi som et prinsipp for samarbeidet. Vår streben etter å ha en kollektiv styring av det skapende arbeidet bød på både utfordringer og muligheter. Dette vil jeg komme tilbake til i kapittelet om produksjonsprosessen, og i analysen av mitt forskningsfokus.

Andre kjennetegn for denne metoden er fravær av et ordinært manus, kreativt samarbeid på tvers av spesialiseringer, lek, improvisasjon, koreografering, diskusjoner, kreativ skriving og eksperimentell utforskning av både innhold og formspråk (Govan et al., 2007, p. 7). En *devised* prosess kan arbeide ut fra et sted, en målgruppe, et virkemiddel, utforskningen av formspråk, et bestemt tema eller en idé. Vår prosess startet med et ønske om å arbeide ut fra postdramatiske prinsipper, at musikk, video og kropp skulle være likestilte elementer både i prosess og forestillingsprodukt, og tok utgangspunkt i vår idé om lista med 100 ting man må gjøre før man ble voksen.

En *devised* prosess deles gjerne inn i stadier og faser. Robin Cohen (2011) skriver i sin bok, *Working together in theatre – collaboration and leadership*, om fire stadier i

produksjonsprosessen og deler dem inn i forberedelsesstadiet, planleggingsstadiet, produksjonsstadiet og presentasjonsstadiet. Vi ville utforske hvordan vi kunne arbeide i en devised prosess uten å ha noen form for leder eller sjef, derfor ble Cohens stadier litt for hierarkisk for oss. Han skriver mest om hvordan man i en kollektiv prosess kan gå inn for å lede disse stadiene på en demokratisk, men hierarkisk måte. Alison Oddey deler derimot devisingprosessen inn i *fase 1 pre-produksjonsplanlegging, fase 2 utforskning av konseptet, fase 3 produksjonsprosessen, og fase 4 utfordringer i prosessen*. Dette er omtrentlige fasestadier, der hun fokuserer på hva slags spørsmål som bør bli besvart underveis i prosessen, og som samtidig skal lede til en fremdrift i produksjonen (Oddey, 1994). Hun er også veldig klar på at disse fasene ikke nødvendigvis opptrer i den nøyaktige rekkefølgen, at de ofte glir inn og over i hverandre, og at ting man for eksempel skal diskutere i fase to allerede har blitt avgjort i fase en. For oss var det nyttig å ha en slik skjematisk fasetenkning i tankene underveis i prosessen. Fasetenkningen ble et verktøy vi kunne bruke for å se hvordan prosessen utviklet seg frem til den ferdige forestillingen og dens møte med publikum. Denne tenkningen har også vist seg å være et nyttig verktøy for å kunne reflektere over prosessen, både da jeg sto i den og nå i etterkant. I kapitlet om produksjonskonseptet og -prosessen har jeg valgt å dele prosessen inn i fem faser:

- Fase 1: pre-produksjonsplanlegging
- Fase 2: konseptutvikling
- Fase 3: produksjonsprosess
- Fase 4: form og komposisjon
- Fase 5: formidling

3.1.1 Frantic Assembly

Frantic Assembly ble offisielt et teaterkompani i 1994 og har siden oppstarten et par år tidligere jobbet devised og vært inspirert og hjulpet av Volcano Theatre Company. For å få konstruert stoff til utviklingen av forestillingen har vi valgt en klar inngang gjennom Frantic Assemblys forståelse for fysisk teater. Frantic Assemblys teaterforestillinger kan med rette defineres som fysisk teater, da kropper, bevegelser og koreografi spiller en vesentlig rolle i dem alle. Selv anerkjenner de at deres arbeid ligger et sted i grenselandet mellom danseteater, miming, klovning og bildeteater (visuelt teater), men de er ikke komfortable med

merkelappen betegnelsen fysisk teater gir (Graham & Hoggett, 2009, p. 30). Vårt arbeid på gulvet har vært konsentrert rundt noen av teatergruppas enkle koreografiske øvelser (Vedlegg 2). Slike øvelser som er beskrevet i vedlegg 2 var enkle å ha som et utgangspunkt mens vi eksperimenterte med dialog, musikk og video. Disse øvelsene var en av grunnpilarene vi hadde bestemt oss for før vi gikk inn i det kreative samarbeidet. Vi brukte Frantic Assembly som en felles forståelsesplattform og inspirasjon. *The Frantic Assembly – book of devising theatre* (Graham & Hoggett, 2009) var felles metodisk inngang for oss alle tre, og fungerte som inspirasjon gjennom hele prøveperioden og i valg av regigrep i sluttkomposisjonen. For oss har også filosofien bak Frantic Assemblys måte å arbeide på vært like viktig som de konkrete øvelsene vi har brukt. Denne filosofien kan oppsummeres på følgende måte:

We do not walk into rehearsals on day one clutching a big black notebook full of all the answers. [...] that notebook will contain some images, possibly a list of song titles, scetchy descriptions of images without a linking factor between them, possibly a few quotes and lots and lots of clean white space (Graham & Hoggett, 2009, p. 7)

Det ovennevnte sitatet fra boken om Frantic Assembly har vært en stor inspirasjon for oss når det gjaldt måten vi valgte å jobbe på. Dette gjaldt ikke bare for de fysiske metodene man kan skape et kreativt innhold av og utvikle til sekvenser og materiale til forestillingene, men også på grunn av deres tanker om den kreative arbeidsprosessen som er i overensstemmelse med ensemble-tekningen og det kollektivt skapende arbeid man har med devising som produksjonsplattform. Vi ønsket å legge så få føringer som mulig for hva slags type materiale vi tok med til prøvene, men satte et overordnet tema for hver enkelt prøve slik at vi ikke skulle føle at det ble for mye å velge mellom. Et annet aspekt vi likte godt og tok med oss inn i vår arbeidsprosess var måten Frantic Assembly alltid filmer prøvene sine og dermed kan gi bedre tilbakemeldinger og peke ut akkurat de improviserte situasjonene de likte best. Denne metoden å arbeide på har jeg beskrevet nærmere i kapittel 2. Det mest utfordrende i denne prosessen har vært, slik Graham og Hogget nevner i boken sin, å beholde roen og ikke la seg stresse av den kontinuerlige divergerende og konvergerende prosessen (2009, p. 6). For min rolle som videodesigner ble dette nok enda mer utfordrende enn for de andre. For å kunne bringe noe til en åpen, utprøvende improvisasjon må man både komponere og redigere noe

først. Som element i en forestilling fungerer video annerledes enn for eksempel kropp, som er plastiske og kan for endres. Forståelsen av konvergens (lukket) og divergens (åpen) fungerer derfor forskjellig for de ulike elementene, for å skape rom for ikke-hierarkisk utprøving kreves det derfor en bevissthet rundt dette.

3.2 Postdramatisk teater

I 2006 kom den engelske oversettelsen av Hans-Thies Lehmanns *Postdramatisches Theater* fra 1999. Oversetteren Karen Jüers-Munby skriver i *Postdramatic Theatre* at Lehmanns intensjon med denne boka var å finne et nytt språk som kunne beskrive de nyere teaterformene som har oppstått fra 1970-tallet og frem til i dag og deres brytning med det dramatiske (Lehmann & Jüers-Munby, 2005, p. 1). Boka har siden blitt et referanseverk for hvordan man kan forstå dagens scenekunst og dens komposisjonsprinsipper, og betegnelsen *postdramatisk teater* er blitt en samlebetegnelse på moderne teater som bryter med den tradisjonelle forståelsen om at den dramatiske teksten skal være det dominerende meningsbærende elementet. Lehmann skriver selv i prologen til boka at han forsøker å utvikle en estetisk logikk for det nye teateret (Lehmann & Jüers-Munby, 2005, p. 19). Begrepsapparatet som eksisterte for det dramatiske teateret var ikke beskrivende nok for hvordan man skulle forstå, analysere og skrive om de nyere teaterformene som dukket opp.

Gjennom boken utforsker Lehmann forholdet mellom teateret og det stadig skiftende medielandskapet vi lever i, kanskje spesielt teaterets overgang fra å være tradisjonelt tekstbasert til å være konstruert ut fra digitale bilder og lyd. Det er viktig å ha en forståelse for de nye mediens inntog i vår hverdag når vi ser på forholdet de har til teateret. For uansett hvordan man vrir og vender på det vil teaterstykker, selv om de ikke bruker medieteknologi på scenen, kunne relateres til det mediale samfunnet vi lever i. Han legger vekt på hvordan det voksende pluralistiske mediesamfunnet har forandret vår måte å fortolke, assosiere og erverve oss ny kunnskap eller forståelse på. I løpet av de siste tiårene har vår evne til å holde oppmerksomheten på flere medier samtidig økt. Dette har påvirket teateret til både å benytte seg av flere fragmenter samtidig i forestillinger og samtidig inspirert til å gjøre forestillinger så minimalistiske som mulig (Lehmann & Jüers-Munby, 2005).

3.2.1 Postdramatiske virkemidler

Mens det tradisjonelle dramatiske teateret har en hierarkisk oppbygging med fabelen i høysetet, benytter det postdramatiske seg av en ikke-hierarkisk oppbygging, der hvert enkelt element er sidestilt, like viktige og like meningsbærende (Lehmann & Jüers-Munby, 2005, p. 86). For å beskrive hva som kjennetegner postdramatisk teater kan man enkelt peke ut elementer som det deler med det tradisjonelle dramatiske teateret, men det er sammensetningen av de teatrale elementene som bestemmer om teaterforestillinger skal forstås ut fra en dramatisk eller postdramatisk kontekst. Postdramatisk teater kjennetegnes gjerne ved fire prinsipper:

- tilbaketrekning av mening
- drømmebilder (det skal snakke til underbevisstheten)
- synestesi og
- performance-text (tekstcollage).

Av disse er det prinsippet om *performance-text*, altså det Elisabeth Leinslie kaller for *tekstcollage* (Berg, Høyland, & Leinslie, 2007), som er det mest interessante i denne konteksten. Lehmann bruker dette begrepet om alle teatraliske uttrykksformer, og ikke bare den iscenesatte litterære teksten (Lehmann & Jüers-Munby, 2005, p. 46). Det er en holdning til de ulike måtene man kan bruke teaterets virkemidler og elementer på for å skape «[...] more presence than representation, more shared than communicated experience, more process than product, more manifestation than signification, more energetic impulse than information» (2005, p. 85). Tekstcollagen er resultatet av at de ulike elementene veves inn i hverandre, det ikke-hierarkiske forholdet mellom musikk, video, kropp og dialog danner tilsammen collagen for vår forestilling (vedlegg 3). En slik måte å tenke tekst og teater på samsvarer godt med prinsippene som ligger til grunn for å arbeide devised. Den postdramatiske inngangen var en viktig bærebjelke i vår intensjon om å skape forestillingen, og var teoretiske perspektiver vi brukte som kompass under hele prosessen med en intensjon om å utforske disse gjennom vår egen praksis. Bruken av digitale medier og ønsket om å utvikle intermedialitet som scenisk virkemiddel springer direkte ut fra den postdramatiske teorien.

3.3 Intermedialitet

I det postdramatiske teateret er det blitt like viktig å velge virkemidler ut fra hvilke følelser, assosiasjoner og kroppslige gjenkjennelser man vil gi publikum som ut fra hva slags historie man vil at forestillingen skal fortelle. Det postdramatiske er opptatt av eksperimentering og utforskning i og gjennom ulike uttrykksformer, og tekstcollagen blir til gjennom bruken av flere typer virkemidler og sceniske elementer. The Wooster Group henter for eksempel sin inspirasjon fra digitale medier og bruker blant annet video, film, lydeffekter og dataprogrammer for å forstyrre, fragmentere og bryte den dramatiske teksten og kroppsliggjøringen av rollekarakterer (Lehmann & Jüers-Munby, 2005, p. 10). Bruken av digitale medier gir scenekunst uante muligheter, og i moderne, postdramatiske verk har mediene fått en stor rolle, både fysisk tilstede i forestillinger og også som utgangspunkt for narrativer og visuelle strategier (2005, p. 13). Derfor er det også blitt skrevet mye om hvordan det digitale og teknologiske er blitt brukt i og påvirket teaterpraksiser og annen scenekunst.

Historisk sett har ny teknologi og teateret gått sammen som hånd i hanske. Under den industrielle revolusjonen fungerte teateret som en slags presentasjonsarena for nye teknologiske produkter, og gjennom teateret fikk mange sitt første møte med de nyeste oppfinnelsene (Baugh, 2013), helt til filmens inntog rundt år 1900. I den tidlige filmens tidsalder fant man inspirasjon i teateret, dens skuespillere og måter å formidle en fortelling på. I dag låner teateret mye fra filmmediets teknikker, spesielt for å kunne kontrollere publikums oppmerksomhet og sympati. På mange måter kan man si at mye av dagens teater gjenspeiler vår mediale virkelighet. Mange hevder at det er først de siste 25 årene at teateret har begynt å bruke film som virkemiddel, men dette skal faktisk ha blitt gjort så tidlig som i 1904 i Frankrike. I 1920-tallets Tyskland var film-mediet et svært populært virkemiddel å bruke i scenekunst (Gieseckam, 2007). I dag er det å bruke nyere digital teknologi så vanlig at flyers og plakater gjerne refererer til forestillingers bruk av dette, spesielt for å nå ut til media-vante unge i dagens samfunn som heller velger å gå på kino enn i teatrene.

Intermedialitet i teateret vil ifølge Philip Auslander (2008) være når et element i forestillingen eller performansen er digitalt. Jeg synes dette er en ganske forenklet forståelse av hvordan en forestilling kan gjøres intermedial, og selv mener jeg at det er avhengig av flere faktorer enn

at det blir brukt én teknologisk komponent, som for eksempel digital lyd eller videoprojeksjoner. Intermedialitet i teater kan fungere på mange forskjellige måter. En måte kan være å gjøre forestillingen interaktiv, ved at publikum selv går rundt i den aktuelle byens gater for å ta bilder, fullføre oppgaver, lese historier på spesielle steder og på denne måten være aktører i forestillingen (Pérez & Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet Institutt for kunst- og, 2016). Ellers kan man bruke digitale medier i selve forestillingen og forestillingsrommet, enten som digitale skjermer eller projeksjoner som viser filmer, videoklipp, bilder eller lignende. I slike forestillinger har jeg lagt merke til ulike måter å bruke videoprojeksjoner på, og dette har jeg fått bekreftet i Guro Hustad Stugu (2015) masteroppgave. Videoprojeksjoner i scenekunst kan derfor brukes på følgende måter:

- bakgrunn
- motion caption/videotracking
- spille mot egen projeksjon
- interaktivt, der publikum påvirker materialet
- videomapping
- totalintegreert projeksjon
- projeksjonen viser forestillingens egentlige historie
- reality-tv

Jeg interesserer meg for disse ulike måtene å integrere og bruke digitale medier på i selve scenekunsten ute at den er spesielt interaktiv for publikum. Jeg har i det praktiske prosjektet forsøkt å designe videoklipp som er totalintegreerte og som aktørene kan spille mot og valgt å gå bort ifra digital interaktivitet med publikum.

I mitt praktiske arbeide har jeg hatt Greg Giese-kams (2007) teori om multimedia og intermedia som retningslinje. Han viser med denne teorien at det finnes ulike måter å bruke nyere digitale medier på i teaterforestillinger. Han innfører begrepene multimedia og intermedia, og viser dermed til to ulike måter å integrere (for eksempel videoprojeksjon) i forestillinger. En multimedial forestilling vil gjerne ha et tradisjonelt syn på tekst og rolle, og bruker videoprojeksjon som et virkemiddel for lettere å plassere det som skjer på scenen på et sted eller i en kontekst. Ved å bruke videoprojeksjoner på denne måten sidestilles virkemiddelet med bruken av lyssetting, scenografi og kostymer, og videoene brukes for å

støtte opp rundt den handlingen som blir presentert av skuespillerne og dialogen. Videre i *Staging the screen* skriver Gieseckam (2007) at en intermedial forestilling gjerne har en produksjonsprosess bak seg der de ulike uttrykksformene har vært likestilte og spiller aktive roller. Gieseckam hevder at en intermedial forestilling har integrert både bruken av et digitalt medium som virkemiddel og innholdet i det på en slik måte at «neither the live nor the recorded material would make much sense without the other» (Gieseckam, 2007, p. 8). Multimedia og intermedia må sees på som to motpoler i et spekter med ulike bruksmåter av nyere digital teknologi, for det er klart at ikke alle teaterforestillinger passer inn under hverken den ene merkelappen eller den andre.

I *100 ting jeg må gjøre før jeg blir 25* var min intensjon i utgangspunktet å integrere videoprojeksjonene såpass i tekstveven at den skulle oppfattes som intermedial. Prosessen har vært preget av at de digitale komponentene, digital lyd og videoprojeksjoner, skal være likestilte inngangsmåter for å formidle et budskap og ha en like aktiv rolle i selve sluttproduktet, på lik linje med den verbale dialogen og aktørenes kropper. Selv om lerretet jeg har brukt var flatt, skaper de projiserte filmene og bildene helt andre muligheter for tid og rom og appellerer til publikums persepsjonsevne. Ved å bruke medier og projiseringer av bilder og videoer i teateret åpnes det opp for nye muligheter når det kommer til romlighet og perspektiver (Dixon, 2007, p. 335), og gjennom variasjoner i kameravinkler kunne jeg ved hjelp av et tastetrykk skifte fra et panoramabilde som viser en ferd gjennom universet til et nærbilde som viser et par skuldre, en hals og et ansikt.

I dette prosjektet har jeg arbeidet med det som kan betegnes som intermedialitetens kjerne; «the sense of in-between-ness – a liminal space between the screen images and live performers» (Dixon, 2007, p. 337). For meg betyr dette at publikum kan oppleve at det eksisterer et spill og en bevissthet mellom videoprojeksjonene på skjermen og skuespillerne i rommet. Jeg har ved hjelp av ulike kameravinkler, redigeringer og avspillingsteknikker forsøkt å skape dette bevisste mellomrommet ved å prøve å vekke rå, subjektive og underbevisste publikumsreaksjoner, altså å appellere mer til sanser enn intellekt. Dette er i tråd med det Freda Chapple og Chiel Kattenbelt (2007) skriver i boken *Intermediality in theatre and performance*, nemlig at «the use of media technologies is to extend the lyrical and

epical modes of representation, for the sake of intensity of experience and the reflexivity of the thought» (Chapple & Kattenbelt, 2007, p. 37).

3. 4 Dramaturgiske prinsipper

Det finnes mange måter å tenke dramaturgi på. Den vanligste måten er å tenke ut fra kunstnerens arbeid med å strukturere verkets elementer, altså ut fra et komposisjonsperspektiv. Det også mulig å gå ut fra et produksjonsperspektiv, der kunstnerens metoder og prosess står i sentrum, eller fra tilskuernes erfaring, tolkning og analyse av verket. Mitt prosjekt har vært en del av en devised prosess og derfor ser jeg på det som naturlig å tenke dramaturgi ut fra både et komposisjonsperspektiv og et produksjonsperspektiv. I denne delen av det teaterfaglige kapittelet vil jeg redegjøre for ulike dramaturgiske prinsipper som jeg mener har vært relevant for mitt praktiske prosjekt, og som jeg vil bruke i analysen. Vi gikk inn i den praktiske prosessen med tanker om at de sceniske elementene vi skulle ta i bruk skulle være likestilte og simultane. Vår innstilling til den kunstneriske utforskningen og prosessen bar preg av en intensjon om å følge postdramatiske prinsipper og derfor var vi ikke så opptatt av at forestillingen skulle passe inn i én spesifikk dramaturgisk form. Vi hadde som mål at de sceniske elementene skulle utvikles parallelt og bære hver sin del av en helhetlig hendelse. Vi baserte derfor vår idé om den dramaturgiske komposisjon på Lehmanns (2005) tanker om postdramatisk teater og en utvidet forståelse av tekstbegrepet. Tekst var ikke lenger bare den dramatiske teksten, men alle de sceniske elementene og virkemidlene en kan ta i bruk for å komponere en forestilling, en tekstcollage. Vi har derfor ikke laget et tradisjonelt manus, men heller hentet inspirasjon fra hvordan musikk blir komponert og satt vår tekstcollage sammen i et partitur. Vedlegg 3 er det ferdige partituret og sist endret 9. desember 2015, og i dette har vi satt sammen både video, musikk, dialog og den fysiske koreografien, samt den innspilt dialogen under hver enkelt sekvens.

Vi benyttet strategier typisk for postdramatisk teater, i tråd med tankene Leinslie har forklart i sin artikkel *Nyere Dramaturgier*, om at postdramatisk teater åpner opp for en ”jevnt og fritt flytende oppmerksomhet” (Berg et al., 2007, p. 66). Forestillingen vår var bygget opp rundt to ulike fiksjonsunivers. Disse beveger man seg gjennom ved hjelp av video-brudd, og i disse fiksjonsuniversene utspiller det seg ofte mange meningslag samtidig. Intensjonen i

forestillingen var å skape et komplekst formuttrykk ved å sette sammen og kombinere fragmenterte deler av verbal tekst, kropp, musikk og video. Vi arbeidet ut fra en forutsetning om og tillit til at publikum ikke behøver å forstå logisk alt som skjer på scenen, men heller bruke sin egen subjektive assosiasjonsevne og erkjennelsesprosess til å gi verket mening over tid, og til å være med på å skape mening underveis.

Personlig gikk jeg inn i prosessen med fokus på å ha en visuell inngang både til arbeidet og konstruksjonen av helheten. Visuell dramaturgi betyr, i en postdramatisk sammenheng, ikke at en teaterforestilling er eksklusivt visuelt utformet, men at det visuelle elementet ikke er underordnet den litterære teksten og kan sees på som en likeverdig tekst og være en aktiv rolle. Gjennom mitt arbeid for å skape denne "in-between-ness", som Dixon (2007) beskriver oppstår i en forestilling med digitale elementer, har jeg også prøvd å gi videoprojeksjonene en egen mening. Visuelle elementer trenger nødvendigvis ikke å symbolisere den materielle formen som er avbildet, men kan opptre som en metafor, en tanke, en idé, eller bli gitt et innhold av andre innvirkende elementer i forestillingen, som dialogen, en fysisk handling, et lyskift, eller lignende (Lehmann & Jüers-Munby, 2005, p. 94). Dette stemmer med Sidsel Graffers tanker om *performativ scenografi*, en teori om at scenografi og teknologi kan være performativt i seg selv, og som vektlegger egen kapasitet til å være handlende, utøve en funksjon og dyrke sitt eget potensiale (Graffer, 2014, p. 195).

3.4.1 Dramaturgisk kontekst

Som bakgrunn for den postdramatiske dramatiske og visuelle tenkningen har det vært nødvendig og nyttig å ha grunnkunnskapen om dramaturgi in mente. Dette for å forstå hvordan det postdramatiske hviler på det dramatiske og er en reaksjon på denne dramaturgiske tenkningen. Både den dramatiske og episke dramaturgiske tenkningen forstås som helhetsvillende og logisk begrunnet. Episk diktning er kjennetegnet ved at den er *fortalt*, i motsetning til dramatisk diktning som er en *direkte* fremstilling. Mot det dramatiske *her-og-nå* står den episke *fortiden/utopien*, mot den dramatiske *dialogen* står den episke *fortellingen*, mot dramaets *absolutthet* står det episke *bruddet*. Brecht skifter, med sitt syn på mulighetene de episke virkemidlene kan gi opplevelsen av en teaterforestilling, fokus fra den innlevende

væremåten til teatertilskueren, til et teaterpublikum som er mer distansert og frigjort (Gladsø, Gjervan, Hovik, & Skagen, 2005).

Simultanitet refererer til tilstedeværelsen av flere budskaper, bilder, fiksjonsuniverser etc. som eksisterer samtidig i en teaterforestilling. Man kan trekke forbindelser til semiotikken og dermed si at et teater alltid er simultant siden man alltid mottar impulser og informasjon fra flere tegn på scenen (Gladsø et al., 2005, p. 169). Som oftest forenes disse tegnene i én sammenhengende tolkning, men det er dette den simultane dramaturgien mangler. Altså er det ikke like mye sameksistensen av ulike tegn som er poenget, men umuligheten i å samle disse i én helhet peker derfor på at betydningsdannelse er problematisk og utfordrer tilskuerens tolkning av det som vises. Eugenio Barba utviklet en dramaturgi ut fra denne semiotiske tenkningen og brukte det utvidede tekstbegrepet *performance text* om alt som har en effekt i en teaterforestilling og som kan fange publikums oppmerksomhet. Barba har en dramaturgisk forståelse for at alle elementene som sammen utgjør en teaterforestilling virker samtidig, er simultane og er i interaksjon med hverandre og publikum fra begynnelse til slutt (Gladsø et al., 2005). Dette passer overens med de postdramatiske prinsippene vi gikk ut fra og Lehmanns tanker om tekstcollagen, og er den samme type tenkning som vi ville utforske i vårt prosjekt. Med de ulike fiksjonsuniversene og bruddene med video-innslagene ønsket vi å skape spill om betydningen, åpne denne prosessen mot tilskuerne for å stimulere dem til medskapning. Det er også relevant her å nevne at den simultane formen tilstreber at betydningen oppstår i selve relasjonen mellom scene og sal, slik vi delvis ønsket.

Det kan være like relevant å plassere vår forestilling nærmere en metafiksjonell form fordi vi også ønsket å problematisere selve betydningsproduksjonen gjennom de postdramatiske prinsippene. Ut fra vår intensjon var det mer snakk om å skape spill om helhetslengsler, enn å skape en helhetsnektende form slik den simultane dramaturgien har som mål. Metafiksjon betyr i sin aller enkleste form at fiksjonen peker på seg selv som fiksjon, og arbeider bevisst med betydningsdannelse gjennom form og logikk (Gladsø et al., 2005, p. 171). Gjennom forestillingens fiksjonsbrudd og de ulike elementenes innvirkning på publikums logiske og sanselige betydningsdannelse har vi arbeidet med den kunstneriske formen og påvirkningen for å kunne la publikum selv danne seg en oppfatning av handlingen. Leinslie skriver i

artikkelen *Nyere Dramaturgier* at metafiksjon er «[...]selvreflekterende, fortolkende, kommenterende, spørsmålsstillende form som blant annet problematiserer hierarkier og enhetlige meningsdannelser» (Berg et al., 2007, p. 51). Dette viser at metafiksjonell dramaturgi vil dekonstruere og undersøke standpunkter som hevder at noe er rett eller galt, og tar et oppgjør med troen på helhetlige tolkninger og tanken om at teaterforestillinger presenterer "sannheter" om verden.

Det kan også trekkes linjer mellom forestillingen vår og de dramatiske og episke dramaturgiske formene. Man kan se at vi skapte spill med det dramatiske og episke, i og med at de to skuespillerne fremførte en antydning (psyko)logisk motivert handling gjennom forestillingen (mellom Christine og Sindre), og at de samtidig fortalte og viste episoder fra fortiden som minner (som Therese og Johannes). I beskrivelsen av produksjonsprosessen og i analysen vil jeg komme nærmere tilbake hvordan dette var tenkt som fiksjonsunivers 1 og 2, og hvordan det fungerte og virket.

4 Produksjonskonseptet og -prosessen

I dette kapitlet vil jeg redegjøre for prosessen som førte frem til eksamensforestillingen i desember. I tråd med devised teaterpraksis har vi ikke hatt et konkret manus å jobbe ut fra, men heller funnet frem til hva vi ville forestillingen skulle handle om gjennom improvisasjon og øvelser fra Frantic Assembly (se vedlegg 2).

- Fase 1: idéutvikling og pre-produksjonsplanlegging
- Fase 2: konseptutvikling
- Fase 3: produksjonsprosess
- Fase 4: form og komposisjon
- Fase 5: formidling.

I de følgende fasene har jeg tatt med hovedpunkter som har vært viktige for fremdriften og for oss som ensemble, men også for mitt forskningsfokus. Jeg har som nevnt tidligere basert denne oppdelingen av den praktiske, kunstneriske prosessen opp i faser etter Cohens og Oddeys fase-tenkning. Der Oddey skriver om utfordringer i prosessen, har jeg valgt å kalle min fase form og komposisjon. Det skal sies at denne fasen kan spores i arbeidet vi gjorde under fase tre også, men jeg har valgt å skille ut denne delen fordi den var spesielt viktig for min egen prosess. Oddey åpner også opp for å definere disse fasene slik en ser det nødvendig for sin devisingprosess: «[...] stages can be swopped, re-ordered, or re-arranged in light of the specific circumstances of the devising situation.» (Oddey, 1994, p. 154). Jeg har også valgt å ha selve formidlingen av forestillingen som en egen fase.

4.1 Fase 1: Idéutvikling og pre-produksjonsplanlegging

I første fase utviklet Christine Therese Aspenberg, Ragni Myhre Johansen og jeg ganske like individuelle prosjektskisser for hvordan vi ville at våre praktiske prosjekter skulle være, men likevel med ulike forskningsfokus. Etter et prosjektseminar med Bjørn Rasmussen der muligheten for å samarbeide om den praktiske delen av masterprosjektet ble diskutert, var vi alle tre åpne for mulighetene et slikt samarbeid kunne gi oss. For oss ville det si at vi sammen gikk inn for å skape en felles produksjon med et felles tema for forestillingen og en enighet

om arbeidsmetoder, men med individuelle innfallsvinkler og forskningsspørsmål. Vi ble enige om at siden vi alle tre hadde stor interesse for arbeidsmetodene til devised teater, skulle dette danne en av grunnpilarene for samarbeidet og vår tilnærming til produksjonsprosessen. Noen av stikkordene vi hadde for å bruke devised teater som arbeidsmetode var at det er et fravær av et ordinært manus og at det er tenkt som en prosess der alle de involverte er likestilte medskapere av det sceniske produktet. Dette var vår felles forståelse for hvordan vi skulle arbeide i den kunstneriske prosessen, og målet var å gjøre produksjonsprosessen så ikke-hierarkisk som mulig. Prinsippet om å ha et ikke-hierarkisk samarbeid var et ønske fra alle tre, og vi ville utforske hvordan denne holdningen kunne avspeiles i det kunstneriske formspråket på scenen. Vi hadde tanker om å gjøre de sceniske elementene (lyd, bilde, kropp) så likestilte som mulig, slik at om man fjernet ett element ville man merke at forestillingen ble amputert og mister sin kompleksitet av meningsdanning. Fordelingen av roller var enkel; Ragni ville fokusere på regi og devising som metode, Christine ville fokusere på musikk og skuespillerrollen, og jeg ville bruke mine teknisk-kunstneriske ferdigheter til å gjøre forestillingen intermedial og gi den et visuelt-assosiativt lag. I tillegg til rollen som visuell designer falt også produsentrollen på meg. Videre laget vi en egen e-postkonto for kommunikasjon med omverdenen, en facebookside, og et facebook-event for forestillingen, kalte oss selv for Teater Brødbox og dermed erklærte vi prosessen for åpnet (se prøveplanen i vedlegg 4).

Videre i startfasen dukket det opp et forslag om å lage en ungdomsforestilling til Olavfestdagene. Dette passet oss godt, da alle tre hadde lyst til å jobbe med ungdom som målgruppe. Vi fant ut at en slik ungdomsforestilling kunne fungere som et slags forprosjekt og var en ypperlig måte å samle materiale til forestillingen og informasjon om hva ungdom gjerne ville at en teaterforestilling skulle handle om. Det fremkom en idé om at vi kunne la publikum få utdelt penn og papir og la dem skrive ned punktvis hva de måtte ha fullført før de ble 25. Disse lappene skulle vi så samle inn og bruke som oppskrift på hvordan en ble voksen. Dessverre ble aldri dette forprosjektet gjennomført, men idéene og tankene vi hadde tok vi med oss i det videre arbeidet. Sammen med minnet av Christines «nesten kvalt av en eplebit-opplevelse» la disse idéene grobunnen for bucketlista med 100 ting en må gjøre før en blir 25.

Vi snakket mye om å bruke et utradisjonelt lokale for forestillingen vår. Dette gjorde vi ikke bare fordi vi ville treffe målgruppen bedre ved å bruke et lokale de kjente godt, men også fordi en Blackbox-scene ikke var noe vi ønsket å bruke. Etter en runde rundt i Trondheim for å tittle på egnede lokaler falt valget på Trikkestallen. Dette er en gammel trikkestall som er blitt gjort om til en innendørs skatepark. Vi forsøkte lenge å få til en avtale om prøvetid og spilletid i lokalet, men til syvende og sist viste det seg at Trikkestallen ikke hadde nok ledig tid for at vi skulle kunne øve nok på selve lokasjonen. Vårt fokus på å lage en målgruppeorientert forestilling hadde i mellomtiden skiftet til å være mer fokusert på den praktiske utforskningen, bruken av ikke-hierarkiske prinsipper for den sceniske formidlingen, og hvordan man ble definert som voksne. Dermed ble det mer relevant for oss å sikte oss inn på studenter og unge voksne, og vi fant ut at vi heller ville bruke Café Sito på Dragvoll som forestillingslokale, siden studenter og unge voksne tross alt er de som bruker lokalet mest i og med at det ligger på campus. Vi endret ikke tema eller idé, og beholdt arbeidstittelen *100 ting jeg må gjøre før jeg blir 25* fordi vi mente dette var et like aktuelt tema for unge voksne og det representerte "kvartlivskrisa" vi alle tre kjente litt på. Siden vi alle tre er i midten av tyveårene representerer vi denne aldersgruppen godt, og dette ga oss noen nye muligheter for å bruke autobiografisk materiale som vi senere benyttet oss av.

4.2 Fase 2: Konseptutvikling

4.2.1 Autobiografisk workshop

Vi hadde alle tre fra begynnelsen av et ønske om å inkludere autobiografiske elementer, det vil si at vi ville bruke hendelser fra egne liv inn i forestillingen vår. For å kunne hente frem egnet materiale ba vi Bjørn Rasmussen holde en mini-workshop for oss. I denne workshopen ga han oss en rask innføring i hvordan vi kunne bruke en metode for å hente frem autobiografisk materiale. Dette komplementerte godt de metodene vi allerede kjente for devised teater, og vi kunne ta det autobiografiske materialet med oss og bruke det videre i improvisasjonsarbeidet.

Gjennom øvelsen vi gjorde med Bjørn fikk vi generert nyttig og relevant stoff til den videre prosessen. Han ba oss om å tenke tilbake på minner, hendelser og materielle ting som var viktige for oss i årene 2005-2014. Vi skulle ta ett og ett år av gangen mens vi gikk rundt på

gulvet som vi hadde delt inn i himmelretninger. Vi skulle tenke på hvordan vi var som personer på dette tidspunktet, hvor vi befant oss, om vi husket noe spesielt. Så stoppet vi på et punkt i rommet som tilsvarte ett minne, sa en setning som kunne være alt fra en tanke til et direkte sitat og la ned en gjenstand som symboliserte dette. De situasjonene, tingene og fragmenter av tekster vi delte med hverandre i workshopen dannet et godt grunnlag og utgangspunkt for den videre prosessen med forestillingsarbeidet.

4.2.2 Workshophelg – ungdommer som informanter

Vi ville vite hvordan tenåringsjenter ser på det å skulle bli voksen, samt finne ut hva de tenkte de burde ha gjort før de fylte 25 år. Derfor sendte vi en invitasjon til Trondheim Kulturskole der vi ba om informanter (vedlegg 5) som i bytte skulle få lære teknikker fra Frantic Assembly. Workshopen holdt vi for 5 jenter i alderen 15-17 år 22.-23. august. For å kunne innhente informasjon og video-dokumentere workshopen sendte vi inn en søknad og prosjektbeskrivelse om hva, hvor, hvem og omfang, til Personvernombudet i Bergen. Denne kom med positivt svar i september.

Jeg så på denne workshopen som en måte å få mer konkrete innspill til hva man bør ha gjort før man blir 25, og en god start på det kreative arbeidet, både visuelt, auditivt, kroppslig og verbalt. Jeg tok ansvaret for å filme workshopen med både et håndholdt kamera og et statisk kamera, der det håndholdte kameraet ga meg små videosnutter av situasjoner jeg så som interessante, mens det statiske kameraet sto i et hjørne og filmet hele workshopen. Når det gjaldt å la tenåringene utforske video som et intermedialt virkemiddel hadde jeg gjort meg noen tanker tidlig i planleggingsprosessen:

Ikke stress med å ha en detaljert plan for hvordan du skal få jentene til å eksperimentere med intermediale virkemidler. Finn frem noen musikkvideoer, filmsnutter, bilder, kamera og projektor. Gi dem materiale og stol på at de selv kan lage et innhold. Det er tross alt kreative ungdommer, så du trenger bare hjelpe dem i gang. (Mia Marie Bråthen, notat fra arbeidsbok 28.07.15)

Det viste seg at jeg ga dem litt vel mye kredibilitet når det gjaldt å bruke et intermedialt virkemiddel i historiene de selv laget. Jeg stilte meg til deres disposisjon med kamera og teknisk kompetanse mens de laget en mini-forestilling om det å skulle bli voksen. Med denne oppgaven ønsket vi at de skulle bruke øvelsene vi hadde lært dem fra Frantic Assembly og ga dem mulighet til å bruke både musikk og projeksjoner. Bare den ene gruppen benyttet seg av tilbudet om å bruke projektor, og ville bruke et Youtube-klipp av en liten unge som rømmer hjemmefra fordi programlederen for et realityshow vil ta fra ham søppelmaten han spiser. Dette var en interessant måte å inkludere video på, og jeg innså hvor viktig Youtube-referanser er for denne generasjonen, og det fikk meg til å tenke over mitt eget og venners konsum av populærkultur fra Youtube.

4.2.3 Første lukking – finne en tematikk

Fra denne workshopen fikk vi mye materiale som vi kunne bruke videre i arbeidet med å gi prosessen vår noen rammer som vi kunne jobbe ut fra. Materialet vi samlet var alt fra ark med tanker, tegninger og idéer om hva de ville ha gjort før de fylte 25, to miniforestillinger om det å bli voksen og vokse opp, pluss det dokumentariske videomaterialet fra helgen. For å sortere og lage noe system i det genererte materialet, utarbeidet vi seks relevante temaer for det videre arbeidet med forestillingen:

- identitet
- vennskap
- sorg
- frykt
- kjærlighet
- forventning.

Ved å velge disse temaene fikk vi gitt den praktiske deisingprosessen vi beveget oss inn i en vid ramme for hva det videre innholdet skulle være. Med denne avgrensningen åpnet vi igjen prosessen for divergens og gjennomførte fire timer lange prøver til hvert av temaene, og på den måten kunne vi da idémyldre, utforske og eksperimentere frem nytt innhold og nye formuttrykk.

Når det gjaldt mitt eget forskningsprosjekt jobbet jeg i denne perioden mye med å finne ut hvordan jeg kunne bruke, og få tillatelse til å bruke, videoklipp fra kjente filmer og et online nettsted for opplastning, visning og deling av videoklipp, Youtube. Jeg hadde et håp om at jeg skulle finne en regel om opphavsrett som kunne gi meg lov å bruke et visst antall sekunder av en video i forestillingen uten at det skulle koste noe, eller være nødt til å hente inn spesiell tillatelse. Jeg kom over en nettside for kunst som hevdet at så lenge jeg brukte eksisterende kunst til å lage nye kunstuttrykk var det ikke noe problem, men da jeg leste litt nøyere var det kriterier om at det nye kunstuttrykket skulle være kommenterende til selve verket på en eller annen måte, og det var jeg usikker på om jeg ville fokusere på. Etterhvert viste det seg at reglene gjelder kun for billedkunst, og det var umulig å finne noe spesifikt som omhandlet bruken av videoklipp. Dette begrenset mine muligheter til å finne brukbart videomateriale, og jeg ble derfor nødt til å lete blant klipp fra Youtube som ikke krevde lisens, ikke var merket, eller ikke kostet penger å benytte. I tillegg hadde jeg gått til innkjøp av et full HD kamera og var innstilt på at vi ble nødt til å filme mye av videomaterialet selv.

4.3 Fase 3: Produksjonsprosessen

I utgangspunktet hadde vi tenkt at vi skulle ha et rent jenteensemble, men ombestemte oss da vi innså at de enkelte autobiografiske historiene fort kunne bli en gjettelek over hvilken historie som tilhørte hvem av oss. Derfor tok vi kontakt med skuespiller Sindre J. Karlsholm og fikk ham med i ensemblet.

4.3.1 Ensembleetablering og utforskning av temaer

Vi skrev arbeidskontrakt med Sindre (vedlegg 6), og i uke 38 hadde vi de første prøvene sammen som ensemble. Denne uken brukte vi to prøvedager på fire timer hver til å ha en innføring i noen av de fysiske metodene til Frantic Assembly som jeg har beskrevet i detalj i vedlegg 2. Disse øvelsene hadde Ragni, Christine og jeg frisket opp for oss selv før workshopen med tenåringsjentene fra kulturskolen, og vi brukte også disse første dagene med Sindre til å gå gjennom metodene. Heldigvis for oss hadde Sindre sin skuespillerutdanning fra HINT (nå Nord Universitet) og var både komfortabel med og vant til å jobbe kroppslig, så det gikk heldigvis fort å skape en felles forståelsesplattform for det videre fysiske arbeidet. I løpet

av disse to dagene arbeidet vi også med ett av de seks temaene vi hadde valgt å konsentrere arbeidet rundt, vennskap, og vi lagde en lang liste over stikkord vi assosierte med dette temaet.

Med disse to dagene som kick-off for ensemblearbeidet, gikk vi dypere inn i temaene vi hadde valgt ut på forhånd, og brukte omtrent én prøve på hvert tema. Papirrullen med stikkord for det aktuelle temaet ble en fast måte å få ned tanker om temaet for prøven og ga oss noe håndfast å bruke i den påfølgende utforskningen. Til å begynne med gikk arbeidet svært trått, vi var nervøse og stolte ikke fullt ut på oss selv som en gruppe. Gradvis løsnet dette for hver enkelt av oss, og gjennombruddet i ensemblet kom med workshopen 3.-4. oktober. Disse to dagene både tullet og jobbet vi mye, og jeg tror at det var selve temaet vi hadde for workshopen denne lørdagen som faktisk fikk det hele til å løsne. Vi hadde utsatt det å jobbe med *sorg* frem til denne helgen og jeg tror grunnen til at samholdet kjentes bedre ut i etterkant av denne helgen var fordi vi gikk løs på et såpass sårt og personlig tema, og dermed kom vi nærmere hverandre.

Underveis i dette stadiet i prosessen hadde vi fortløpende visningsseminarer for veiledere og spesielt inviterte. Her viste vi dem hva vi jobbet med og det materialet vi hadde utviklet så lang. Vi åpnet for å få tilbakemeldinger, tanker og assosiasjoner som vi kunne bruke i det videre deisingarbeidet. For utviklingen av videomaterialet var det imidlertid lite fremdrift i denne fasen.

Prøver og rutiner

Selve utprøvsperioden strakte seg over omtrent fem uker og de siste fire ukene handlet i hovedsak om å sette alle fragmentene og elementene sammen til en helhet (vedlegg 4). Alle prøvene foregikk enten på Eli.lab (et gammelt datarom på Dragvoll med lav takhøyde og ingen ordentlig lufting) eller etter stengetid på Café Sito på Dragvoll. De fem første ukene arbeidet vi med verbal tekst, kropp, musikk, videoprojeksjoner og deres relasjoner til hverandre. Vi utviklet sekvenser basert på de temaene vi tidligere i prosessen hadde bestemt var relevante for fremdriften (vennskap, identitet, sorg, kjærlighet, frykt og forventning).

Det var fra begynnelsen av en enighet om å etablere enkelte rutiner med tanke på den kreative arbeidsprosessen vi skulle inn i. Vi innførte fra første møte inn- og utsjekk på ti-femten minutter. Innsjekken var viktig for å kunne gi de andre i ensemblet et innblikk i hvordan hver enkelt hadde det den dagen, hva en ønsket å få ut av dagens prøve, og ga de andre medlemmene i ensemblet en mulighet til å tilrettelegge og ta hensyn til den enkelte dersom det skulle være en spesielt tung dag. Etter innsjekken hadde vi en felles oppvarming i 15-25 minutter, denne besto stort sett av fysiske øvelser (for å varme opp kroppen) og konsentrasjonsøvelser.

Prøvene var planlagt til å vare i tre timer fra start til slutt og underveis i prøven var det viktig for oss å få inn en lengre pause der vi kunne spise litt og fylle på energinivået. Det var også viktig for oss at denne matpausen skulle foregå et annet sted enn i prøverommet. Vi prøvde så godt vi kunne å huske at vi var nødt til å ha oftere og kortere pauser underveis, men ble ofte så oppslukt av arbeidet at vi glemte det alle sammen. Dette var et problem etter å ha tilbrakt en stund i Eli.lab. Luftingen i rommet er langt fra god, og det ble ofte tungt for oss å være kreative og oppmerksomme. Utsjekken vi hadde var en kort samtale etter hver enkelt prøve, her fikk alle si noe om hvordan en syntes prøven hadde gått, og gi hverandre tilbakemeldinger om utfordringer og gleder ved det som var blitt gjort den aktuelle dagen.

De 100 tingene tar form og forestillingen får et nytt fiksjonsunivers

I perioden 15. september til 4. oktober jobbet vi med temaene vi hadde diskutert oss frem til etter workshopen med tenåringene. Etter visningsseminaret 5. oktober hadde vi to uker der vi arbeidet uten Sindre. Vi brukte disse ukene på å gå gjennom det vi hadde utviklet av materiale fra de åtte første prøvene og prøvde å skissere opp hvor veien videre skulle gå. Christine, Ragni og jeg ble i denne perioden enige om at det var viktig for den videre prosessen at vi faktisk hadde laget oss en liste med 100 ting man må gjøre før man blir 25. For at denne lista skulle ha relevante punkter for andre og ikke bare oss selv, tok vi utgangspunkt i materialet vi hadde fra øvelsen *Fotspor* som vi hadde med tenåringsjentene i august og ensemblets idémyldring om de forskjellige temaene. Dette resulterte i lista som kan leses i sin helhet i vedlegg 7.

Den 13. oktober hadde vi en uhøytidelig prøve der vi ville improvisere litt med de ulike elementene vi hadde bestemt oss for å ha i vår tekstcollage. Etter en morsom og litt kaotisk improvisasjonsøkt der Christine, i rollen som seg selv, prøvde å fremføre en performance som hun ville benytte sjansen til å vise under forestillingen, men til stadighet ble avbrutt og sabotert av en dysfunksjonell boomblaster, fant vi ut at det var interessant å ha korte improvisasjoner der Christine som en karikert versjon av seg selv utforsket denne lista med 100 ting. Vi diskuterte oss frem til at siden hun ikke hadde fylt 25 år enda på forestillingstidspunktet var det naturlig at hun skulle prøve å fullføre flere av punktene på lista underveis i forestillingen, med hjelp fra både medskuespilleren og publikum. Etter at Sindre Karlsholm var tilbake i ensemblet igjen arbeidet vi med denne idéen og bestemte oss for å gjennomføre den, og dette ble utviklet til fiksjonslag 2 som sameksisterte med det mer beskrivende og stemningssettende universet vi allerede hadde improvisert frem ut fra de valgte temaene.

For å skille mellom de ulike universene brukte vi ulike navn på aktørene i de forskjellige sekvensene, og siden begge skuespillerne hadde dobbeltnavn, ble det disse vi brukte. I fiksjonsunivers 1, som var de mer fortellende sekvensene, het aktørene Therese og Johannes. Fiksjonsunivers 2 fremstår som mer improvisert og trekker her-og-nået inn i fiksjonen. I dette laget bestemte vi at aktørene skulle være en mer karikert versjon av seg selv og derfor kalte vi aktørene i dette universet for Christine og Sindre. Denne måten å skille mellom fiksjonsuniversene var mest en arbeidsmåte for oss i ensemblet, og dette skillet og rollenes navn var ikke tydelig for publikum i selve forestillingen. Vi gjorde det til et poeng at Christine Aspenberg ikke var fylt 25 og prosjektet hennes ble i fiksjonsunivers 2 å oppnå flere av punktene på lista. Dette ble en "løs" lineær handling parallelt med alle de andre sporene i den helhetlige tekstcollagen (Berg et al., 2007).

4.3.2 Utformingen av videomateriale og arbeidet med videoprojeksjonene

Før vi gikk i gang med arbeidet hadde jeg mange tanker om hva de neste månedene ville inneholde. Jeg så for meg at det ville bli mye filming av natur, bruk av små videoklipp fra kjente filmer, en del egenlaget innhold med kropper og kanskje litt abstrakte, men

stemningsfulle klipp. Jeg mente det ville være mest effektivt å bruke kropper, gjenstander og baktepper som lerret for projeksjonene. Jeg hadde lyst til å bruke flere ulike materialer å projisere på, dette for å gi de ulike projeksjonene tekstur og dybde til videoklippene. Et bakenforliggende ønske var å skape et altopplukende, visuelt fiksjonslag samtidig som jeg ville at videoprojeksjonene skulle kunne samhandle med skuespillerne på en slik måte at det digitale virkemiddelet ble en slags karakter i seg selv – som medspiller med en aktiv rolle i helheten (Gieseckam, 2007), og som performativ scenografi (Graffer, 2014).

I denne prosessen ble jeg som nevnt tidligere nødt til å filme på egenhånd det videomaterialet jeg trengte og ville bruke i forestillingen, eller lete blant det som kalles *Free Stock Footage* på Youtube. Jeg investerte derfor i et profesjonelt redigeringsverktøy som kunne gi meg et uendelig hav av muligheter, og kjøpte et abonnement på Adobe After Effect og Photoshop. Jeg fikk opplæring i disse programmene og generell veiledning av scenograf Gunnar Fretheim, og jeg var så heldig å få benytte meg av hans ekspertise og hjelp gjennom hele prosessen. Dette hadde uvurderlig verdi for den intermediale fagligheten og erfaringene jeg ville utvikle gjennom dette praktiske prosjektet. Fra ganske tidlig i denne prosessen var jeg nødt til å lære meg nye ferdigheter; tenke kunstnerisk på egenhånd, finne ut hvor jeg kunne finne allerede eksisterende videoklipp jeg kunne bruke, finne ut hvordan jeg selv skulle filme eget råmateriale, og hvilke muligheter jeg hadde for å redigere videoklippene. Det viste seg ekstremt tidkrevende å tilegne meg de nødvendige ferdighetene som programmene jeg brukte krevde, og disse ferdighetene var en forutsetning for å kunne bruke programmene kreativt.

I likhet med Christine og Ragni forberedte også jeg materiale for utprøving og improvisasjon rundt og med de andre virkemidlene, men i realiteten ble det mindre tid av fellestiden som vi ble brukt på dette. De tekniske utfordringene var større enn vi hadde kunnet forutse, og derfor valgte jeg å dyrke og utvikle noen få hovedelementer i det assosiative intermediale sporet jeg hadde ansvaret for i forestillingen. Dette var den dansende skyggen, den grønne lysende skogen, og videoklippene der Christine spiser og gulper opp lapper.

I denne fasen var prosessen til tider overveldende. Fordi forestillingens partitur ikke ble satt sammen parallelt av alle elementene sekvens for sekvens, inkludert videomaterialet, fikk jeg

ikke oversikt over både den helhetlige dramaturgiske tankegangen og enkelte av sekvensenes oppbygging før mot slutten av prosessen. Dette var i seneste laget, og jeg måtte være kreativ og tilpasse videoklippene jeg hadde til det innholdet vi hadde jobbet frem gjennom de andre elementene.

4.4 Fase 4: Form og komposisjon

Da vi begynte sammensetningen av de ulike delene til en foreløpig rekkefølge satte vi sammen en lang rekke med pulter, trillet ut en papirrull og benyttet oss av fargerike post-it lapper i ulike størrelser for å skille mellom de ulike fiksjonsuniversene og elementene. Målet var å ha en lapp fra hvert element i hver sekvens, men når det gjaldt videoelementet var dette ikke mulig å gjennomføre. De tingene jeg hadde utviklet var det som måtte brukes, tida for nye eksperimenter og opptak var løpt ut. Denne delen av produksjonsprosessen var svært viktig for mitt arbeid, for før dette arbeidet begynte var mine bidrag til forestillingen sporadiske, uten sammenheng, forvirrende, og virket som om de ikke hørte hjemme i helheten. Derimot lå det hos meg en dramaturgisk intensjon og funksjon bak alle bidragene, men noen av intensjonene måtte omgjøres litt etterhvert som vi satte sammen sekvensene. Dette var også en produktiv og konstruktiv fase.

4.5 Fase 5: Formidling

Fra visningsseminaret 27. november og frem til premieren brukte vi tiden på gjennomganger, og til å fikse småting som ikke var helt slik vi ville ha dem. Sjetten desember spilte vi den første forestillingen for fullsatt sal. I utgangspunktet hadde vi tenkt å ha bare to forestillinger før vi skulle avvikle eksamensforestillingen 9. desember, men etter en overveldende etterspørsel om plassreservasjoner (publikum besto av studenter, familie, venner, veiledere, og ansatte ved IKM), ble vi enige om å sette opp en ekstraforestilling mandag 7. desember. Siden vi holdt forestillingene i Café Sito nådde vi godt ut til studentene på Dragvoll, som både var nysgjerrige og sannsynligvis trengte et etterlengt avbrekk fra eksamenslesingen.

De umiddelbare reaksjonene fra publikum var positive, og slik jeg forsto mange av tilbakemeldingene hadde vi lyktes med å skape gjenkjennelse og legge til rette for refleksjon

og ettertanke. Av de jeg snakket med hadde tematikken, sceneteksten og det visuelle inntrykket truffet både studenter, som var målgruppen, og godt voksne publikummere. Sistnevnte publikumsgruppe nevnte også hvordan forestillingen hadde fått dem til å mimre tilbake til hvordan de hadde det i tyveårene og hvilke utfordringer de selv hadde, og hvor forskjellige disse utfordringene var fra de som dagens unge strever med.

Mitt forskningsfokus, som nevnt tidligere, har gjort at jeg ikke har tatt i bruk metoder som publikumsundersøkelse eller –intervju i etterkant av forestillingen. Min analyse og drøfting vil handle om å se på hvordan og i hvilken grad jeg lyktes med min intensjon om å gi forestillingen et intermedialt preg og bruke digitale virkemidler for å gi forestillingen et visuelt-assosiativt lag. Ved å være tilstede på alle publikumsvisningene opplevde jeg flere anledninger der det var tydelig for meg hvilke sekvenser som hadde lyktes og hvilke sekvenser som i mindre grad skapte samme intensitet og nærvær mellom det som foregikk på scenen og publikum i salen. Inntrykkene jeg fikk fra publikum underveis, og som jeg har studert på videoopptaket fra forestillingen i etterkant, og de uformelle tilbakemeldingene og reaksjonene jeg fikk av publikum i etterkant av forestillingene ga meg viktig informasjon som jeg har tatt med meg i den påfølgende analysen.

5 Analyse

I dette kapitlet vil jeg analysere resultatet av min praktiske forskning, arbeidet med videosekvensene og hvordan de fikk plass og fungerte i den ferdige forestillingen. Til den praktiske eksamenen hadde jeg laget en dramaturgisk oversikt over de komponentene jeg hadde ansvaret for (vedlegg 8). I denne står det forklart hvordan hver enkelt sekvens var tenkt inn i helheten. Forestillingen besto av en kompleks scenisk tekst der flere intermediale virkemidler ble tatt i bruk. Både lyset og musikken som ble brukt er i tillegg til videoprojeksjonene regnet som intermediale. Min oppgave fokuserer på selve videoprojeksjonene, men jeg vil se disse i relasjon til den helhetlige komposisjonen og de virkemiddelstrategiene vi tok i bruk.

For å kunne sette videosekvensene inn i en dramaturgisk sammenheng med resten av materialet, var det viktig å beskrive den dramaturgiske intensjonen og funksjonen bak hvert enkelt klipp, slik oversikten viser. I dette kapitlet vil jeg nå redegjøre for hvordan videoprojeksjonene er konstruert, brukt, og hvorfor det i noen sekvenser ikke blir brukt video. Først vil jeg analysere helheten og drøfte hvordan forutsetningene og produksjonskonteksten også var medvirkende til resultatet. Videre vil jeg ta for meg tre av sekvensene i forestillingen hvor jeg opplever at videoprojeksjonene fungerer i ulik grad, både i seg selv og i forhold til dialogen, musikken og kroppenes fysiske uttrykk. Dette er sekvensene: *Begynne å danse*, *Jeg er redd* og *Kjærlighetsskogen*. Disse mikroanalysene har jeg delt opp i fire ulike punkter; innhold, arbeidsprosessen, dramaturgisk intensjon og hvordan klippet fungerte i helheten. Jeg vil også analysere de gjennomgående videoklippene der lappene ble spist og gulpet opp og jeg vil se på hva slags relasjon disse klippene skapte med publikum.

Til slutt i dette kapitlet vil jeg gjøre et forsøk på å summere opp hvorfor enkelte av videoprojeksjonene fungerte bedre enn andre. Her vil jeg reflektere kritisk over både prosessen og forestillingens form, samtidig som jeg prøver å begrunne dette med relevante teorier for både devising som arbeidsprosess og dramaturgiske komposisjonsprinsipper.

5.1 Videoprojeksjonenes rolle i forestillingen

For å kunne analysere hvorfor og hvordan videoprojeksjonene fungerte i så ulik grad som de gjorde i forestillingen, har jeg delt opp projeksjonene i mindre biter for lettere å kunne peke på forskjellene mellom dem. Før jeg begir meg inn på en nærmere analyse av noen utvalgte sekvenser, vil jeg redegjøre for hvilken teknikk jeg har brukt for å designe, lage og vise videoklippene, hvordan videoene er brukt i forestillingen. Deretter vil jeg sette projeksjonene inn i en sammenheng med sekvensene og de andre elementene, i tillegg til å se nærmere på hvordan projeksjonene generelt har fungert sammen med musikk, dialog og kropp.

5.1.1 Teknikk

I utgangspunktet ønsket jeg å ta i bruk programmer og utstyr som var så high-tech som mulig for å gi meg ulike metoder for å lage og styre videoprojeksjonene. Heldigvis innså jeg tidlig at dette ikke var mulig å få til med mine kunnskaper, erfaringer og tilgjengelig utstyr. Vi bestemte oss allerede i løpet av første fase for å gjennomføre det hele så low-tech som overhodet mulig.

Jeg brukte et privat videokamera av ukjent merke til å dokumentere prøvene, og mitt Olympus PEN E-PL7 kamera for å filme videomateriale jeg kunne bruke videre i forestillingen. Grunnen til at jeg brukte to ulike kameraer er at, i motsetning til videokameraet jeg brukte for å dokumentere prøvene, filmer Olympus-kameraet i HD og gir en bedre bildekvalitet som igjen gir bedre råmateriale som utgangspunkt for redigering. Videoklippene er enten laget av råmateriale jeg har filmet selv, eller hentet fra Youtube som *Free Stock Footage*. Dette betyr at noen har laget/filmet et lite klipp, lastet det opp til sin egen Youtube-kanal, og gir andre lov til å redigere og bruke det som de selv vil i egne prosjekter. Råmaterialet har jeg redigert i Adobe After Effect og Adobe Photoshop og lagret som individuelle prosjekter på en egen harddisk. Videoprojeksjonene ble avspilt på to forskjellige måter, via en miniprojektor som skuespillerne selv håndterte eller med en projektor som via et speil på 150cm x 100cm ble projisert på et gigantisk blått bakteppe, og som ble styrt av undertegnede via en Mac og en fjernkontroll. I oversikten jeg lagde og presenterte til eksamen i Prosjektemnet DRA3191 (vedlegg 8) fremgår det hvordan hver enkelt sekvens er tenkt i forhold til helheten. Dette skjemaet viser navnet på sekvensene, tema sekvensen tok for seg,

hvilke elementer som blir brukt i hver enkelt sekvens, og hvilken videoprojeksjon som hører til de ulike sekvensene.

Den første videoprojeksjonen i forestillingen er en PowerPoint der man ser lista med 100 ting bli laget. Dess flere lapper som blir puttet i sekken, jo flere punkter havner på veggen bak skuespillerne. Forestillingen er komponert med en sirkeldramaturgi, så det motsatte skjer i sluttsekvensen. Dess flere lapper som blir tatt ut av sekken og revet i fillebiter, jo færre blir punktene på lista. Dette fortsetter til bare den siste lappen er igjen (punkt 100: Bli voksen), da dukker istedet et stillbilde (lik spise/gulpe videoene) der Christine/Therese holder den siste lappen. Når skuespilleren på gulvet har krøllet sammen den fysiske lappen og spist den, blir bakteppet svart og forestillingen avsluttes. I disse lappesekvensene brukte jeg en PowerPoint-presentasjon for å få liste-effekten. Jeg kunne helt klart ha animert denne inn i en videofil, men fordi jeg ønsket å gradvis spille av lista samtidig med aksjonene skuespillerne utfører på scenegulvet, var den beste løsningen å lage lista i PowerPoint med animasjoner, ulike fonter og skriftstørrelse. På den måten kunne jeg styre konstruksjonen av lista på bakteppet med et par tastetrykk in-real-time. Resten av videofilene som blir brukt i forestillingen er .mp4-filer som er lagt i riktig rekkefølge og spilt av på silketeppeet ved hjelp av avspillingsverktøyet VLC Mediaplayer som jeg styrte ved hjelp av hurtigtaster på min personlige Mac.

Miniprojektoren som ble brukt var resultatet av en idé jeg hadde om å projisere på skuespillernes kropper, og på den måten skape interaksjon mellom skuespillerne og projiseringene. I forestillingen blir denne projektoren brukt på og med skuespillerne to ganger. Miniprojektoren blir brukt første gang som en del av sekvensen *Andres Forventninger*, der den står på et stativ og projiserer en hvit firkant på gulvet og på silketeppeet i bakgrunnen. Den mannlige skuespilleren ligger inni firkanten på gulvet, og skyggen hans vises på silketeppeet. Etter et par skift mellom fiksjonsuniversene blir miniprojektoren tatt frem igjen i sekvensen *Kjærlighetsskogen*. Her blir den brukt mer interaktivt ved at skuespilleren plukker opp miniprojektoren og projiserer en video av en skog med et pulserende lys på magen og brystet sitt, mens de sier en replikk. Begge gangene blir miniprojektoren brukt, er den tenkt som en del av fiksjonsunivers 1 (Therese og Johannes),

og for å komplementere det treenige samspillet mellom bilde, musikk og kropp som vi ønsket oss.

5.1.2 Videoprojeksjonenes bruksområde

Videoprojeksjonene ble brukt på flere ulike måter, og jeg har under kapittelet intermedialitet beskrevet ulike måter moderne scenekunst bruker videoprojeksjoner, og denne forestillingen er ikke et unntak. De aller fleste projeksjonene blir sendt på det store, blå silketeppe som er heist opp i bakgrunnen av scenen, med unntak av de to videoene som blir projisert via miniprojektoren. Mye av innholdet som blir projisert, kan gi inntrykk av at projeksjonene kun brukes som et bakteppe. Dette er fordi det projiserte materialet spilles simultant med det som foregår på scenen, og derfor kan leses som en tolkningsbakgrunn. En tolkningsbakgrunn gir merverdi til den sceniske handlingen, og utdyper det visuelle uttrykket som blir fremtredende med tanke på størrelse og plassering i rommet. Man kan se i forestillingen at det er forsøkt å bruke videoprojeksjonene på en slik måte at skuespillerne på scenen spiller med og mot det som foregår på projeksjonsflata bak dem. Dette ser vi i følgende sekvenser: *Lista blir til*, *Begynne å danse*, *Kjærlighetsskogen*, *Andres forventninger* og *Slutten*.

Det er ikke så relevant å plassere bruken av videoprojeksjoner i denne forestillingen i én bestemt brukskategori. Intensjonen bak bruken av videoprojeksjoner var å lage en forestilling der ikke bare elementene var likestilte og simultane, men at sluttproduktet som ble presentert for publikum skulle være helhetlig, dvs. at alle elementene sammen skulle fungere som en helhet. For å få videoprojeksjonene totalintegret på lik linje som kropp, verbal tekst og musikk, jobbet vi parallelt med disse elementene fra starten av prosessen. I forestillingen er det imidlertid tydelig at videoprojeksjonene ikke har en like stor rolle i sluttproduktet som de andre tre elementene. Videoprojeksjonene er et gjennomgående virkemiddel, men ikke i like stor grad som musikken, dialogen og kroppsligheten oppleves å være. Det er flere sekvenser der det ikke brukes videomateriale i det hele tatt, slik som i for eksempel sekvensen om *Sorg*, og dette kommer jeg tilbake til senere.

Utgangspunktet mitt, og intensjonen fra starten av produksjonsprosessen, var at mine bidrag skulle være totalintegrerte og likeverdige som scenisk virkemiddel i tråd med devising og postdramatiske prinsipper. Vi kan stadfeste at videoprojeksjonene ble brukt på ulike måter, med intensjon og forsøk på å være totalintegrerte. I hvilken grad dette lyktes, vil jeg drøfte nærmere i den videre analysen av noen utvalgte sekvenser som går ned på mikronivå for å avdekke hvordan klippene ble integrert i en helhet, hvordan de fungerte ut fra den bakenforliggende intensjonen, og om det var i tråd med de postdramatiske prinsippene vi mente vi jobbet ut fra.

5.1.3 Oversikt over forestillingens sekvenser, elementer, og videoprojeksjoner

Under kapittelet om dramaturgiske prinsipper har jeg sett på hvor man kan plassere forestillingens dramaturgi. Der har jeg referert til både forestillingens partitur, som er en oversikt over tekstcollagen forestillingen består av (vedlegg 3), og refererer i begynnelsen av analysen til skjemaet som gir en oversikt over videoprojeksjonene i forestillingen (vedlegg 8). Under har jeg listet opp navnet på sekvensene i rekkefølge, hvilket tema sekvensen tar for seg, hvilket fiksjonsunivers vi har plassert sekvensen under, hvilke elementer som blir brukt og navnet på videoprojeksjonen i den aktuelle sekvensen. Forestillingen besto av sytten sekvenser og tolv overganger av ulik lengde. Fra sekvensen *Lista blir til* frem til forestillingens slutt tok det 50-55 minutter, men dette var avhengig av hvor lang tid improvisasjonene i fiksjonsunivers 2 brukte.

Sekvens	Tema	Sceniske elementer	Videoprojeksjon
<i>Lista blir til</i>	Lage liste med 100 ting, fiksjonsunivers 1	Musikk, kropp, video,	Punkene på lista blir til, PowerPoint
<i>Jeg er noe</i>	Identitet, fiksjonsunivers 1	Tale, kropp	
<i>De enkle tingene</i>		Musikk, kropp, video	Lapper som spises
<i>Overgang:</i>		Video, musikk	2-3 trivielle lapper blir spist

<i>Kysse i regnet</i>	Punkt på lista gjennomføres, fiksjonsunivers 2	Tale, publikumsaktivering, musikk, video	Klisjévideo
<i>Overgang:</i>	Vennskap	Video, musikk	Lapper om vennskap som spises raskt.
<i>Såpebobleminner</i>	Vennskap, fiksjonsunivers 1	Musikk, kropp, innspilt tale, tale, video	Ball-i-ansiktet
<i>Overgang:</i>	Vennskap	Video, musikk	Gulp: Vennskap som ender
<i>Begynne å danse</i>	Punkt på lista gjennomføres, fiksjonsunivers 2	Tale, musikk, kropp, video	Skyggen; Christine som danser, blått og glitrende
<i>Overgang:</i>		Video, musikk	Lappespising; raske klipp
<i>Jeg er redd</i>	Frykt, fiksjonsunivers 1	Video, tale, kropp	Mareritt; Christine løper gjennom en gang
<i>Overgang:</i>	Frykt	Video, musikk	Gulp: redsler
<i>Spise et helt stort olivenglass</i>	Punkt på lista gjennomføres, fiksjonsunivers 2	Tale, publikumsaktivering	
<i>Overgang:</i>		Video, musikk	Lappespising; raske klipp
<i>Andres forventninger</i>	Forventninger, fiksjonsunivers 1	Video, musikk, tale, kropp	<ul style="list-style-type: none"> • Univers, • Hvitt bilde
<i>Overgang:</i>		Video, musikk	Gulp; raske og trivielle
<i>Finne mannen i mitt liv</i>	Punkt på lista gjennomføres, fiksjonsunivers 2	Musikk, tale, publikumsaktivering	
<i>Overgang:</i>	Kjærlighet	Video, musikk	Lappespising; raske lapper om kjærlighet
<i>Kinokjærlighet</i>	Kjærlighet, fiksjonsunivers 1	Video, musikk, tale, kropp	Skyggen; Christine som danser i svart-hvitt

<i>Kjærlighetsskogen</i>	Kjærlighet, fiksjonsunivers 1	Video, musikk, kropp, tale	<ul style="list-style-type: none"> • Kjærlighetsskogen med skyggen • Kjærlighetsskogen
<i>Overgang:</i>	Kjærlighet	Video, musikk	Gulp, kjærlighet som tar slutt
<i>Være verdens beste Wingman</i>	Punkt på lista gjennomføres, fiksjonsunivers 2	Video, tale, publikumsaktivering, kropp	Wingman, bilde av Sindre med telefonnummer
<i>Overgang:</i>		Video, musikk	Lappespising frem til 1 replikk i neste sekvens
<i>Sorgen</i>	Sorg, fiksjonsunivers 1	Musikk, tale, kropp	
<i>Overgang:</i>	Sorg	Video	Gulp: Miste en bror
<i>Popcornvennskap</i>	Fiksjonsunivers 1	Video, musikk, kropp	Gulp: dramatiske og negative
<i>Overgang:</i>		Video, musikk	Gulp: fine hendelser
<i>Vi har lite tid</i>	Punkt på lista gjennomføres, fiksjonsunivers 2	Musikk, tale, kropp	
<i>Slutten</i>	Dekonstruksjon av lista, fiksjonsunivers 1	Musikk, tale, kropp, video	<ul style="list-style-type: none"> • Punktene på lista forsvinner, Powerpoint • Bilde av Christine som holder punkt 100: Bli voksen.

5.1.4 Hvordan er samspillet mellom projeksjon og de andre elementene

I denne analysen har jeg som mål å finne ut hvorfor det virket som om enkelte av videoprojeksjonene fungerte bedre enn andre. For å løse dette ser jeg på videoprojeksjonene i seg selv, men fordi de er så tett tilknyttet de andre elementene, er se på hvordan de virker sammen i de ulike sekvensene. Forestillingen er et resultat av en fragmentert og

montasjelignende dramaturgi, der både forestillingen og prosessen frem til ferdig produkt bar preg av et sterkt ønske om å gjennomføre og utforske ikke-hierarkiske prinsipper. Vi ønsket at dette skulle komme til syne gjennom å arbeide med devising som produksjonsplattform og ved at forestillingens elementer skulle bli likestilte og totalintegreerte i hverandre som tekstcollage (Berg et al., 2007). I noen sekvenser er det vanskelig å skille elementene fra hverandre, mens det i andre sekvenser er tydelig hvilke elementer som dominerer, og som derfor får og tar hovedfokuset. Dette har det vært ulike grunner til. I noen tilfeller handlet det rett og slett om at jeg som visuell designer ikke hadde laget projeksjoner som jeg syntes tilførte noe, eller som passet med det budskapet eller den stemningen vi har villet få frem med den enkelte sekvensen. Andre ganger handlet det om en felles intensjon om at vi ville ha et tydelig dominerende element i fokus for å fremheve et budskap, en sinnsstemning eller situasjon.

Et eksempel på det første er sekvensen *Jeg er noe*, som ikke inneholder noen projeksjoner og hvor fokuset ligger på dialogen mellom skuespillerne. I denne sekvensen har jeg gjennom prosessen forsøkt å finne allerede eksisterende videoklipp fra Youtube eller en idé til et videoklipp vi kunne ha filmet og som det kunne vært mulig å bruke. Dette lyktes ikke, og er et eksempel på en sekvens der vi kunne arbeidet mer i felleskap med å finne noe visuelt som passet.

Sorg er et annet eksempel på en sekvens der vi valgte å ikke ha med videoprojeksjon. Her var jeg i begynnelsen i tvil om hva slags materiale som kunne passe, og jeg vurderte lenge å bare ha et lys med en blafrende flamme på projeksjonsflata, men hadde noen reservasjoner mot å gjøre det i fare for å gjøre en viktig og sårbar sekvens til en klisjé. Sorgsekvensen tar utgangspunkt i en virkelig hendelse fra Christine sitt liv, og vi har gjennom å jobbe med fem ulike sett av Frantic Assemblys øvelser Dansende hender og Rundt/ved/gjennom, som beskrevet i vedlegg 2 (Graham & Hoggett, 2009), fått frem en koreografi som illustrerer de fem stadiene en sorgprosess består av (benektelse, sinne, forhandling, depresjon, aksept). Dette har vært en sekvens vi hele tiden har sett på som viktig, og vi ville ha sinnsstemningen og replikken «Sasha har druknet» så tung og rystende som mulig. Derfor ble det sånn at overgangen fra fiksjonsunivers 2 der Christine prøver å skaffe Sindre beilere besto av en

lengre lappespisevideo der både trivielle og mer eksentriske lapper blir spist. Videoklippet glir umerkelig inn i sorgsekvensen og brytes brått når den første replikken blir sagt. Denne overgangen er et eksempel på hvordan aktørens dialog virker sammen med projeksjonen, og det er vanskelig å si om replikken ville fungert like godt uten videoelementet.

5.1.5 Fiksjonsuniversene

Tidligere i oppgaven har jeg både skrevet om hvordan det ble til at vi som ensemble delte forestillingen inn i to fiksjonsunivers, *Therese og Johannes* versus *Christine og Sindre*, hvordan vi som ensemble brukte dette som en metode for å skille mellom sekvensene, og nå i skjemaet over hvilke sekvenser som ble plassert i hvilket univers. Videre vil jeg ta for meg hva disse skiftene gjorde med forestillingen, hvordan det fungert.

Den første sekvensen i forestillingen hører hjemme i fiksjonsunivers 1. Dette er et beskrivende, fortellende og stemningssettende lag som er formet ut fra temaene vi satte som rammer, og vårt autobiografiske materiale som vi ønsket andre mennesker kunne relatere seg til på godt og vondt. Fiksjonsunivers 2, eller *Christine og Sindre*, er et mer improvisert univers, som spiller på humor, publikumsaktivering, og stresset med å fullføre punktene på lista. Her brukes det tre ulike videoprojeksjoner, *dansende skygge*, *klisjévideo* og *wingman*. Disse brukes som stemningssettende, humoristiske og illustrerende bakgrunner, og er med på å gjennomføre punktene på en slik måte at det hele fremstår som mer "på ekte". Dette er et lag som er mer humoristisk og gir publikums hjerner mentale pauser, dette gir publikum tillatelse til å bare være tilstede og ikke nødvendigvis oppfordrer til å skape en helhetlig mening. Disse pausene skjer fordi her-og-nået blir tydeliggjort, og Christines relasjon og aktivering av publikum river dem ut av den alvorlige og ettertenksomme stemningen som den andre fiksjonen til tider skaper. Disse hoppene mellom fiksjonsuniversene gir forestillingen et preg av å ville skape betydning mellom verk og publikum, men samtidig problematisere betydningsdannelsen og peke på at det ikke er én bestemt og riktig betydning i det som vises i forestillingen.

Denne måten å avbryte fiksjonen på, altså med her-og-nået, samsvarer med et annet postdramatisk perspektiv som Lehmann kaller *Irruption of the real* (Lehmann & Jüers-Munby, 2005, p. 99). Dette går ut på at her-og-nået blir gjort til en medspiller og blir brukt som en strategi - ikke bare for å skape refleksjon, men også for å peke på forestillingen i seg selv. Det er et interessant valg å strippe fiksjonen ned og ha et rent og ærlig øyeblikk med publikum, men dette igjen kan være «an essential prerequisite of the intensification of new modes of perception» (Lehmann & Jüers-Munby, 2005, p. 101). Det er akkurat det jeg mener disse øyeblikkene faktisk gjør, nemlig å intensivere sanseerfaringene. Sekvensene som hører til under fiksjonsuniverset 1 blir på denne måten mer "spesielle". Selv om vi jobbet mye både med lappene og det som skulle gjøres for å "fullføre" dem på forhånd, ble ikke dette like tydelig for publikum, og det var nok ikke så enkelt å gjennomskue at disse improviserte sekvensene var like regisserte som de i fiksjonsunivers 1.

I fiksjonsunivers 1 er videoprojeksjonene som dukker opp på bakteppet beskrivende, kommenterende til handlingen, stemningssettende og virker litt som om de har en egen sjel. Dette er sekvenser der vi bruker autobiografiske hendelser og andre virkemidler for å formidle hvert av de seks overordnede temaene vi arbeidet med. I disse sekvensene har vi strebet etter å gi musikk, kropp, verbal tekst og bilde et felles formuttrykk, der meningen ikke kommer frem om ikke alle elementene er til stede. Dette er i tråd med Giesekeams (2007) tanker om hva som gjør en forestilling intermedial og Lehmanns tanker om tekstcollagen (2005). Videoen som skiller seg mest ut i dette laget er projeksjonen som blir brukt i vennskapssekvensen. Dette er en privat video i lav kvalitet som viser noen venner som tuller rundt i et tomt klasserom. Videosekvensen spilles av tre ganger; i normal hastighet, rask spoling bakover og videoklippets høydepunkt i slow-motion. Her har den verbale teksten ledet opp til avspillingen i slow-motion, og mens videoen spilles sitter begge skuespillerne med hodene vendt mot bakteppet og ser stille på at den spilles ferdig, før bakteppet igjen blir blått. Det er i dette laget jeg oppdaget at videoklippene fungerte på ulike måter, det var ikke alle som virket like vellykkede med tanke på min intensjon om å skape et visuelt-assosiativt lag, og et "in-between-ness" (Dixon, 2007) mellom video og skuespiller. Jeg satt igjen med en følelse av å ikke ha nådd det fulle potensialet i alle klippene. I ettertid undret jeg meg over hvorfor det var slik at enkelte klipp fungerte bedre enn andre, og dette ledet meg til det neste steget i analysen.

5.2 Utvalgte sekvenser

For det videre analysearbeidet har jeg valgt ut tre sekvenser der jeg synes videoprojeksjonene har fungert i ulik grad. Jeg har også tatt for meg de gjennomgående videosekvensene som tar for seg lista med de 100 tingene, fordi de har vært viktige både for arbeidsprosessen og som et bærende element i forestillingen.

5.2.1 Lappespising/-gulping

Innhold

Dette er gjennomgående videoer som viser nedre halvdel av et ansikt, nakne skuldre og armer, som holder oppe, krøller sammen, og spiser lapper der hvert av punktene på lista med 100 ting står skrevet. Det vises syv videoer av Christine som spiser lapper med punkter på og alle disse består av ulike punkter fra lista, er i ulik lengde, i ulik kvalitet, og ulike hastigheter. Etterhvert i forestillingen dukker det også opp lappevideoer der Christine gulper opp lapper før de blir vist til kameraet, og dette en type videoklipp som også vises syv ganger i løpet av forestillingen. Disse 20 lappene som gulpes opp er ikke en del av de 100 tingene man må gjøre før man blir 25 (vedlegg 9), men illustrerer derimot situasjoner, minner og handlinger som man ikke forutså skulle skje eller trodde skulle ha en voldsom påvirkning på en selv. Disse lappene er alle autobiografiske og handler om ting vi tre selv har opplevd, noen av dem er positive og hyggelige, og andre igjen er ubehagelige, negative og ødeleggende. Videoene som viser at lapper både blir spist og gulpet opp brukes som overganger mellom sekvenser, men ved noen tilfeller glir overgangene inn i de neste sekvensene eller er en del av sekvensens tekstcollage. Mens disse overgangene mellom fiksjonsuniversene vises på bakteppet sitter skuespillerne i ro på plassene sine, i to store Chesterfieldstoler på hver sin side av det massive, blå silketeppe.

Hvordan videoene ble produsert og arbeidet med i ensemblet

Disse videoklippene ble laget fordi vi hadde et behov for å ha med selve lista på en eller annen måte i forestillingen. Vi snakket om hvordan vi kunne inkludere lista ved hjelp av videoprojeksjoner, og vi jobbet frem idéen om å ha et nærbilde av Christine (skuldre, hals, munn og nese) der hun skulle holde opp ett og ett punkt på lista for så å krølle lappen sammen

og spise den. Vi brukte en hel dag på å filme *alle* de 100 tingen som lista består av, og filmet dem punkt for punkt, slik at jeg til slutt hadde 100 råfiler jeg kunne jobbe videre med.

Deretter ble råfilene redigert i Adobe After Effect for å gi dem et litt varmere filter, kutte sidene, og justere fargene og lysrefleksjonene slik at det skulle bli lettere å lese hva som står på lappene. Videre klippet jeg filene sammen i ulike rekkefølger og lengder, redigerte start- og slutt punkt i klippene, avspillingshastighet, og inn/ut-fading. Som ensemble jobbet vi med å rangere punktene i hvilke som var viktigst å få frem med tanke på fortellingen, hvilken rekkefølge lappene skulle vises og hvilke lapper publikum absolutt burde få med seg. I november begynte vi med arbeidet rundt forestillingens komposisjon, og etter at denne var bestemt fikk vi adressert disse spørsmålene, og fordelingen av hvilke lapper som skulle hvor ble satt.

Etter at det var bestemt at vi skulle ha med spisingen av lappene, dukket det opp et behov for å representere alle uforutsette situasjoner og handlinger som skjer i livet, de man ikke regner med, men som setter dype spor. Den beste måten å markere dette på følte vi var å ha lappevideoer der lappene blir gulpet opp fremfor å bli svelget. Disse laget vi på samme måte som de 100 punktene på lista, men under redigeringsprosessen la jeg på et filter som gjør at videoene blir spilt baklengs. På den måten slapp Christine å faktisk brette seg, og lappene var uten spytt og dermed leselige mens de ble holdt opp foran kameraet. Vi kom frem til en liste på 20 punkter om hendelser fra våre egne liv som vi ikke hadde regnet med skulle skje, og som har påvirket oss i større og mindre grad (vedlegg 9).

De hvite lappene i videoene reflekterte for mye lys, noe som ble veldig tydelig da videoklippene ble spilt av på det store bakteppet, og dette gjorde dermed skriften som viser punktene til en viss grad uleselige for publikum. Selv etter at vi lagde flere av lappene om igjen, med større, fetere og mørkere tekst, var mange av dem fortsatt ikke mulig å lese. De aller verste ble redigert inn i noen av de lengre klippene på en sånn måte at man ikke trenger å lese lappene fordi man er blitt presentert for hva som er poenget med disse videoene gjennom sekvensen *De enkle tingene*. Dessverre oppdaget jeg problemet med at lappene ble uleselige på bakteppet sent i prosessen. Det var ikke mulig å fikse problemet med absolutt alle punktene på en tilfredsstillende måte, og vi valgte heller å fokusere på å gjøre de lappene med

viktigst budskap leselige. Vi beholdt mange av de mer problematiske videoene, og satset på at den low-tech-aktige sjarmen videoene hadde, ville veie opp for at det ikke var enkelt å lese det som faktisk sto skrevet på lappene. Videoklippene der Christine spiser og gulper opp lapper ble gjort ulike med vilje. Jeg har brukt ulik hastighet (alt fra 15 sekunder til 2 minutter), antall punkter, spole-effekter, fade-effekter, for å hindre at publikum skulle oppleve videoene som repeterende.

Dramaturgisk intensjon

Intensjonen bak disse videoklippene var å ha et gjennomgående element i forestillingen som refererte til lista med de 100 punktene. Vi trengte en måte vi kunne bevege oss mellom de to ulike fiksjonsuniversene på, og løsningen ble å lage disse videoklippene som et slags tredje lag til fiksjonen. Lappene som spises og svelges skulle vise at når man fullfører punkt på lista, blir minnene og inntrykkene fra gjennomføringsøyeblikket kroppsliggjort og en del av en selv som person. Vi har alle en sang eller en duft som øyeblikkelig setter oss tilbake til et øyeblikk som dette inntrykket var en del av, og det var dette vi ville illustrere ved at Christine spiser lappene. Videoene hvor Christine gulper opp lapper er ment å vise de mer uventede og ubehagelige situasjoner, handlinger og hendelser som skjer i livet. Man kan oppleve hendelser og situasjoner som har en voldsom effekt på en selv som person, for alt er ikke rosenrødt hele tiden, slik enkelte sosiale medier vil ha oss til å tro. Vi ville med disse gulpeklippene skape en gjenkjennelse, og samtidig gi og forsterke et ubehag hos publikum, derfor har vi gjort brekningene i disse klippene ekstra store og fremtredende. Begge typer videoklipp ble også tenkt å gi assosiasjoner til at man som unge voksne har dårlig tid og vil gjøre mye på en gang, men at man også ufrivillig kan rote ting til uten at det faktisk er verdens undergang.

Hvordan fungerte projeksjonen i forestillingen?

Disse sekvensene fungerte, slik jeg har nevnt tidligere, som overganger mellom fiksjonsuniversene vi brukte i forestillingen. Videoene ga en mer flytende overgang mellom de "improviserte" sekvensene der Christine skal fullføre punkter på lista og sekvensene i fiksjonsunivers 1 som illustrerer følelser, sinnsstemninger og situasjoner fra det autobiografiske materialet. Publikums første møte med disse lappevideoene skjer allerede i *De enkle tingene*, der både koreografi, musikk og video illustrerer to personer som

gjennomfører fem av punktene på lista. Denne videoen introduserer lappespisingkonseptet, og publikum får både lest hva som står på lappene og forstår poenget med at punktet er gjennomført når lappen spises. Det var spennende å se hvilken effekt videoene fikk som overganger ved å bruke spoling som et virkemiddel. Spoling er brukt mye i film for å symbolisere hopp over tid frem til neste relevante øyeblikk, og ved flere steder i forestillingen satt jeg igjen med akkurat dette inntrykket, at vi hadde hoppet fra en bestemt situasjon til en annen lenger frem i tid.

Underveis i forestillingene la jeg merke til at det var flere i publikum som myste mot videoklippene og bøyd seg fremover for å se bedre. Dette var noe som bekreftet det inntrykket jeg hadde over at en del av forestillingen ikke fungerte slik intensjonen var. Dette problemet ble spesielt tydelig når det gjaldt lappene Christine gulper opp, mest fordi disse videoene er ganske like utseendemessig, men også at disse videoene begynner med kraftige brekningsbevegelser, og dermed skiller seg ut fra den allerede etablerte konvensjonen om at lappene er punkter på lista som blir fullført. Disse gulpevideoene blir også introdusert for første gang etter *Universet*, der Sindre snakker om det å bli voksen og andres forventninger til ham. Videoene vises i stillhet, mens skuespillerne sitter på gulvet i forgrunnen, noe som legger et ekstra press på at publikum skal lese det som står på lappene. Fordi videoen er tydelig annerledes enn de som blir introdusert i starten, kan man forstå at det er noe viktig som står på disse lappene. Fordi lappene reflekterer for mye lys og dermed ikke viser tydelig hva som står, går publikum glipp av meningen og budskapet bak dette skiftet mellom å spise lapper og gulpe andre lapper opp igjen. At publikum ikke klarer å få et forhold til budskapet fordi de ikke kan lese det som står, gjør at de går glipp av det ekstra laget med mening som gulpevideoene bidrar med i helheten. Intensjonen med de 20 gulpelappene som en kontrast til de 100 tingene på lista, ble dermed uklar og uforløst. Dette krevde at filmingen av råmaterialet var blitt løst på en teknisk bedre måte, for forutsetningen om å kunne lese skriften var ikke tilstede. En enkel oppgave i seg selv, vil noen si, men på grunn av mange faktorer viste det seg å være vanskeligere å få til digitalt.

5.2.2. *Begynne å danse*

Innhold

Dette er en sekvens som tilhører fiksjonsunivers 2 der Christine fullfører flere av punktene på lista, og fremstår som et improvisert innslag av virkelighet. På forhånd hadde vi valgt ut punkter på lista som det kan være enkelt å gjennomføre uten for mye utstyr. Lappene trekker Christine "tilfeldig" fra sekken med punkter, og i akkurat denne sekvensen skal Christine vise at hun har tenkt å begynne å danse. Heldigvis har hun og Sindre begynt å lære seg en Youtube-koreografi til sangen *Uptown Funk* av Mark Ronson og Bruno Mars, og kan derfor vise oss denne. Sangen starter og aktørene finner plassene sine og begynner å danse. Underveis, mens Christine og Sindre prøver å gjennomføre koreografien, kommer en blå-hvit video på i bakgrunnen, hvor man kan se en blå og glitrende kontur av Christine danse fritt, som om det ikke er noen som ser henne. Publikum ser Sindre danse koreografien, at Christine prøver så godt hun kan uten å få det helt til. Samtidig ser man en dansende skygge som gir blaffen i alt som heter koreografi. Dansen fremstilles på tre måter: "riktig" av Sindre, "feil" av Christine og spontant og fritt av *Skyggen*. Etter at de har danset ferdig refrenget skrus musikken og videoen av og Christine og Sindre tar imot applausen.

Hvordan videoene ble produsert og arbeidet med i ensemblet

Skygge-videoen er et resultat av at jeg hadde et ønske om å eksperimentere med silhuetter mot en ensfarget bakgrunn. For å lage videoen kledde vi Christine opp i svarte klær, og filmet henne mot en hvit vegg i Studio, som er en av to dramasaler ved NTNU Dragvoll. Jeg fikk hjelp av Gunnar til å gjøre hele figuren om til en skygge, og laget flere ulike versjoner av skyggen. Gjennom prøveperioden har jeg eksperimentert med å bruke denne videoen som bakgrunn under flere improvisasjoner, og i forbindelse med akkurat denne sekvensen eksperimentere jeg med ulike versjoner og avspillingsmåter. I den versjonen av den dansende skyggen som brukes i denne sekvensen, glitrer figuren i flere blåtoner. Jeg valgte å bruke akkurat denne versjonen av skyggen for å gi sekvensen en ekstra snert og lekenhet. Underveis i arbeidet har jeg eksperimentert med å la videoen stå på sammenhengende i sekvensen, og jeg har også lekt med å stoppe og starte den vilkårlig etter hvert som musikken har spilt. Jeg kom frem til at videoen virket selvstendig og kommenterende dersom jeg startet den *etter* at de hadde begynt å danse og lot den stå på til musikken stoppet.

Dramaturgisk intensjon

Denne sekvensen var i utgangspunktet bare et punkt på lista vi valgte for å ha noe lett å gjennomføre og som ikke trengte for mye rekvisitter. Vi ville spille på humor og vise at ikke alle gjennomføringer går like lett som man har sett for seg. Min intensjon med den dansende skyggen var å tilføre sekvensen et eget betydningslag gjennom å vise en figur som danser helt fritt og uten koreografiske rammer. Hvorfor må hun danse etter en koreografi, og ikke bare danse fritt etter musikken som spilles? Prøver hun å passe inn i en A4 oppfatning av hvordan man danser bra, og illustrerer skyggen sjelen hennes som ikke vil la seg kue? Dette var noen av spørsmålene jeg brukte som ledende for hvordan jeg eksperimenterte videre med farger, tempo og rytme. Jeg endte opp med å velge og bruke den blå og glitrende skyggen fordi jeg ville formidle frihet, fest og oppstemthet, og dette ble forsterket med hjelp av det blå lyset som dukker opp etterhvert som de danser, som et slags "diskolys".

Hvordan fungerte projeksjonen i forestillingen?

Dialogen i denne sekvensen fungerer som det bærende elementet, det er Christines samtale med publikum og bjeffing av ordre til Sindre som leder frem til selve utføringen av koreografien. Videoen i denne sekvensen virker som en kontrast til Sindres utførelse av koreografien og den bundetheten man ser Christine oppleve når hun prøver å gjøre det samme som denne Youtube-tutorialen har lært henne.

Når jeg i etterkant har studert filmopptak av forestillingen og denne sekvensen, opplever jeg at videoklippet som blir brukt er en smule malplassert, og jeg er usikker på om intensjonen som lå bak det hele ble fanget opp av publikum. Videoen var ikke tenkt som en spesiell eller opplagt grunn til å være med i denne sekvensen, men likevel gir videoklippet sekvensen mer dybde. Bakgrunnen i videoen er hvit og oppleves som bare en stor firkant på bakteppet, og figuren i videoen ser både liten og ubetydelig ut. I etterkant ser jeg at det er mange andre effekter jeg kunne brukt på videoen for å gjøre den bedre, for eksempel å la skyggen danse seg inn fra siden, eller la den tårne over dem i bakgrunnen. På den måten ville videoklippet blitt opplevd som om det hørte mer hjemme i sekvensen, og videoen kunne spilt mer på det å danse etter en koreografi versus det å danse fritt. Denne sekvensen er et eksempel på at

videoklippet fikk fungere som en *berikelse* til de andre elementene og er relevant for helhetsinntrykket sekvensen gir publikum.

5.2.3 *Jeg er redd*

Innhold

Denne sekvensen er en del av fiksjonsunivers 1 og formidler ting man er redd for, men som man likevel er nødt til å gjøre. Dialogen i sekvensen handler om å være på vei inn i voksenlivet, være redd for å ha ansvar, og det å skulle gjøre nye ting. Den tar opp et trivielt tema om at man kan synes det er skummelt å skulle gå på visning av en ny leilighet helt alene. Det fysiske uttrykket er mer voldsomt igjen, for det ser ut som om skuespillerne på scenen banker hverandre opp. De utfører en scenekamrutine og reagerer på slag, lugging og klyping, men det er tydelig for publikum at de faktisk ikke blir skadet av volden som utøves. I bakgrunnen spilles det av en video som viser Christine løpe gjennom en uendelig gang, og videoen er ekstra ubehagelig fordi den er filmet på en slik måte at det virker som om det er vi, som publikum, som løper etter Christine gjennom gangen. Sekvensen avsluttes med et talekor der de ber om å få en oppskrift på hvordan de skal takle livet etter at den trygge tilværelsen på videregående tar slutt.

Hvordan videoene ble produsert og arbeidet med i ensemblet

Videoen som blir brukt i denne sekvensen ble til på et prosjektseminar vi hadde med Gunnar. Vi fikk idéen om å ha en video som viste frykt gjennom en marerittaktig sekvens, og gangene i kjelleretasjen på Dragvoll er såpass ekle og fulle av ting at vi tenkte det ville være perfekte for en "jage-sekvens". Vi tok med oss en pult på hjul, teipet kameraet godt fast i bordplata, ga Christine noen meters forsprang, trykte på record-knappen og løp etter henne gjennom gangene. I begynnelsen av arbeidet med denne videoen hadde jeg den på som en stemningssettende og understøttende video, der den ble avspilt en gang som sin helhet der man ser Christine løpe til vi plutselig stopper og videoen blir fadet til svart. Dette ble ikke intenst og skremmende nok for meg, for jeg ville at videoen skulle vekke en større sanselig følelse av ubehag. Jeg så for meg et mareritt der man løper gjennom en gang som aldri slutter, og man er livredd for noe ukjent som følger etter gjennom gangen. Råfilen ble redigert til flere forskjellige utkast, og vi valgte ut et par klipp jeg skulle eksperimentere videre med.

Videofilene var i ulike fargeskalaer som skulle være litt ekle å se på, i rødt, blått og grått. I tillegg var det lagt på ulike effekter som gjorde omgivelsene rundt den løpende skikkelsen uklare, forvrengte og udefinerbare. Underveis i prøvene der vi tok for oss dette temaet, prøvde vi ut de ulike versjonene, for å gjøre det så paranoid og skummelt som overhodet mulig. For å skape denne følelsen kuttet jeg lengden på videoen, satte den i loop, brukte det blålige fargefilteret og la på et filter som ga videoen et innsugende fokus, dette endte opp med å gi videoen akkurat det inntrykket jeg ønsket.

Dramaturgisk intensjon

Sekvensen springer ut fra temaet frykt, og vi ville gjerne få publikum til å relatere seg til denne følelsen. Derfor ville vi ha med skrekk, gru og redsel i alle elementene. Med dialogen ville vi at publikum skulle kjenne på engstelsen for å bli pålagt et ansvar man ikke helt er klar for, og måtte gjøre noe helt nytt helt alene. Scenekampen skulle illustrere at innimellom kan det kjennes ut som om livet gir en et slag midt i ansiktet. Min egen intensjon med videoen var å gi sekvensen et ekstra lag som også handlet om frykt, og samtidig gi publikum en fysisk følelse av at det var de selv som løp etter Christine nedover gangen. Jeg ville spille på menneskers frykt for det ukjente, ubehaget og paranoiaen av å bli forfulgt, og samtidig gi publikum en følelse av å være en del av et skrekkefilm-plot.

Hvordan fungerte projeksjonen i forestillingen?

Intensjonen med denne sekvensen var å gi publikum en kroppsliggjort forståelse for hvordan det er å være livredd. Det er tydelig at redsel og frykt blir formidlet på alle plan i denne sekvensen. Ved å bruke første-persons kameraperspektiv i videoen får man følelsen av å være Christines forfølger. Det at den lange gangen i videoen er fulle av saker og skygger, er også noe som bidrar til å gi det hele en skremmende stemning. Ved å bruke ustødig og hakkete kameraføring og ved å gi den trange korridoren et blå-svart fargefilter kunne videoen være med på å skape en slags ubehagelig følelse i publikum. Ikke bare snakker skuespillerne om at de er redde, man ser også tydelig på videoen at Christine er redd og engstelig når hun snur seg for å se etter forfølgeren. Det jeg synes fungerer så bra med akkurat denne sekvensen er måten alle elementene kommuniserer frem ulike måter å være redd på. Helhetlig gir dette et detaljert bilde over ting man kan være redd for. Og når replikken «så det er lov å føle seg litt ensom og

redd iblant» blir sagt, gir det en deilig anerkjennelse av at det er greit å være like redd for trivielle ting som for forfølgelse, blind vold og det ukjente generelt. Identifikasjonen er ikke bare mental, men har blitt erfart både fysisk og psykisk gjennom videoklippet.

Selv om jeg er svært fornøyd med hvordan videoen fungerte i denne sekvensen, er det fortsatt en del virkemidler som kunne løftet det hele frem på en bedre måte. I denne sekvensen kunne vi sett mer på hvilke effekter det ga helheten om vi hadde latt videoen stå på en stund før dialogen startet, om den heller skulle starte ved det første slaget som blir utdelt, om den hadde fungert bedre dersom den hadde sluttet på en bestemt replikk, eller hva det hadde gjort med helheten om det ble tilføyd en overgang med øyne som ble sperret opp, og dermed gi en "oppvåkning" fra marerittet. Videoen har også et forbedringspotensiale i seg selv, hadde den fungert bedre ved å redigere den enda litt mer drømmeaktig, mer diffus og tåkete, eller gitt den en lenger inn/ut-fading? Utprøvingen av disse tingene ville betydd et løft i den kreative og kunstneriske devisingsprosessen. Innslaget må dog betraktes som integrert i helheten på en tilfredsstillende måte i forhold til intensjonen som lå bak.

5.2.4 Kjærlighetsskogen

Innhold

Denne sekvensen hører også til i fiksjonsunivers 1, og viser hvor stor del av livene våre som handler om både lykkelig og ulykkelig kjærlighet. Den verbale teksten er setninger vi har samlet fra den autobiografiske workshopen, og alle omhandler kjærlighet på en eller annen måte. Noen av replikkene er positive og håpefulle, andre mer opprivende og dramatiske. I tillegg til replikkene skuespillerne uttaler spilles en låt av Detektivbyrå som heter *Lakoffa*. Dette er en instrumental låt som er "nøytral" når man hører på den for seg selv, men gir rom for og underbygger følelsene som skuespillerne går gjennom i denne sekvensen. Skuespillernes kropper går rundt på gulvet i et grid-mønster, dette er rette linjer med tydelige stopp hvor skuespillerne skifter retning. Hver gang de to skuespillerne møtes gjennomfører de øvelsen *gjennom-rundt-ved-siden* fra Frantic Assembly, og for hver gang den gjennomføres kan man se en utvikling i relasjonen mellom disse to personene. I bakgrunnen projiseres en video av en skog i strålende solskinn. En kan skimte solen gjennom trærne, og en kan tydelig merke at dette lyset har fått en pulserende effekt. I den forrige sekvensen danset *Skyggen* igjen

på bakteppet, og denne skyggefiguren er blitt med inn i denne sekvensen. I den pulserende solen dukker den dansende skyggen opp med ujevne mellomrom før den forsvinner helt etterhvert som intensiteten mellom skuespillerne på sekvensen når et høydepunkt. I tillegg til at skogen projiseres på bakgrunnen har skuespillerne en miniprojektor med den samme skogvideoen, men uten den dansende skyggen. Denne projektoren plukker de opp når de står på et visst punkt i rommet, projiserer den på seg selv mens de sier replikken «jeg tror kanskje jeg elsker deg bittelitte granne», og videoens pulsering av lys gir inntrykk av hjerteslag.

Hvordan videoene ble produsert og arbeidet med i ensemblet

Da vi skulle begynne arbeidet med temaet kjærlighet sto jeg fast. Hva skulle jeg forberede av videomateriale til dette når vi ikke visste hvilken vei vi skulle gå med temaet? Jeg lekte med tanken om å bruke videoer av mennesker i romantiske situasjoner, skygger i månelys eller klipp fra kjente romantiske filmer, men fordi jeg var usikker på i hvilken retning vi ville bevege sekvensen, slo jeg alle disse idéene fra meg. Hva kunne være åpent, men likevel fungere som videre inspirasjon for dette temaet? Jeg tenkte tilbake til den gang jeg gikk på ungdomsskolen, og et skogholt i en park i nærheten fungerte som romantisk møtested for tenåringsene i området. Det ligger midt i et boligfelt, og er utstyrt med masse trær og benker. Spesielt én benk lå veldig usjenert til, og her kan man fortsatt finne kjærlighetserklæringer risset inn i trær og benker. Derfor kom jeg på ideen om å lete etter en video som viste et skogholt, og arbeide ut fra denne sammen med resten av ensemblet.

Kjærlighetsskogen ble til av et videoklipp jeg fant som en del av *Free Stock Footage*-søket jeg gjorde på Youtube. Råmaterialet var en naturlig skog, litt mørkere i fargen enn den som ble vist, med en pulserende sol som såvidt kunne skimtes mellom trærne. For å gi videoen litt mer stemning og gjøre den mer inspirerende, redigerte jeg fargene og lysintensiteten i videoen før jeg tok den med meg til den første prøven vi hadde om kjærlighet. Vi likte måten solen pulserte på i videoen, som et hjerte i bakgrunnen, så jeg la på effekter for å gjøre pulseringen større og tydeligere. Jeg bestemte meg samtidig for å legge videoen i en lenger loop slik at den varte i fem minutter istedenfor i underkant av 30 sekunder, og på den måten kunne den vises på bakteppet uten å være hakkete.

Jeg hadde fra starten av en idé om å projisere video på skuespillernes kropper, men var usikker på hva jeg skulle projisere på dem. Jeg fikk tak i en miniprojektor og et stativ vi kunne bruke og siden den pulserende solen minnet oss om hjerteslag begynte vi å projisere videoen på brystet til skuespillerne mens de sa replikken «jeg tror kanskje jeg elsker deg bittelitte granne». Vi bestemte at denne replikken skulle sies mens de sto fremfor projektoren midt foran publikum. Dessverre ble denne måten å projisere videoen på problematisk da vi flyttet øvingen inn i forestillingsrommet. Stativet med projektoren ble stående i veien for publikum på første rad, og publikum på sidene ville ikke sett hva som foregikk og dermed gått glipp av poenget med hjerteslagene. Derfor prøvde vi heller ut at skuespillerne holdt projektoren mot sitt eget bryst, sa replikken, for så å legge projektoren ned på gulvet igjen.

Mot slutten av prosessen syntes jeg videoen manglet noe, et element som ville gjøre den til noe annet enn en illustrerende bakgrunn for det som skjedde på scenegulvet. Jeg eksperimenterte litt med idé jeg hadde, og etterhvert ville jeg gjerne bruke den dansende skyggen til å gi videoen dette laget jeg syntes manglet. *Skygge*-videoen ble redigert inn i den pulserende solen på bakteppet, jeg tenkte det ville være for mye å ha den der hele tiden, og at det ville være best om den fadet inn og ut.

Dramaturgisk intensjon

I begynnelsen av prosessen var min tanke bak videoen å lage en idyllisk og litt trolsk stemning, og plassere forestillingen på et romantisk sted de aller fleste kunne relatere seg til. Derfor maksimerte jeg grønnfargen i videoen og gjorde lyset mer intenst, for å skape en intens duggfrisk sommermorgen som underbygget handlingen og kommenterte klisjeen. Ved å legge til den dansende skyggen ville jeg gjøre videoen mer kommenterende, og gi den som et meningsbærende lag større rolle. Jeg var redd for at dersom den ble stående slik den var, ville videoens kommenterende rolle forsvinne og la de andre elementene dominere sekvensen. Jeg ville at videoen i sin helhet skulle gi sekvensen en overnaturlig stemning, samtidig som den komplementerte det som foregikk.

Hvordan fungerte projeksjonen i forestillingen?

Sekvensen *Kinokjærlighet* innleder det kjærlighetsforholdet publikum får være vitne til utvikler seg fra start til slutt i denne sekvensen. Den dansende skyggen er med fra forrige sekvens, der *Skyggen* er gjenstand for beundringen som ligger i dialogen, men her kommer den til syne på helt tilfeldige øyeblikk i historien. Dette gir et ekstra lag av betydning til historien som koreografien og replikkene formidler. Omtrent midt i sekvensen forsvinner denne skyggen fra projeksjonen på bakteppet. Ellers er bakgrunnen en nydelig skog i en lav sommersonne der grønnfargen i det opprinnelige bildet er så oppjustert at man nesten kan lukte gress og skog. Den lave solen pulserer mellom trærne og gir bildene liv, i tillegg til å gi det hele en rytme. Min intensjon med dette klippet var at det skulle være idyllisk og underbygge det romantiske. Etter å ha eksperimentert litt med å putte inn den dansende skyggen i den pulserende solen har den derimot blitt mer som et kommenterende lag til historien som utspiller seg foran på scenegulvet, men det er usikkert om publikum klarer å skape en mening i det som vises. Skogvideoen blir også projisert av miniprojektoren, og den dramaturgiske baktanken med denne videoen var at solens pulseringer skulle forestille hjerterytmene til karakterene på scenen. Det er tydelig at det kunne ha blitt utforsket mer videre, for intensjonen bak kommer ikke helt frem, og når miniprojektoren blir lagt ned på gulvet igjen dukker videoen opp på bakteppet og bryter opp det som allerede projiseres på bakteppet.

5.3 Hvorfor fungerte enkelte projeksjoner bedre i tråd med intensjonen enn andre?

Under forestillingen og i etterkant når jeg har sett opptakene fra eksamensforestillingen, legger jeg merke til at videoklippene innfrir mine intensjoner i varierende grad. Derfor har jeg valgt å gå i dybden av sekvensene ovenfor for å prøve å finne ut hva som har vært grunnen til at de har fungert som de har gjort. Ligger grunnen til denne ulikheten i prosessen og måten vi har arbeidet på, i den kunstneriske komposisjonen av forestillingen eller i en kombinasjon av disse?

5.3.1 Komposisjonen

Den viktigste intensjonen med forestillingen var at alle skal kunne kjenne seg igjen i noe, at alt er relaterbart, og åpner opp for at publikum skal kunne legge sine egne subjektive føringer

i det som fortelles. Komposisjonsmessig er det *Mareritt*-klippet og *Jeg er redd*-sekvensen jeg er mest fornøyd med. I disse sekvensene glir de ulike elementene sømløst inn i hverandre og bidrar med hvert sitt fryktelement. Uansett hvilke av elementene som får publikums hovedfokus, kommer intensjonen bak sekvensen tydelig frem. *Mareritt* som et meningsbærende element i forestillingen kunne gjort mer ut av seg og fremmet sin intensjon tydeligere. I etterkant vurderer jeg det som ergerlig at vi i devisingprosessen ikke brukte mer tid til å eksperimentere med samspill og motspill mellom de ulike elementene. Personlig lot jeg meg blende av det samspillet vi skapte mellom de ulike elementene tidlig i prosessen. Hva hadde skjedd om jeg hadde eksperimentert mer med fargefilter, effekter og tempo?

Den sekvensen og klippet jeg er mindre fornøyd med er *Kjærighetsskogen*. Dette har mye med bruken av miniprojektoren å gjøre. Dessverre kom ikke pulseringen som skulle illustrere hjerteslag tydelig frem, og fordi dette elementet manglet gav det egentlig ingen mening at skuespillerne plukket opp miniprojektoren og pekte den mot sitt eget bryst. Det første og største problemet med denne sekvensen i seg selv er at den var for lang, den varer i cirka fem minutter. Det beste med dette videoklippet var derfor avgjørelsen om å integrere den dansende skyggen i videoen. Ved at denne figuren dukker opp på tilfeldige øyeblikk i historien som fortelles ble det skapt en dynamikk som gjorde at sekvensen ikke lenger kjentes langtekkelig, noe som ville vært tilfelle uten. I etterkant ser jeg at det også kunne fungert bedre å bruke skyggen som det kommenterende laget jeg var ute etter, dersom denne figuren hadde vært mulig å styre selv og ikke var redigert inn i selve videoen. På den måten kunne figuren ha tilført sekvensen et selvstendig betydningslag som jeg følte ikke kom tydelig nok frem slik sekvensen fremstod under forestillingen. Den frie skyggefiguren kunne jeg ha eksperimentert mer med som et eget element i helheten.

I spekteret mellom *Kjærighetsskogen* og *Mareritt* ligger den andre sekvensen og lappevideoene. *Skyggen* ville kunne fått sin intensjon bedre frem om selve videoen var redigert slik at den passet til sekvensen. Figuren i seg selv kunne vært gjort mye større, slik at den ikke forsvant bak de dansende kroppene til skuespillerne. I tillegg burde bakgrunnen blitt gjort mykere, slik at det ikke var en stor og hvit firkant som dro oppmerksomheten bort fra det som foregikk i de ulike elementene. Når det gjelder lappevideoene, kunne de vært mer

vellykkede om den tekniske kvaliteten hadde vært bedre i utgangspunktet, for dette hadde mye å si for virkningen de hadde i forestillingen. Hadde lappevideoene blitt laget slik at det var tydelig tekst på lappene, kunne det også vært mulig å eksperimentere mer med tempo og rytme i hvordan de ble vist på silketeppe, og på den måten også gitt dem en større rolle og mening i forestillingen.

5.3.2 Arbeidsprosessen

Det ble underveis i prosessen tatt flere valg som ikke gjorde mitt arbeid noe enklere. Avgjørelsen om å bruke Café Sito som forestillingslokale satte noen begrensninger for mulighetene jeg hadde til å jobbe med videoprojeksjoner. Fordi vi valgte å ha publikum på sidene i tillegg til frontalt, var jeg nødt til å ha projeksjoner som kunne sees fra alle kanter, det ble utfordrende å plassere projektorene jeg skulle bruke, og for å få et stort nok bilde på silketeppe var brukte jeg et gigantisk speil. Det var viktig å få avgrenset innholdet til å dreie seg om de seks forskjellige temaene tidlig i prosessen, men det var utfordrende å finne eller lage materiale jeg syntes passet temaet eller som kunne inspirere de andre.

100 ting jeg må gjøre før jeg blir 25 ble jobbet frem gjennom en devised prosess med intensjoner om å bruke ikke-hierarkiske prinsipper. Vi ønsket å lage en forestilling der musikk, video, og kropp fungerte som likestilte meningsbærende elementer. Dette var i tråd med prinsippene Lehmann (2005) legger frem i sine teorier om det moderne postdramatiske teateret, om at den verbale teksten ikke skulle være det dominerende elementet. Vi hadde gode intensjoner om å lede an arbeidet med disse tre elementene, men likevel ble det slik at dialogen i forestillingen fikk en større rolle og fremstod som dominerende element i forestillingen. Min subjektive refleksjon over prosessen kommer frem til at dialogen mellom skuespillerne ble et ledende element i forestillingen fordi verbal teksten var det bærende dramaturgiske elementet i fiksjonsunivers 2. Dette henger også sammen med at undersøkelsen av de seks temaene underveis i prosessen utgangspunkt i mye autobiografisk og annen litterær tekst for å skape innhold. Det gjennomgående elementet på prøvene ble selve skuespillerarbeidet, de fysiske kroppene, musikken og dialogen. I prosessen ble det lite rom for å eksperimentere med videomaterialet i fellesskap, og ofte kjentes det ut som om det var noe jeg holdt på med ved siden av det de andre gjorde.

Selve prosessen for min del kom til å handle mer om å lage innhold og mening, enn å utforske hvilke muligheter og formmessige bidrag videoprojeksjonene kunne tilføre forestillingen og tekstcollagen, som et aktivt og performativt element. I midtfasen hadde jeg en opplevelse av å være under-dog i ensemblet, og dette skapte utfordringer for meg i forhold til utforskningen i hvordan videomaterialet kunne utforskes aktivt i prosessen. Dette påvirket de andres måte å forholde seg til mitt arbeide på, og dette skapte en skjevhet i arbeidsprosessen. Det ble en utfordring for meg under prøvene å tilrettelegge for den ikke-hierarkiske utforskningen av virkemidlene – som også skulle inkludere videomaterialet. Dette krever veldig mye tid og forberedelser siden man må ha forberedt materiale på forhånd. Man må være forberedt på at materialet blir forkastet i etterkant av prøvene. Man må da gå tilbake til redigeringsarbeidet og forbedre og komponeres på nytt. Denne typer forforståelse for hvordan man jobber med intermediale virkemidler var noe vi ikke hadde nok erfaring og kunnskap om på forhånd. I sluttfasen rettet dette seg, da fikk jeg brukt materialet jeg hadde komponert tidligere på en kreativ måte og integrert dette i tekstcollagen på best mulig måte ut fra forutsetningene.

6 Konklusjon

Det vi lyktes aller mest med i denne forestillingen var å få publikum til å reflektere over egne følelser, eget liv, eget jag etter noe mer. Vi var fra starten av bestemt på at vi ikke ville formidle et bestemt budskap, men gi rom for å vekke publikums egne assosiasjonsevner. Jeg har ei venninne som så forestillingen for å få en pause i eksamenslesingen, og som i etterkant av forestillingen uttalte: «Nå er jeg plutselig ikke lenger stressa over hvordan det kommer til å gå på eksamen!». Vi har ikke en sammenhengende og klar historie som viser rollekarakterenes emosjonelle utvikling over tid, men derimot gir vi publikum små bruddstykker av et liv ut fra valgte temaer og personlige, autobiografiske hendelser. Publikum blir dermed vitne til minner, stemninger, hendelser og situasjoner fra levde liv, hvor det skjer ting man planlegger, men der også uforutsette og dramatiske hendelser setter sine spor.

I sekvensen *Jeg er redd* fungerte videoklippet mareritt akkurat slik jeg ønsket det skulle. Her har arbeidet med videoen, dialogen, og de fysiske kroppene jobbet godt med hverandre. I denne sekvensen greier lagene sammen å kroppsliggjøre følelsen av frykt, samtidig som de kommuniserer frem ulike typer redsel. Videoklippet *Skyggen* og projeksjonene av lappevideoene kunne godt gått gjennom flere arbeids- og redigeringsprosesser, men fungerte noenlunde slik intensjonen min ville de skulle gjøre. *Kjærlighetsskogen* derimot, var til en viss grad uferdig og fungerte langt fra optimalt som en helhet. Jeg har ovenfor pekt på hva jeg tror var grunnen til at denne sekvensen ikke fungerte så godt, og hvilke kunstneriske, tekniske og prosessorienterte grep som kunne ha bidratt til å gjøre dette til en helhet på lik linje med elementene i *Jeg er redd*.

6.1 Funn

Gjennom å analysere de utvalgte sekvensene i sin helhet, videoprojeksjonene i seg selv, og de gjennomgående lappevideoene, har jeg kommet frem til at det ligger flere faktorer til grunn for måten de har virket på. Den kunstneriske utformingen av videoene har sammen med prosessen og komposisjonen av forestillingen vært årsaken til at enkelte av videoene fremstår som mer vellykkede enn andre med tanke på min bakenforliggende intensjon for prosjektet og hvert enkelt videoklipp.

Det første funnet jeg vil gå inn på handler om *den ikke-hierarkiske prosessen* vi har vært gjennom. Dette er kompliserte prosesser, og når man går inn i et samarbeidsprosjekt på disse premisene vil individene i prosjektet ha ulike forventninger og ønsker om hvordan dette gjennomføres. Det viktigste i slike prosesser er å utvikle klare rammer i fellesskap og gi hverandre mye plass, og oppfordre hverandre til å lede egne prøver for utforskning og eksperimentering med innhold, form, spesielle virkemidler og andre idéer. Ved å bruke video som et eget element i devisingsprosessen var vi relativt uforberedte på konsekvensene dette førte med seg. Det krever en helt ny type kunnskap bruke digitale medier som scenisk tekst, og dermed må selve devisingsprosessen legges opp med forbehold om dette.

Funn nummer to handler om *forestillingens komposisjon og form*. Jeg var i utgangspunktet skuffet over at jeg ikke hadde laget eller integrert videoprojeksjon i flere av sekvensene, for jeg ville tross alt at det skulle være et sammenhengende intermedialt element i forestillingen, og at det ikke skulle bli sett på som et bakteppe til det som foregikk på scenegulvet. I etterkant ser jeg at dette likevel var en positiv ting. Ved å ha disse avbrekkene med her-og-nået i fiksjonslag 2 fikk sekvensene i fiksjonslag 1 et mer altoppslukende slør over seg som varierte i både intensitet og grad. Jeg opplevde at projeksjonene fikk sin egen bevissthet og selvstendighet, samtidig som de bidro til helheten ved at videoene ikke alltid viste det samme budskapet som de andre elementene, og at videoelementet bestemte selv hva, hvem og hvor.

Til tross for utfordringer både når det gjaldt prosessen og det komposisjonsmessige fant forestillingen vår sin egen form. Den er alt på en gang, men samtidig ikke lik noe jeg har sett tidligere. Vekslingen mellom stiler, sjangre og elementer gjør at man som publikum ikke klarer å forutse nøyaktig hva som skjer videre, og forestillingen kan dermed på en effektiv måte dra publikum med seg inn i fiksjonsuniverset.

Det er en styrke ved prosjektet at vi alle tre gikk inn i det med visshet om at vi gikk ut av vår komfortsone, og våget å stå i det ukjente som prosessen medførte. Jeg har tatt ansvar for min del av prosessen og erkjent at den både påvirket sluttproduktet og arbeidsmåten. Det jeg

derimot ikke hadde forventet før vi begynte, var hvor lang tid det faktisk tok å lage videomateriale før vi kunne eksperimentere med, og hvor ukomfortabel jeg var med å skulle presentere og jobbe med halvferdige ideer til materiale. Det føltes ikke godt nok om det ikke var perfekt, "ferdig". Det jeg virkelig lærte meg av denne prosessen var at materialet ikke trenger å være "perfekt" for at man skal kunne begynne å jobbe med det. Det er avgjørende å kunne skape et kreativt klima der man kan bygge videre tilbakemeldingen fra resten av ensemblet.

6.2 Råd til andre

Til andre som skal gjennom lignende prosesser, jobbe med teater ut fra postdramatiske perspektiver og nyere virkemidler, vil jeg oppfordre til et større fokus eksperimentering med form og ulike muligheter forskjellige virkemidler kan gi. Det er viktig å være åpen for alle mulige idéer man kan ha, men samtidig tilrettelegge slik at møtene mellom de ulike tekstene i collagen blir hovedfokuset. Min erfaring så langt tilsier og viser at det skapes større rom for å utforske egenskapene til selve virkemidlene om man har klarere rammer for hva man vil med dem. Jeg gikk inn i denne prosessen uten nok kunnskaper, erfaringer og rammer for mitt eget arbeid med videomaterialet. Å dele ideer og uferdige skisser i form av film og bilde, som det er gjort mye redigeringsarbeid med, viste seg å være utfordrende.

Det er bare ved å utforske mulighetene ulik teknologi gir oss vi kan utvikle teateropplevelsen og –forståelsen. Derfor er det for meg viktig at drama- og teaterutdanninger, både på nasjonalt og internasjonalt nivå, oppmuntrer til *kollektiv og selvstendig utforskning og lek rundt* teknologiske virkemidlers påvirkning på form og fortelling, slik som musikk, lydeffekter, projeksjoner, motion-tracking, VR, lukt, osv. Jeg har fått stor respekt for opplæringen som trengs i de ulike intermediale virkemidlene, og en forståelse for at det trengs *tid* til å utforske muligheter sammen med de andre elementene både på gulvet, i dialogen og improvisasjonen. Det er ikke nok at disse utforskes hver for seg for så å smeltes sammen, for på den måten vil ikke elementene bli likestilte eller prosessen ikke-hierarkisk.

6.3 Veien videre

Jeg har lært gjennom denne prosessen at jeg fortsatt har mye å lære når det gjelder å arbeide med video og videoprojeksjoner i teatersammenheng og at dette er et felt i stadig utvikling med stort potensiale for å fornye vår opplevelse av teater. For videre generelt arbeid innen teater må jeg lære meg å være tryggere på mine egne evner, fremme hvilke arbeidsstrukturer jeg trives med, og samtidig tørre å gjøre "feil". Derfor vil det fremover være interessant å jobbe mer med å lage *rå* og *uryddige* videouttrykk som er langt fra det man vil oppfatte som "fint". Jeg har lyst til å lære mer om å arbeide med videoprojeksjoner som utgangspunkt og inngang for form og innhold, samt hvordan man kan arbeide skisseaktig med virkemidler og postdramatiske prinsipper.

Etter at jeg har gjennomført dette prosjektet er jeg bare enda mer spent på hvor veien går videre. Jeg vet nå at jeg ønsker å jobbe mer både med video, dramaturgi og regi. Jeg ser for meg at jeg kommer til å gjøre alt jeg kan for å få en fot innenfor et allerede etablert sted der de arbeider med både tradisjonelt og eksperimentelt teater, for å få mer erfaring. Jeg vet jeg i påsken 2017 igjen skal delta som frivillig i event- og produksjonsstaben på *The Gathering* og at jeg der vil kunne lære enda mer om videoproduksjon for Youtube og andre streamingkanaler. Når det gjelder *100 ting jeg må gjøre før jeg blir 25* har jeg lyst til å arbeide mer med konseptet, forestillingen vi har laget, finpusse videomaterialet og søke om midler og muligheter til å turnere med den. Jeg synes den har et viktig budskap for unge, jeg er stolt av den, og jeg har oppriktig lyst til å vise den til flere fordi den er så annerledes enn alt annet jeg har sett.

Kanskje jeg etterhvert får lyst til å sette meg på skolebenken igjen. Det er fortsatt mye jeg har igjen å lære om både nyere dramaturgiske strategier, regi-metoder, devising og videokonstruksjon.

7 Litteraturliste

- Auslander, P. (2008). *Liveness : performance in a mediatized culture* (2nd ed. ed.). London ;: Routledge.
- Baugh, C. (2013). *Theatre, performance and technology : the development and transformation of scenography* (2nd ed. ed.). Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Berg, I. T., Høyland, E., & Leinslie, E. (2007). *Scenekunst nå : teaterscenen som arena for samtidskunsten*. Oslo: Scandinavian Academic Press/Spartacus.
- Chapple, F., & Kattenbelt, C. (2007). *Intermediality in theatre and performance* (3rd ed. ed. Vol. 2). Amsterdam: Rodopi.
- Cohen, R. (2011). *Working together in theatre : collaboration and leadership*. Houndmills, Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Dixon, S. (2007). *Digital Performance : A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge: MIT Press.
- Giesekam, G. (2007). *Staging the screen : the use of film and video in theatre*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Gladsø, S., Gjervan, E. K., Hovik, L., & Skagen, A. (2005). *Dramaturgi : forestillinger om teater*. Oslo: Universitetsforl.
- Govan, E., Nicholson, H., & Normington, K. (2007). *Making a performance : devising histories and contemporary practices*. Abingdon ;: Routledge.
- Graffer, S. (2014). På stedet. I glass. I det levende : om romlig forflytningstransformasjon og performativ scenografi (pp. 192-199). Oslo: Norsk scenekunstbruk AS : Vidarforl., 2014.
- Graham, S., & Hoggett, S. (2009). *The Frantic Assembly book of devising theatre*. London: Routledge.
- Haseman, B. (2006). A manifesto for performative research.(Author Abstract). *Media International Australia incorporating Culture and Policy*(118), 98.
- Hegner, B. (2016). Humanioras empiri, teori og metode. Retrieved from <https://primus.systime.dk/index.php?id=207>
- Heli, A., & Ellen Foyn, B. (2014). Practice as research in drama and theatre: Introducing narrative supervision methodology. *InFormation : Nordic Journal of Art and Research*, 3(1). doi:10.7577/if.v3i1.939

- Lehmann, H.-T., & Jüers-Munby, K. (2005). *Postdramatic Theatre*. Florence: Florence, KY, USA: Routledge.
- Mermikides, A., & Smart, J. (2010). *Devising in process*. Houndmills: Palgrave Macmillan.
- Nelson, R. (2013). *Practice as research in the arts : principles, protocols, pedagogies, resistances*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Oddey, A. (1994). *Devising theatre : a practical and theoretical handbook*. London: Routledge.
- Pahuus, M. (2003). Hermeneutik (pp. s. 139-169). [København]: DR Multimedie, c2003.
- Pérez, E., & Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet Institutt for kunst- og, m. (2016). *The impact of digital media on contemporary performance : how digital media challenge theatrical conventions in multimedia theatre, telematic and pervasive performance*. (2016:113), Norwegian University of Science and Technology, Faculty of Humanities, Department of Art and Media Studies, Trondheim.
- Schön, D. A. (1995). *The reflective practitioner : how professionals think in action*. Aldershot: Arena.
- Stugu, G. H. (2015). Projeksjonar: scenografi, medspelar eller distraksjon? - Om projisert materiale i scenekunst ; Projections: Scenography, fellow actor or distraction? : NTNU.
- Ulvund, M. (2012). Ekkoteater : praksisledet forskning innenfor et performativt paradigme (pp. 51-75). Trondheim: Akademika, cop. 2012.
- Zahavi, D. (2003). Fænomenologi (pp. s. 121-138). [København]: DR Multimedie, c2003.

Vedlegg

Vedlegg 1 – Robin Nelsons kunnskapsmodell

Vedlegg 2 – 3 øvelser fra Frantic Assembly

Vedlegg 3 – Partituret til *100 ting jeg må gjøre før jeg blir 25*

Vedlegg 4 – Prøveplan for *100 ting jeg må gjøre før jeg blir 25*

Vedlegg 5 – Invitasjon til Trondheim Kulturskole

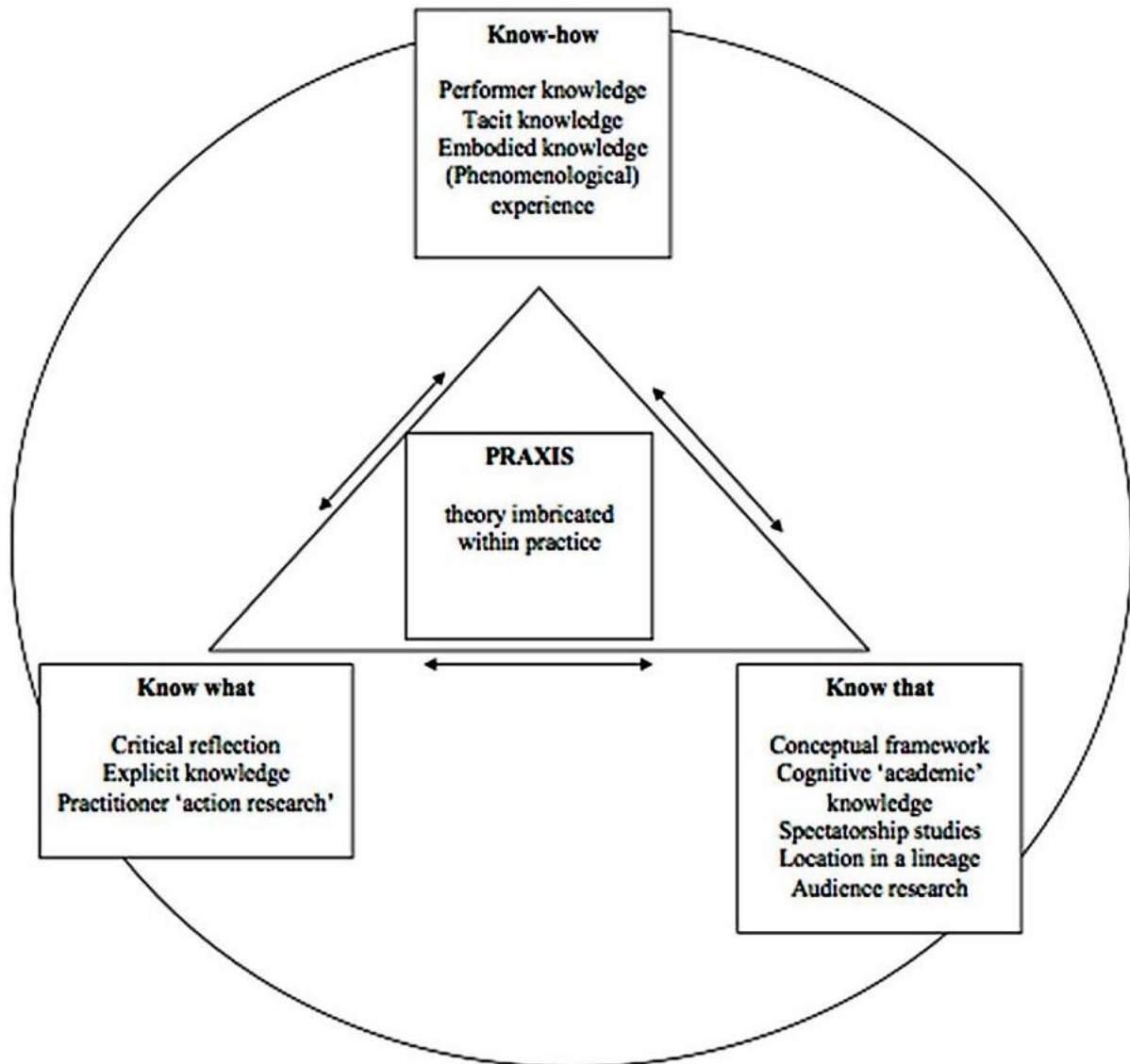
Vedlegg 6 – Kontrakt med skuespiller

Vedlegg 7 – Liste med 100 ting

Vedlegg 8 – Oversikt over videoklipp

Vedlegg 9 – Punkter med uforutsette hendelser

Vedlegg 1 – Robin Nelsons kunnskapsmodell (Nelson, 2013, p. 37)



Prof. Robin Nelson: Dynamic Model for Practice as Research (Revised 15 Feb 2010)

Vedlegg 2 – 3 øvelser fra Frantic Assembly

1. Stolduetter

Fase 1

Øvelsen begynner med at gruppen deles i par. Hvert par finner to stoler som plasseres ved siden av hverandre. Parene sitter på stolene med ansiktene framover. Person 1 i paret begynner med å lage en rekke bevegelser. Disse lages enten ved at personen plasserer sine hender på person 2 sin kropp (skuldre, lår, hals e.l.) eller sin egen. Person 1 kan også flytte på person 2 sine hender og plassere dem enten på sin egen eller person 2 sin kropp (igjen, skuldre, lår, hals e.l.). Man kan også dytte den andre personens overkropp framover eller dra overkroppen tilbake. Det er viktig at bevegelsene er presise og bestemte. Etter at person 1 har laget 3 bevegelser (og husker disse) så tar person 2 over der person 1 stoppet og lager 3 nye bevegelser. Gjenta bevegelsene slik at person 2 husker. Sett sammen med person 1 sine bevegelser. Det skal gjøres sømløst. Dette fortsetter til man har mellom 12 og 20 totale bevegelser.

Poenget er å få det til å gå raskt. Det skal ikke legges ekstra følelse i bevegelsene. Fokuset er på bevegelsen i seg selv. Det er viktig at begge i paret har ansiktene vendt framover. Øv på å gjøre hele sekvensen uten å se på bevegelsene.

Fase 2

Her kan det legges på følelse. Parene viser sin stolduett for de andre. Hva ser det ut som? Prøv med forskjellige følelser, situasjoner. Sitter de foran en TV? Legg på musikk

Fase 3

Alle parene setter stolene sine ved siden av hverandre. Gruppe en lengst til venstre og så videre. Personen i gruppe 1 som sitter nærmest personen i gruppe 2 lager en lignende kort

sekvens sammen. Dette fortsetter nedover rekken. Første personen i gruppe 1 og siste person i den siste gruppen danner et par og gjør det samme.

Deretter kan man kollektivt lage en sekvens som går på loop. Gruppe en starter mens parene i de andre gruppene deler seg og går til hver sin side av rommet. Gruppe 1 gjør sin første sekvens. Når de er ferdige kommer første personen i gruppe 2 og avbryter, og tar første person i gruppe 1 sin plass. Det er om å gjøre å få overgangene til å gå sømløst. Ingen av parene skal sitte å vente på å bli avbrutt. Sekvensen kan kjøres på loop, og man kan velge hvordan man vil avslutte.

Her kan man også legge på forskjellige situasjoner og musikk. Man vil da se at bevegelsen får en handling, en historie, selv om det ikke var det man startet med.

2. Dansende hender

En enkel og effektiv metode for å lage koreografi hentet fra Frantic Assembly.

Deltakerne blir delt inn i grupper på to, og står rett ovenfor hverandre med ansiktet vendt mot partneren. Øvelsen går ut på å manipulere hverandres hender. En av partnerne skal enten plassere sine hender på den andre, flytte partnerens hender, plassere partnerens hender på sin egen kropp, eller plassere partnerens hender på partnerens egen kropp. Når en hånd først er plassert et sted må hånden bli der den er. Det er viktig og unngå å plassere partnerens hender på hodet, håndflate mot håndflate, rare figurer, eller lese en historie inn i bevegelsene. Bevegelsene er kun bevegelser, ingenting annet.

Partnerne skal annenhver gang utføre to til fire bevegelser hver. Siden dette skal bli en koreografi er det viktig å begynne fra start hver gang nye biter med koreografi er lagt til. Til sammen skal det ende opp med å være 12-20 forskjellige bevegelser. Når alle disse er laget og memorert må partnerne finne en måte å gå fra siste bevegelse til første slik at vi skaper en loop av bevegelser.

Så er det tid for å vise koreografiene for hverandre. Det er her det spennende med øvelsen starter, for det er ikke sikkert at bevegelsene betyr det samme når omstendighetene rundt skifter.

Eksempler:

- Gjør koreografien så sakte/raskt som mulig
- Gjør koreografien mens dere har øynene igjen
- Gjør koreografien mens A stirrer på partneren B, B stirrer på en tredje person, C, som går rundt i rommet.
- Gjør koreografien til ulik musikk
- Gjør koreografien med store/små bevegelser
- Gjør koreografien, mens en av de i paret går ut av koreografiene
- Gjør koreografien på et nytt sted
- Gjør koreografien med publikum både langt unna og helt nærme
- Gjør koreografien mens dere ser på publikum

Hvilke historier gir disse ulike måtene å fremføre koreografien på til bevegelsene? Hva har omstendighetene å si for hvordan bevegelsene blir oppfattet?

3. Rundt /Ved/ Gjennom

Mål med øvelsen:

Skape en koreografi hvor aktørene bruker hverandre til å skape flyt og balanse. Ordene «rundt», «ved» og «gjennom» er der for å hjelpe aktørene i prosessen til å skape koreografien. Dette er en god øvelse i den innledende prosessen for å skape bevegelsesferdigheter og fysisk materiale.

Antall deltakere:

To eller tre.

Hvordan øvelsen utføres:

Velg først hvem som er A og hvem som er B. Still dere ansikt til ansikt. A får først oppgaven å endre den fysiske posisjonen den har til B. Den kan endres ved at A gjør «rundt», «ved» eller «gjennom.»

Bevegelsen «rundt» innebærer at A beveger seg nært rundt kroppen til B. Ved denne bevegelsen kan A ende opp stående bak B med ansiktet mot bakhodet til B, rygg til rygg eller stående 90 grader ut fra B med skulder til skulder.

Bevegelsen «ved» er et begrep som får sin betydning hvis bevegelsene «rundt» og «gjennom» har ført til avstand mellom A og B. «Ved» fører altså med seg at at denne avstanden reduseres, så det er lite eller ingen mellomrom mellom aktørene. Dette bevegelsen burde føles «ryddig og nyttig», brukt til å skape flyt i koreografien.

Bevegelsen «gjennom» har ideen at den ene aktøren skal passere «gjennom» partneren sin. For nybegynnere er det nok at en bruker overkroppen, da representert med armer. Mer trente aktører kan ta i bruk underkroppen og bein. Et eksempel på «gjennom», er at A med fingertuppene tar tak i albuen til B og skaper et rom mellom arm og ribbein, for så å gå gjennom. Dette rommet som skapes burde være så *økonomisk* som mulig. Med dette mener vi at det er akkurat nok rom til at A kommer seg gjennom. B skal ikke hjelpe til, men heller ikke hindre. A skal føle armens vekt som den naturlig er. Denne bevegelsen kan varieres av A med hvordan den passerer gjennom rommet som skapes.

Strukturen i øvelsen er at A først skaper tre bevegelser, før B skaper tre. Dette gjør paret til de har kommet til 12 – 16 bevegelser. Når disse bevegelsene er funnet, er det viktig å se på dem som en helhet av bevegelser, og ikke 12 – 16 enkeltstående bevegelser. Når man skaper koreografien kan det oppstå pauser og lignende, men det er viktig å øve det inn slik at det går i en flyt. Når det er øvd inn en flyt, kan en begynne å legge inn mening ved å gi paret et ord. Ord som undervise, beskytte, glemt, insistere, inspirere, lykkelig, kjærlighet, anger kan for eksempel brukes. Dette er bare et eksempel og andre ord kan selvfølgelig brukes. Ved å legge til dette elementet kan en begynne å forstå den kommunikative naturen ved bevegelse.

Vedlegg 3 – Partituret til 100 ting jeg må gjøre før jeg blir 25

Partitur 100 ting jeg må gjøre før jeg blir 25

	Lista blir til	Jeg er noe	De enkle tingene	
Bilde	Powerpoint, kaotisk liste. Mer og mer ettersom lapper puttes i sekken.		Lapper som spises. 1. Slåss med en venn for så å finne ut at det er teit for så å le av det. 2. Se en soloppgang. 3. Vært på roadtrip. 4. Danse i måneskinnet. 5. Ha hatt en one-night stand.	2-3 trivielle lapper spises.
Musikk	Detektivbyrå - Nattøppet		Toploader – Dancing in the moonlight	----->
Fysikalitet	Chair duets -> Diagonal grid. Det plukkes opp lapper. Lappene blir puttet i sekken. Therese og Johannes oppdager at hver gang en lapp puttes i sekken så kommer den opp på skjermen. Tempoet økes. Mange lapper ned i sekken. Johannes putter en lapp i lomma (noen ser det kanskje, men ikke alle?) -> Begge to med ryggen til publikum. De ser på skjermen. Hymn hands. -> Therese tar på seg	Therese og Johannes i hver sin side av rommet. Diagonal. De går mot hverandre. De går inn i hverandre. Press.	Therese og Johannes følger filmene. Illustrativt. 1. Rundt-ved-gjennom. 2. Chair duett på gulv. 3. Chair duett på stoler. 4. Slow-motion hymn hands. 5. Rundt-ved-gjennom. -> Johannes sklir ut mellom bena hennes. Therese går.	

	sekken			
Tale		<p>T: Jeg</p> <p>J: Jeg</p> <p>T: er noe nå. Og har</p> <p>J: alltid</p> <p>T: alltid</p> <p>J: vært det. Jeg skjønner at dette</p> <p>T: er din egen</p> <p>J: din egen</p> <p>T: måte å vise ditt hjerte at du</p> <p>J: vil det beste</p> <p>T: beste</p> <p>J: for</p> <p>T: meg. Men jeg. Jeg orker</p> <p>J: orker</p> <p>T: ikke praten om det å bli</p> <p>J: eldre.</p> <p>T: eldre</p> <p>J: Jeg skjønner nok hva</p> <p>T: det vil si å bli voksen.</p> <p>J: Voksen</p> <p>T: Men jeg skjønner ikke</p> <p>J: ikke</p> <p>T: når jeg skal</p> <p>J: bli</p> <p>T: bli det.</p>		
Innspilt tale				

	Kysse i regnet		Såpebobleminner		Lære seg å danse
Bilde	Stemningssettende regn.	Lapper om vennskap spises. Raskt.	Ball i hodet med lyd.	Gulp. Venner forlater deg.	Joker
Musikk	Fioliner.	Redigert versjon «Nattøppet»	Redigert versjon av Steven m/ innspilt tekst	Redigert versjon «Nattøppet»	Uptown Funk
Fysikalitet	Publikumsaktiverting. Christine får publikum til å spraye dem med sprayflasker.		Grimaser mot hverandre over bordet. Går ut i mer fysisk rytme. Vendes ut mot publikum. -> Taletekst sittende ved bordet. De snur seg rundt. Beveger seg på stolene. -> Filmen skrur på og de ser begge på lerretet. -> Koreografi rundt bordet til tekstmeldingstekst.		Christine skal fullføre punktet. Hun har lært seg en youtube tutorial. Tvinger Sindre med på dette.
Tale	Christine snakker om å fullføre punktet på lista. Hun henvender seg til publikum. Får Sindre som frivillig til å fullføre punktet. De spiller ut kysscenen i fra The Notebook.		De sier en setning hver. Therese begynner. <i>Det er tidlig. Vi har alle sammen stått opp for å nå Hurtigruta nordover mot Ørnes. Nordnorsk revyfestival, her kommer vi. Jeg har pakket kamera og blokkfløyte. Vi er</i>		Christine har lyst til å lære seg å danse.

*trøtte alle sammen.
Vel fremme på
Ørnes kommer vi
oss opp på skolen
der vi skal sove. Et
helt tomt
klasserom. Vi
har hverken
bagasje eller noe
med oss, for det
har de som skulle
kjøre bil opp tatt
med i
bagasjerommet. De
ligger etter oss, så
vi sitter og venter.
Bjørn Gunnar,
Bjørn Aksel og
Eivind finner en
ball.. Jeg skrur på
kameraet..*

Tekstmeldingstekst:

J: Skal vi lage no
middag i dag?

T: Tar bussen til
Oslo om 20 min,
jeg

J: Drar du i dag! Er
du i byen nå så kan
vi si hadet. Må jo
det.

T: Er på
sentralbanestasjon
nå

J: Jeg kommer bort
dit jeg

T: Smil

J: Er du på
bussterminalen

			<p>eller togstasjonen? T: Nå kjører vi strx. Buss</p>		
<p>Innspilt tale</p>			<p>Roskilde-tekst. 2. Vi var hos faren til bestevenninna mi. Bodde i 2etg rekkehus, med en liten hage. Han hadde tidligere samme dag kjøpt seg et boblebasseng fra Europris. Og mens vi sola oss, spiste pizza og drakk vin prøvde vi ut dette bassenget. Senere samme kveld, etter et par vinflasker til, fikk vi den briljante ideen om å lage skumparty i hagen. Dette var godt over midnatt og i mangel på et bedre skumframkallende middel tok vi zaloflaska fra under kjøkkenvasken. Dette var et boblebasseng som bråkte helt vilt mye, så for å være så stille som overhodet mulig helte vi hele flaska med zalo i vannet og lot boblene stå på 10 minutter av gangen. Vi oversvømte hagen med bobler og danset i all skummet. Vi hadde latterkrampe på latterkrampe og</p>		

			avslutta ikke all moroa før vi oppdaget det bare var en time igjen til faren hennes skulle stå opp for å dra på jobb.		
--	--	--	---	--	--

		Jeg er redd		Spise et helt stort olivenglass		Andres forventninger
Bilde	Superrask lappespising	Mareritt. Løpe i korridoren.	Gulp. Flytte til Trondheim		Enda raskere spising av lapper	Univers. Raskere og raskere. Projisert hvit firkant.
Musikk	Redigert versjon «Nattøppet»		Redigert versjon «Nattøppet»		Intro fra hold on	Hold on
Fysikalitet		Scenekampslag.		Spise oliven.		Therese tar miniprosjektor. Projiserer hvit firkant på Johannes. Han blir liggende i firkanten. Stockholm bed. Therese manipulerer Johannes. Koreografi. Hun setter seg på siden foran. Han gjentar koreografien alene.
Tale		Begge: Men nå skjer det snart, det eneste som står mellom meg og det som kanskje starten på voksenlivet		Christine skal bli voksen. Alle voksne liker oliven. Hun spiser dem. Liker det ikke.		Johannes (etter koreografien): Ja når skal jeg bli voksen. Er det når livet har fått temma meg. Friheten av dratt fra meg. Andre får bestemme over meg. Når jeg har glemt av både hvor og hva og hvem jeg er.

	<p>mitt er fire eksamener og en sommerferie. Og vet du hva? Det gjør meg livredd.</p> <p>Johannes: Hittil i dag, har jeg bare følt meg liten og redd én gang, og det var til og med ikke da jeg var på visning helt alene.</p> <p>Therese: Jeg regnet med at det skulle gå greit, men fikk plutselig kalde føtter, og ringte gitargutten (ja, vi bort fortsatt i samme by. Må ta et skritt av gangen. Kan ikke bli überselvsten dig over natten heller da).</p> <p>Johannes: Så det er en fremgang. Også tenker jeg, jeg kjenner nesten ingen</p>		Gir opp.		<p>Hvordan jeg havna her. Jeg glemmer jo alt. Da glemme jeg vel det. Når jeg først innser hva storebrorrollen krever av meg. Når er ser at Sasha hermer etter meg, vil lære av meg. Den eneste i verden som fortsatt vil være i lag med meg. Jeg møter meg selv i døra. Jeg prøver å lukke den, men så klemmer jeg meg. Jeg står der med de samme spørsmåla som en gang såra meg og hemma meg. Nå skremmer det meg. Jeg trenger en klem jeg gremmer meg over at jeg ser meg selv stå der, med de samme spørsmåla som deg Hva skal det bli av deg. Når skal du bli voksen. Hva skal det bli av deg. Hva skal du bli når du blir stor.</p>
--	---	--	----------	--	--

		<p>i denne byen.</p> <p>Johannes: Så det er lov å føle seg litt ensom og redd innimellom.</p> <p>Therese: Jeg sa «Jeg tør ikke å gå på visning alene. Kan du bli med meg?» Han kunne ikke det.</p> <p>Begge: Kan noen sende meg en bruksanvisning på hvordan livet blir når bobla sprekker? På forhånd takk.</p>				
Innspilt tale						

		Finne mannen i mitt liv		Kinokjærlighet	Kjærlighets skogen	
Bilde	Raske gulp.		Lapper. Være forelska.	Joker	Skog. Projiseres bak og på magen til skuespillerne.	Gulp. Ha et syv år langt forhold som tok slutt.
Musikk		Carpenters – Close to you	Redigert versjon av «Nattøppet»		Detektivbyrå – Laka-koffa	---->

Fysikalitet		Christine stirrer intenst inn i øynene på sin utvalgte publikummer. 1-2 ganger.		Johannes i stol med rygg mot publikum. Therese sitter i sin stol og spiser popcorn.	Grid. Therese og Johannes går rundt. De møtes tilfeldig. Replikkene sies tilfeldig. Replikk 5 sies mot publikum i flere forskjellige retninger med projisering på magen/brystet. De 5 første replikkene i begynnelsen. De to siste kommer på slutten. Rundt-vedgjennomgjøres i 6 forskjellige møter. Avbrudd og tempo. 1. De møtes første gang. 2. Sex. 3. De er sammen. 4. Therese er lei av Johannes. 5. De krangler. 6. De har slått opp.	
Tale		Christine skal finne mannen i		Johannes: Jeg kunne	1. Hei. 2. Vil du være	

	sitt liv. Hun velger en publikumer.		<p>sett på deg på livstid. Du er favorittfilmen min.</p> <p>Tusenvis av slutter. Du betyr alt for meg. Jeg vet aldri hva som kommer, for alltid fascinert .</p> <p>Håper du ikke slutter å løpe mot meg, for jeg kommer alltid til å vente.</p> <p>Du er min kino. Jeg kunne sett på deg for alltid. Action, thriller. Jeg kunne sett på deg for alltid. Du er min kino. En Hollywoodskatt.</p>	<p>jenta/gutten min?</p> <p>3. Og så kyssa han/hun meg.</p> <p>4. Ish.</p> <p>5. Jeg tror kanskje jeg elsker deg bittelitte granne.</p> <p>6. Hvorfor har du ingen venner?</p> <p>7. Du er for sliten til å være snill med meg?</p>	
--	-------------------------------------	--	---	---	--

Elsker
deg
akkurat
som du
er.

Min
kino.
*(Kan
gjentas)*

Stjernen
e staver
navnet
ditt, som
i et
science-
fiction
drama.
Kjærligh
eten
vokser
som en
blomst
om
sommere
n.
Du får
meg
alltid til
å undre,
for alltid
mitt
under.
Håper
du kler
av alle
drømme
ne mine
og drar
meg
under.

Du er
min
kino. Jeg
kunne
sett på
deg for

				<p>alltid. Action, thriller. Jeg kunne sett på deg for alltid. Du er min kino. En Hollywo odskatt. Elsker deg akkurat som du er.</p> <p>Min kino. (<i>Kan gjentas</i>)</p>	
Innspilt tale					

	Være verdens beste wingman		Sorgen		Popcornvennskap
Bilde	Bilde av Sindre. Sindres telefonnummer sakte blinkende bak.	---->	Trivielle punkter av lista spises. Stoppes når replikk nr. 1 kommer.	Gulp. Miste en bror. --->	Gulp. Bli diagnostisert med depresjon. Få høre at slektningen din fortjente å dø.
Musikk			Gorillaz – One planet. Redigert versjon.		Team Me – Steven.
Fysikali tet	Sindre ender med å løfte Christine av scenen og plassere henne i stolen sin.		<p>Illustrativ sorgprosess.</p> <p>Johannes bærer fram mikro. Gjør klar til å poppe popcorn.</p>		<p>Johannes setter på popcorn. Sitter på gulvet foran mikrobølgeovnen. Det poppes popcorn. Therese kommer. Hun legger seg ned foran ham. Grimaser. Grimasesekvens fra såpebobleminner. De ender opp ovenfor</p>

			<p>Utløsende replikk nr. 1. Johannes gjør repetitiv bevegelse med mikrobølgeovn.</p> <p>1. Benektelse (hymn hands). 2. Sinne (rundt-ved-gjennom). 3. Forhandling (hymn hands). 4. Depresjon (rundt-ved-gjennom). 5. Aksept (hymn hands).</p> <p>De ser begge frem. Replikk 1 fra Johannes. Therese går. Replikk 2 fra Johannes.</p>		<p>hverandre. De ser på hverandre. De går begge til sofaen. Spiser popcorn.</p>
Tale	Christine skal skaffe Sindre beilere for å få fullført punktet.		1. «Sasha har drukna.» 2. «Skal vi poppe popcorn?»		
Innspilt tale					

		Vi har lite tid	Slutten	
Bilde	Fine gulp. Bli kjent med noen du ikke trodde du skulle bli kjent med.		<p>Dekonstruksjon, revers av powerpoint. Punkt 100 blir stående igjen til hun får lappen av ham. -> Christine som holder lapp 100. Bli voksen. Fade to black.</p>	Lapp nr. 100 holdes. Bli voksen.
Musikk	Redigert versjon «Steven»	Redigert versjon «Nattö	Redigert versjon av «Nattöppet», melodi.	Redigert versjon «Nattöppet»

		ppet», bare tikking ----->		
Fysikalitet	Spise popcorn. De sitter i sofaen.	Christi ne opp av stolen. Fram sentru m av scenen. Hun snakker . Ender i samme nbrudd	Han prøver å få henne til å sette seg. Hun begynner repetitiv mekanisk bevegelse lik den på begynnelsen. -> Han stopper henne med en klem. De ser seg rundt. Ser sekken. Hun plukker ut en lapp. River den i stykker. Ser på skjermen at et punkt forsvinner. Hun river flere. Hun snur sekken på hodet og tømmer den. -> Hun finner ikke siste lappen, punkt 100. Han har den i lommen. Han gir den til henne. Hun ser hva som står. Holder den opp. -> De ser på hverandre. Nikk. Hun spiser lappen. -> De går og setter seg sofaen. Lyset skrur av.	
Tale		Det er lite tid igjen. Hun må bare fullføre alle punktene nå.	Improvisert rundt lista med punktene hun ikke har fullført.	
Innspilt tale				

Vedlegg 4 – prøveplan for *100 ting jeg må gjøre før jeg blir 25*

Prøveplan for *"100 ting jeg må gjøre før jeg blir 25!"* (sist oppdatert 17.11.15)

Uke	Dag/dato	Tid	Rom	Tema
39				
	Mandag 21/9	12-16	Eli-lab	Kjærlighet
	Onsdag 23/9	12-16	Eli-lab	Identitet
	Torsdag 24/9	13-17	Eli-lab	Sorg
40				
	Mandag 28/9	12-16	Eli-lab	Forventning
	Onsdag 30/9	09-13	Eli-lab	Frykt
	Lørdag 3/10	10-17	Eli-lab	Workshophelg
	Søndag 4/10	11-17	Eli-lab	Workshophelg
41				
	Mandag 5/10	13-16	Eli-lab	Visningsseminar
43				
	Onsdag 21/10	12-16	ELI-lab	Vennskap
	Fredag 23/10	16-20	Eli-lab	
44				
	Mandag 26/10	16-20	Eli-lab	
	Onsdag 28/10	11-16	Eli-lab	Visningsseminar 12.00-14.00
	Torsdag 29/10	16-20	Eli-lab	
45				
	Mandag 2/11	12-18	Eli-lab	
	Onsdag 4/11	11-15	Eli-lab	Visningsseminar Flyttet fra 6/11 12.00-15.00
46				
	Mandag 9/11	16-20	Eli-lab	
	Tirsdag 10/11	16-20	Eli-lab	
	Torsdag 12/11	12-16	Eli-lab	
	Fredag 13/11	12-16	Eli-lab	Visningsseminar
47				

	Mandag 16/11	16-20	Eli-lab	
	Tirsdag 17/11	16-20	Eli-lab	12.00 tekniske greier med Nils.
	Torsdag 19/11	12-16	Eli-lab	
	Fredag 20/11	12-16	Eli-lab	
48				
	Mandag 23/11	16-20	ELi- lab/SITO	
	Tirsdag 24/11	16-20	Eli- lab/SITO	Popcornvennskap → slutt
	Onsdag 25/11	10-14	Eli-lab	Bilde/lyd gå igjennom teknisk
	Torsdag 26/11	16-21	Eli- lab/SITO	Punkt 60. → punkt 46.
	Fredag 27/11	16-21	SITO	GJENNOMGANG Visningsseminar
49				
	Mandag 30/11	16-21	Eli- lab/SITO	elilab reservert: 15-21
	Tirsdag 1/12	16-21	Eli- lab/SITO	
	Onsdag 2/12	12-16	Eli- lab/SITO	Innlevering "de fem sidene" innen kl 16.00 på It's Learning. Elilab reservert fra 16-21. Flytte prøve til da?
	Torsdag 3/12	16-21	Eli- lab/SITO	
	Fredag 4/12	16-21	Eli- lab/SITO	NB! Ferdig produkt!
	Lørdag 5/12	Sett av hele dagen	SITO	
	Søndag 6/12	Sett av hele dagen	SITO	Forestilling kl. 13.00
50				
	Mandag 7/12	14 -	SITO	Elilab reservert fra 12-20
	Tirsdag 8/12	Sett av hele dagen	SITO	Åpen generalprøve kl. 20.00 Elilab fra 15-23

	Onsdag 9/12	Sett av hele dagen	SITO	EKSAMENSFORESTILLING kl. 20.00 Elilab fra 15-23
	Torsdag 10/12		?	Muntligeksamen Tidspunkt bestemmes sammen med veiledere og sensor

Vedlegg 5 – Invitasjon til Trondheim Kulturskole

Invitasjon

100 ting jeg må gjøre før jeg blir 25!

Vi er tre masterstudenter i Drama og teater fra Institutt for Kunst- og medievitenskap ved NTNU Dragvoll. Vi arbeider med vårt praktiske masterprosjekt som har arbeidstittelen ”100 ting jeg må gjøre før jeg blir 25”. I denne anledningen skal vi holde en workshop for å samle informasjon fra tenåringer, og derfor er vi interessert i et samarbeid med dere.

Til denne workshopen ønsker vi oss 15 jenter i alderen 15-18. Workshopen blir holdt i teatersalene på Dragvoll og er helt gratis for deltakere. Dette vil foregå 22. – 23. August, kl 10-15 begge dager. Workshopen vil inneholde improvisasjon og metoder fra Frantic Assembly.

Workshopen vil bli dokumentert med både lyd og bildeopptak, derfor vil vi trenge foresattes samtykke. Dette materiale vil bli brukt videre i vårt arbeide med å lage vår masterforestilling i medio desember.

For påmelding send mail til:

teaterbrodbox@gmail.com

Her er det førstemann til mølla som gjelder og du vil få bekreftelse tilbake på mail med nærmere informasjon om workshopen.

Vennlig hilsen

Christine Therese Aspenberg, Mia Marie Bråthen, og Ragni Myhre Johansen

.....
.....

Svarslipp

Jeg samtykker med dette at _____

(Navn på deltaker)

ved deltakelse på workshop kan:



Være med i lyd- og bildeopptak



Være med i intervju

foreldre/foresattes underskrift

Vedlegg 6 – Kontrakt med skuespiller



Det humanistiske fakultet
Institutt for kunst- og medievitenskap

Arbeidskontrakt

Arbeidskontrakt for skuespiller Sindre Karlsholm i teaterproduksjonen *100 ting jeg må gjøre før jeg blir 25 høst 2015*.

100 ting jeg må gjøre før jeg blir 25 er en gruppebasert og stedsspesifikk produksjon med ungdom som målgruppe. Produksjonen er eksamensarbeidet til Christine Therese Aspenberg, Mia Marie Bråthen og Ragni Myhre Johansen i praktisk-teoretisk master i drama og teater ved Institutt for kunst- og medievitenskap, NTNU.

Prøve- og forestillingsperiode

Ca. 14 uker høsten 2015 fra mandag 7. september – 10. desember. Hver prøve vil vare i ca. 4 timer. Eksamensvisningen vil bli avholdt 10. desember. Det tas forbehold om mindre justeringer etter møte med /Trondheim kommune/Trikkehallen 2. september 2015. Endringer avtales i samarbeid med aktør.

Prøve- og forestillingsplan pr. dato:

Til sammen ca 36 dager, dette er spesifisert på egen prøveplan.

Honorar

Det utbetales et honorar på kr. 15 000,- for hele perioden. Honoraret kan deles i tre bolker eller utbetales ved fullført eksamensforestilling.

Partenes rettigheter

Alt materiale som oppstår i prøveperioden vil være taushetsbelagt og skal ikke forlate arbeidsgruppen. Dette på grunn av mulige sensitive opplysninger i forbindelse med datainnsamling og forskningsmateriale.

Alt materiale eies av Christine Therese Aspenberg, Mia Marie Bråthen og Ragni Myhre Johansen. Eierne er i sin fulle rett til å bestemme hva som skal skje videre med selve forestillingen. Eierne kan publisere alt materiale som oppstår i prøveperioden i forbindelse med masteroppgaven.

Samtykke

Jeg _____ forplikter meg å være tilgjengelig for avtalte prøver samt på eksamensvisning av Christine Therese Aspenberg, Mia Marie Bråthen og Ragni Myhre Johansens praktiske masterprosjekt 10. desember 2015.

Sted og dato

Underskrift

Vennlig hilsen

Christine Therese Aspenberg
Mia Marie Bråthen
Ragni Myhre Johansen

Vedlegg 7 – De 100 tingene

Listen med de 100 tingene man må gjøre før man blir 25

1. Utvikle en musikksmak
2. Være supergod til noe
3. Ha et kallenavn
4. Ha hatt en stamplass
5. Være godt likt
6. Vite hva jeg vil
7. Vite hva jeg skal bli
8. Ha en kjent oppførsel
9. Ha en drøm jeg kan følge
10. Kjenne tilhørighet
11. Være selvsikker
12. Være selvstendig
13. Ha en sang jeg kjenner meg igjen i
14. Ha et pass
15. Stemme ved valg
16. Ha lappen
17. Ha tatovering eller piercing
18. Finne min egen stil
19. Ha sykt bra kropp
20. Godta meg selv
21. Må ha hatt sex
22. Romantisk sydentur med kjæresten min
23. Ha samboer
24. Være forelska
25. Være forlova
26. Ha sagt "jeg elsker deg"
27. Kysse i regnet
28. Ha møtt svigers
29. Ha felles økonomi
30. Barn
31. Ha en sang med kjæresten
32. Få en sang dedikert og skrevet om meg
33. Danse i måneskinnet
34. Nakennattbade
35. Ta med kjæresten på hytta
36. Innvie kjæresten i livet mitt

37. Ha hatt en sommerflørt
38. Se en venn naken
39. Holde hår/ tørke spy til en venn
40. Synge karaoke med en venn
41. Trøste en venn
42. Kysse en venn
43. Dra på ferie med en venn
44. Ha en venn som slipper alt den har i hendene hvis jeg trenger hjelp
45. Være så god venn med noen at familien min blir familien deres
46. Være verdens beste wingman for en venn
47. Kjenne noen så godt at man kan fullføre setningene til hverandre
48. Sloss med en venn, for så å finne ut at det er teit for så å begynne å le av det
49. Reunion med en gammel venn
50. Redde en venn ut av en kinkig situasjon
51. Sitte oppe hele natta å ha kjøkkenprat
52. Sjenke en venn
53. Ha en internvits som alltid fører til latterkrampe
54. Få en venn fra en annen del av landet
55. Bære en venn hjem fra fylla
56. Svømme med delfiner
57. Hoppe i fallskjerm
58. Slutte å være redd
59. Klare å gå ut i spagaten
60. Spise et helt stort olivenglass
61. Lagd mist en vellykka matrett
62. Ha en signaturrett
63. Lært meg å gå i kjelleren aleine jobbe mot
64. Vært på roadtrip
65. Gå på festival
66. Vært på konsert alene
67. Lært meg å spille gitar
68. Ha et husdyr
69. Bli sykt god på å pranke
70. Vært på backpacking i alle kontinenter
71. Ha et Pushwagnerbilde på

veggen

72. Ha en sykt digg kjæreste

73. Egen bil

74. Bo i et annet land

75. Gått på teaterhøgskolen i Oslo

76. Ha reddet en fugleunge

77. Skrevet et teaterstykke

78. Være politisk aktiv

79. Bodd i kollektiv

80. Eie et kråkeslott

81. Vært på interrail

82. Regissert en teaterforestilling

83. Fått en pris eller bemerkelse for noe jeg har gjort

84. Vært gjest på et talkshow

85. Studert i utlandet

86. Tatt med mormor på teateret

87. Fått kunstnerstipend

88. Lært meg å surfe

89. Ha et eget teaterkompani

90. Bodd i Berlin

91. Begynt å danse

92. Lært meg å blåse flammer

93. Lært meg å stå på rulleskøyter

94. Vært på middelhavscruise

95. Sunget i kor

96. Begynne å spille piano igjen

97. Lært meg fjellklatring

98. Ha sett en soloppgang

99. Hatt en one-night stand

100. Bli voksen

Vedlegg 8 – Oversikt over videoklipp

Oversikt over videomaterialet og dramaturgisk tenkning som presentert til eksamen i Prosjektemne DRA3191

Stor prosjektor på bakvegg

Beskrivelse av videoinnslag	Hvordan det er skapt	Hvilket dataprogram som er brukt	Antall ulike bearbejdelser	Spilletid under forestilling	Dramaturgisk intensjon og funksjon
Punktene på lista vises med ord, konstrueres og dekonstrueres	Selvlaget	Microsoft PowerPoint	Laget ca. 4 ganger, Ulike typer, størrelser mv. utprøvd	Kjøres live under forestillingen ved å trykke på piltastene når skuespillerne tar ting ut av sekken.	<p>For å etablere lista over de 100 tingene som må bli gjort før man fyller 25, blir lista konstruert i en PowerPoint ved at skuespillerne putter lapper med punkter ned i en sekk.</p> <p>Tanken bak utformingen er å gi publikum en følelse av kaos og stress. Dette har jeg forsøkt å gjøre ved at de første 12 punktene blir listet opp, slik en gjør når en lager en liste, for så at resten dukker opp på ulike steder, noen ord har ulik størrelse, noen punkt har en annen farge, og ved at det hele stort sett ender</p>

					<p>opp med å være uleselig.</p> <p>Dekonstruksjonen av lista, og dermed PowerPointen, skjer mot slutten av den første sekvensen, der en av skuespillerne igjen åpner sekken, tar ut arkene som er i den og river de i stykker.</p> <p>Ordene fra punktene på lista er visuelt gjennomgangstem a som også vises med lappespising/gulping.</p> <p>Powerpointen kommer tilbake til slutt, og da i endret versjon. Til slutt er det ene punktet: Å bli voksen, det eneste som står igjen med tydelige bokstaver på skjermen.</p> <p>Dramaturgisk er dette tenkt som en spiral, der man kommer tilbake til utgangspunktet, men i en endret og transformert form. Kanskje var det dette, det hele dreiet seg om, og hele listen kan komprimeres til dette ene punktet.</p>
--	--	--	--	--	---

Christine spiser lapper med hvert sitt punkt på lista og gulper disse opp	Filmet, med eget videokamera	Redigert i Adobe After Effect.	Filmet sekvensene 5 ganger, Redigert over 30 ganger	Spilltid: alt fra 15 sekunder til 2 minutter.	Disse videoklippene er ment å vise den faktiske lista på 100 ting. Lappene som spises og svelges tenkes som at man som ung voksen har dårlig tid, vil nå mye og også kan rote ting til. Gulpingen er tenkt som handlinger og hendelser i livet der det skjer uventede og ubehagelig ting også, og at dette også kan skape gjenkjennelse hos publikum gjennom gulperefleksjonen. Innslaget brukes som et gjennomgangselement og blir gjentatt i løpet av forestillingen på ulike måte, i ulikt tempo og i forhold til ulike sceniske handlinger.
Christine danser	Filmet, med eget videokamera	Redigert i Adobe After Effect	Filmet 1 gang. Redigert 4-5 ganger	Spilltid: alt fra 30 sekunder til 2 minutter.	Hensikten med denne videoen er å vise motforestillinger vi har hatt i forhold til jaget med å fullføre en liste på 100 ting og generelt alt hva man som ung voksen kan oppleve at man skal gjøre før man

					<p>blir 25. Med denne videoen vil vi også formidle at en nemlig også må "gi litt faen". Dette er en glad, litt ertende video, som intensjonen er å bruke som et slags oppmuntrende innslag. Den blir introdusert første gang under punktet der Christine skal lære å danse. Her har skuespillerne lært seg en koreografi, mens denne dansende skikkelsen bare danser slik den føler for. Det er kontrast mellom den innøvde koreografien og spontaniteten i dansen på skjermen. Kanskje dette er inni henne, slik hun gjerne vil danse og være fri i sitt eget uttrykk.</p>
Kjærlighets-skog	Free stock video footage fra Youtube	Redigert i Adobe After Effect	Redigert klippet seks ganger	Spilltid: fem minutter	<p>Denne videoen ville jeg skulle gi en romantisk og idyllisk stemning. Den brukes i scenen der kjærlighet introduseres som tema, og underbygger dette. Jeg har redigert mye i dette klippet</p>

					<p>og også redigert inn Christine som danser (fra forrige klipp)</p> <p>I uken frem til praktisk eksamen vil jeg teste ut sammen med andre, hvordan dette innslaget kan brukes, slik at temaene med skogen og den spontane dansen kan blandes med dansefiguren inni den pulserende solen.</p> <p>Dette tenkes å vekke assosiasjoner til håp og livsglede. Det samme motivet er også med på den håndholdte prosjektoren.</p>
Scene fra klasserom med tre personer som leker med en ball som treffer	Ragnis private videofilm, hentet fra Youtube	Redigert i Adobe After Effect	Redigert 7-8 ganger, men bare for å gjøre deler langsommere (Slowmo)	Spilltid: usikkert en uke før eksamen	<p>Dette er et autobiografisk videoklipp fra Ragnis ungdomstid. Jeg har derfor litt reserveringer mot å redigere i dette og har en dialog med Ragni om hvordan dette klippet skal brukes inn i forestillingen.</p> <p>Per dags dato er jeg ikke sikker på om dette innslaget skal kjøres som det er, eller om jeg skal bruke en</p>

					redigert versjon. Dette skal prøves ut på prøvene denne uken.
Universet	Free stock video footage fra Youtube	Redigert i Adobe After Effect	Redigert mer enn 10 ganger	Spilltid: usikkert	<p>Dette videoklippet brukes for øyeblikket bare under scenen som kalles Andres Forventninger, og etter at frykttemaet er blitt introdusert. Hensikten er å skape en mer stemningsmettet og ettertenksom atmosfære.</p> <p>Men i samme sekvens skrus etterhvert hastigheten på filmen opp for å komme tilbake til den allerede etablerte kaosfølelsen og jaget om alt man skal nå før man blir 25.</p> <p>Her vil jeg videre mot eksamensdatoen eksperimentere med denne videoen for å finne ut om dette temaet kan fungere også i andre scener, og med variert hastighet. I forhold til formspråk og innhold synes jeg dette klippet</p>

					tilfører en dimensjon av noe større enn ungdommens liste på 100 ting, og det lille menneskets behov og jag etter å krysse av på lista.
Jeg er redd Christine løper i kjellerkorridor ene på Dragvoll,	Filmet, med eget videokamera	Redigert i Adobe After Effect	Filmet, en gang, redigert 4-5 ganger	Spilltid: usikkert	<p>Min tanke bak dette klippet har vært å utdype den verbale teksten (om frykt), og visuelt vise en fryktsituasjon og gi følelsesbilde av frykt med at kameraet følger etter, og publikum dermed blir «tatt med inn» i bildet. Man kan ikke se alle detaljer i videoen, men likevel ser at man og opplever at det er en person som løper og blir forfulgt av kamera.</p> <p>Klippet brukes i den scenen hvor frykttemaet introduseres og temperaturen i dialogen forsterkes mellom skuespillerne.</p>
Wingman Christine's «dating-service»	Bilde hentet fra Sindres facebookprofil	Redigert i After Effect	Redigert tre ganger	Spilltid: usikkert	Her fungerer videoprojeksjonen illustrerende med fotografi av Sindre og hans reelle telefonnummer på skjermen.

					Christine inviterer publikum til å "date" Sindre. Her har publikum mulighet til å ringe nummeret som står på skjermen.
Kysse i regnet "klisjevideo"	Free video stock footage fra Youtube	Redigert i Adobe After Effect	Redigert to ganger	Spilltid: Usikkert	Tanken bak denne videoprojeksjonen er å gjøre scenen så klisjeaktig som mulig, skuespillerne illustrerer en romantisk scene fra "The Notebook", og for å gjøre kysset. Både video og musikk brukes her som ironisk virkemiddel som scenen for øvrig.

Miniprojekt

Andres forventninger Hva skal du bli når du blir voksen osv.	Hvitt bilde, hentet fra Google bildesøk			Spilltid: usikkert	Her blir bildet som projektoren viser til en boks på gulvet. Tanken bak dette har vært at skuespillerne skal interagere mer med mediet, og i denne sekvensen prøver de faktisk å få plass til kroppene sine i det lille hvite lyset. Dette er fortsatt i en mer eksperimenterende fase, og vil videreutvikles frem til eksamensforestillingen. Teksten her gjentar noen av ordene fra powerpointen i starten og temaet om å bli voksen gjentatt her omtrent midt i forestillingen, også
---	---	--	--	--------------------	--

					som frampek mot slutten når ordene Å bli voksen står med store bokstaver på skjermen.
Kjærlighets- skog	Free video stock footage fra Youtube	Redigert i Adobe After Effect	Redigert 6 ganger	Spilltid: 5 minutter	<p>Dette er samme innslag som på den store skjermen med skogen som har en sterk pulserende sol, som skal minne om puls og hjerteslag.</p> <p>Her har jeg ville at skuespillerne skal holde prosjektoren opp mot brystet, slik at den pulserende solen virkelig skal se ut som hjerteslag/puls.</p> <p>Dette er fortsatt i en mer eksperimenterende fase, og vil videreutvikles frem til eksamensforestillingen.</p>

Vedlegg 9 – Punkter med uforutsette hendelser

- Miste en bror
- Ha kjærlihetsborg
- Bli diagnostisert med depresjon
- Oppleve ensomhet
- Kjøpe en hund uten egentlig å ha råd
- Krasje en bil
- Tryne på sykkel foran Thor Hushovd
- Søle vin på babyen til Klaus Sonstad
- Flytte hjem til far og mor
- Blåse opp 40 ballonger til Toilldaga
- Svime av under takeoff på et fly
- Ha et syv langt forhold som tok slutt
- Sitte askefast på Kreta
- Høre at slektningen din fortjente å dø
- Flytte til Trondheim
- Begynne på folkehøgskole
- Vitne i en rettssak
- Bli så forelska i drama og teater at jeg endte med å ta master i det
- Bli kjent med mennesker jeg ikke regnet med
- Bli sviktet av gode venner