

Sammendrag

I denne masteroppgaven blir lyd og lyddesign undersøkt i et interdisiplinært fokus som krysser faglige perspektiver fra teater og musikkteknologi. Intensjonen med forskningen er å knytte lydlige ressurser, teknologi og aktør sammen. Dette undersøkes gjennom en praksisledet forskning i en laboratoriebasert prosess. Ut over dette, utforskes det et potensial i hvordan “lydlige aktører” kan brukes som et verktøy i skuespillertreningen gjennom lytting, respons, impuls og kroppslig forankring.

Med en interesse som vokser fra lydens utvidede rolle i en performativ estetikk, skapes det en inngang med eksperimenter og improvisasjon som metoder.

Oppgaven tar utgangspunkt i et praktisk-kunstnerisk arbeid med forestillingen “Mandag, Tirsdag, Onsdag, Dommedag.” I denne forestillingen ble det fremstilt en rekke tilstander gjennom lydeksperimenter og fysisk skuespillerarbeid, med et tematisk fokus rettet mot sosiale medier. Videre vil tematisk forankring og kulturell kritikk stå sentralt i skapelsen av lyddesign og meningsbærende uttrykk.

I analysen undersøkes eksempler i et detaljfokusert mikronivå. Slik kommer vi tett på laboratoriearbeidet gjennom problemstillinger, funn og utfordringer på vei mot en forestilling. I et makronivå fokuseres det på en lukking av laboratoriet, der vi går fra eksperimenter til forestillingens endelige form.

”When you introduce music, it is like bringing another actor on stage.”

– (Bogart & Landau, 2005).

Forord

*Kunne ha spent på crossjoggeskoen.
Kunne ha jobba i administrasjon.
Stramma inn buksebeltet
Men eg vil satse på kunstfeltet.¹*

¹ Stein Torleif Bjella, «Tvangsgutan Kompani», Vonde Visu (2011)

Takk til,

Aktørene Trond Johan Stavås, Johannes Engen Granås og Michael Ingeberg. Jeg er så takknemlig for all innsats og tid dere la i dette prosjektet. Dere er kuler og krutt!

Veileder Vigdis Aune for at du alltid tok deg tid, uansett når. Du har gjennom veiledningen lært meg så mye om faget og meg selv. Du er rå!

Bi-veileder Andreas Bergsland for utømmelig kunnskap og et godt øre for lyden.

Produsenter Gunnar Fretheim og Nils-Christian Hamsund Boberg for å ha gitt meg det jeg trengte, når jeg trengte det.

Institutt for kunst- og medievitenskap for økonomisk støtte.

Cecilie Haagensen og Ellen Foyen Bruun som inspirerte meg til å søke master.

Vilde Traagstad for kaffepauser og gode diskusjoner, som alltid tar mye lengre tid enn planlagt.

Andre medstudenter, som har deltatt på visningsseminar, kommet med gode tips og støttende ord.

Alle som deltok i intervjuer og ga så mye av dere selv.

Dere som har deltatt på responsgruppevisninger og prøveforestillinger.

Mamma, Pappa og lillesøster Camilla hjemme i Brønnøysund som alltid heier på meg.

Min kjære Mathilde. For all støtten. For alt du gjør for meg. For at du alltid løfter meg opp når jeg er nede, stresser eller holder på å miste hodet. For all den gode maten. For all tålmodighet du har gitt meg. For at du fikk meg til å satse på kunstfeltet. Du er som et fjell, virkelig.

Til sist, vil jeg gi meg selv en klapp på skulderen for å ha gjennomført dette løpet!

Innholdsfortegnelse

1. INNLEDNING	1
1.1 KUNSTNERISK INTENSJON – LYDDESIGN I DET PERFORMATIVE FORSKNINGSLABORATORIET	1
1.2 MØTET MELLOM TEATERVITENSKAP OG MUSIKKTEKNOLOGI – ET INTERDISIPLINÆRT FOKUS	2
1.3 PROBLEMSTILLING	3
1.4 TEMATISK FORANKRING	3
1.5 OPPGAVENS STRUKTUR	4
2.0 TEORETISKE PERSPEKTIVER	5
2.1 LYDMEDIET	5
2.2 DET POSTDRAMATISKE TEATERET	6
2.3 EN PERFORMATIV ESTETIKK	8
2.3.1 Materialitetenes utvidede rolle og funksjon i den performative estetikken	9
2.3.2 Stemme	10
2.4 LYDENS ROLLE INNEN TEATER- OG PERFORMANCEFELTET	10
2.5 LYDDESIGN - BEARBEIDING AV LYD I KUNSTEN	11
2.5.1 Analog og digital sampling	12
2.6 JOHN CAGE OG STILLHET SOM YTRING	13
2.7 ALVIN LUCIER OG LYD SOM FYSISK FENOMEN	14
2.7.1 “I am sitting in a room”	16
2.7.2 Design eller komposisjon	16
3. METODOLOGISKE PERSPEKTIVER	18
3.1 ET PRAKSISBASERT FORSKNINGSPROSJEKT	18
3.1.1 Det performative forskningsparadigmet	19
3.1.2 Å vite hvordan, å vite hva og å vite at	21
3.1.3 Intervju som metode	22
3.1.4 Dokumentasjon	22
3.1.5 Visningsseminar og responsgruppevisninger	23
3.2 SKUESPILLERARBEID	24
3.2.1 Møtet mellom viewpointstreningen og Jacques Lecoq	24
3.2.2 Improvisasjon og nøytralitet	25
3.2.3 Improvisasjon og stillhet	26
3.2.4 Improvisasjon og lyd	27
3.2.5 Viewpoints og Soft Focus	27
3.3.6 De fysiske viewpoints	29
3.3.7 Lydens rolle i viewpointstreningen	29
3.3 DESIGNVERKTØY	30
3.3.1 Live- og feltbasert lyd	30
3.3.2 Musikkteknologiske verktøy og teknikker	31

3.4 ANALYSEVERKTØY	32
4.0 ANALYSE.....	34
4.1. LYDLIGE STRATEGIER I MØTE MED FYSISKE SKUESPILLERMETODER	34
4.1.1. <i>Nøytralitet i en lydlig fokusert skuespillermetode</i>	34
4.1.2. <i>Aktørens respons på lyd</i>	37
4.1.3. <i>Stemme og kropp som lydlig komposisjonsmateriale</i>	40
4.1.4. <i>Stemmen som støyelement</i>	42
4.1.5. <i>Lyd og kroppslig meningsbærende forankring</i>	42
4.1.6. <i>Stillhet som ytring</i>	43
4.1.7. <i>Stillhet som lyddesign</i>	44
4.1.8. <i>Oppsummering</i>	45
4.2 LYD OG LYDLIGE RESSURSER	45
4.2.1 <i>Feltopptak</i>	45
4.2.2. <i>Lyd som strukturelt virkemiddel</i>	46
4.2.3. <i>Lyd og tematisk meningsbærende forankring</i>	46
4.2.4. <i>Kontaktstøy og lyddesign</i>	48
4.2.5. <i>Mobil og stemme</i>	49
4.2.6. <i>Stemmeopptak som ressurs</i>	50
4.2.7. <i>Instrumenter og lydteknologi som ressurs</i>	52
4.2.8. <i>Gitar i rytmisk samspill med kropp</i>	53
4.1.9. <i>Lyd som følelsesmessig underbyggende element</i>	54
4.2.10. <i>Live prosessering av signal-støy</i>	55
4.2.11. <i>Opptaksteknikker og rom som ressurs</i>	57
4.2.12. <i>Lydredigering som ressurs</i>	58
4.2.13. <i>Rytmisk lydkomposisjon og sang</i>	60
4.2.14 <i>Oppsummering</i>	61
4.3 MULTIMODAL ANALYSE - OVERGANG FRA LABORATORIET TIL ENDELIG FORM	62
5.0 AVSLUTNING.....	65
5.1 FUNN UT I FRA PROBLEMSTILLINGER OG INTENSJON	65
5.2 VEIEN VIDERE	67
LITTERATURLISTE	68
ANDRE KILDER	70
VEDLEGG.....	71

1. Innledning

I 1968 beskrev John Cage teateret som et sted med ”ting å høre og ting å se” (Kendrick & Roesner, 2011: xiv). I denne beskrivelsen kan man regne med at det ligger mye mellom ordene hans, særlig hvis man ser på teaterets utvikling i de siste 50-70 årene.

Det er de visuelle og tekstlige tegn som har vært dominerende for historiske og analytiske diskurser innen teater og performance. Derfor mener jeg teaterets lydlige uttrykk i ennå større grad fortjener å bli anerkjent og lagt merke til. Dette er fordi teateret er et unikt medium for oppdagelsen av lyd. Det er et sted å forske, oppleve og sanse både på et intellektuelt eller et mer følelsesmessig plan. Man kan oppleve forholdene mellom signal og mottaker, syn og hørsel, stillhet og ytring. Herfra har det vokst frem en interesse i å forske på lyddesign i teateret.

1.1 Kunstnerisk intensjon – lyddesign i det performative forskningslaboratoriet

Min interesse for teaterets lydlige formspråk bunner i tanken om at lyd er noe mer enn bare lyd, men lyd kan være å betrakte som performance i seg selv. Ut fra dette ville jeg se på hvordan lyd kan være noe mer for teateret, gjennom å bruke lyd som medium og ressurs i alle ledd av en prosess for å skape en forestillings performative uttrykk. Det har vært like viktig for meg å fokusere på lyd som et selvstendig performativt språk, der jeg støtter meg på den postdramatiske dramaturgien som utfordrer konvensjonelle tanker om måter å fortelle historier på.

John Cage kan med dette trygt sies å ha rett i sin ytring om at teateret er et sted å høre og et sted å se. Jeg vil ikke påstå at dette er feil, men jeg tror hans poeng først og fremst ligger i det han ikke sier. Det kan på mange måter virke som en diplomatisk ytring der han støtter det visuelle og det lydlige hver for seg, allikevel kan det tenkes at han egentlig peker på forholdene mellom det visuelle, lydlige og hva som skjer mellom dem. Det skapes en større helhet der de beriker hverandre, gir hverandre nytt liv og nye meninger.

Å forske på lyd i teateret kan på mange måter være en utfordring, noe også tidligere nevnte John Cage har erfart gjennom sitt *stille verk 4'33* (1952). Et stykke basert på stillheten som utgangspunkt for komposisjonen, men hans poeng med det hele blir allikevel at det ikke finnes absolutt stillhet. Det hele blir gjennomført i en konsertsal med pianist David Tudor bak et flygel på scenen, men ikke en eneste tone ble spilt. Utfordringen hans var at publikum som

var tilstede gikk glipp av hans poeng, noe som endte i at de følte seg distansert fra selve opplevelsen og flere ble provosert. Med dette eksempelet kan vi ennå tydeligere se hvor viktig det er med forholdene mellom det vi ser og det vi hører.

I opplevelsen av lyd vil jeg skille på forskjellene mellom det å høre og det å lytte. Slik jeg ser det blir det å høre mer en statisk handling der publikum har en mer passiv rolle i forholdet med den estetiske kommunikasjonen. Å lytte blir derimot en vesentlig mer aktiv handling der publikum blir for sin egen del en aktør å regne. I forlengelsen av dette vil jeg tilføye at det å høre er rent av avhengig at man i større eller mindre grad er en lytter, noe som i seg selv krever noe ekstra av publikum i form av at man gir seg hen. At man tør å la uttrykket komme tett inn på seg som en opplevelse og ikke en provokasjon.

1.2 Møtet mellom teatervitenskap og musikkteknologi – et interdisiplinært fokus

Lyden er for meg den mest insisterende og samtidig mest subjektive formen for formidling i teateret. Den favner en av våre mest sentrale sanser, og dens mål kan særlige være å nå estetiske uttrykk og sansbart materiale. I mitt masterprosjekt ville jeg derfor forske på lydarbeid i en performativ og estetisk kontekst, der lyden blir et performativt språk og en del av den estetiske formen. Ut fra dette ville jeg komme frem til ny kunnskap om hvordan lyddesign kan inngå som en del av en forestillings formspråk.

Siden jeg ønsket å forske på lyden i et eksperimentelt arbeid, så inviterte dette i stor grad til et interdisiplinært fokus. Derfor er mitt masterarbeid preget av møtet mellom drama- og teater og musikkvitenskapelig teori og metode. Denne åpningen mener jeg har beriket prosessen, og det er i møtet mellom disse disiplinene at jeg i størst grad oppnår ny kunnskap rundt lyd som forskningsfenomen. Disse teoriene og metodene blir drøftet og anvendt på tvers av hverandre både i praksis og teori.

1.3 Problemstilling

I den praktiske delen av masterprosjektet har jeg forsket på hvordan lyd og lyddesign kan brukes som en inngang i teaterproduksjon gjennom et lydlig, fysisk og visuelt sceneuttrykk. Dette med utgangspunkt og inspirasjon ut fra intervjuer gjort med unge voksne i alderen 20-30 år.

I denne skriftlige delen har jeg arbeidet ut fra følgende problemstilling:

På hvilke nivåer kan lyddesign brukes i utviklingen av en forestillings formspråk?

Videre bygger jeg på følgende underspørsmål:

Hvordan skape meningsbærende uttrykk med utgangspunkt i lyddesign?

Hvordan kombinere lydlig materiale og en fysisk skuespillermetode?

Problemstillingene bygger på tre fokuspunkter, som igjen utgjør delene av analysen i denne oppgaven. Det første punktet er 1) lydlige strategier i møte med en fysisk skuespillermetode, det neste er 2) lyd og lydlige ressurser, og det siste er 3) tematisk forankring og kulturell kritikk. Mitt skriftlige arbeid bygger på redegjørelsen av hvordan disse fokuspunktene har latt seg utforske i teaterlaboratoriet, der jeg har oppnådd forståelse og kunnskap gjennom funn underveis i prosessen.

1.4 Tematisk forankring

En av mine første utfordringer var å finne hvilken kulturell tilstedeværelse og sosial virkelighet som skulle fremstilles i det kunstneriske arbeidet. Jeg valgte vår hverdag i sosiale medier. Jeg ønsket derfor å komme i kontakt med mennesker som er ser på sosiale medier som en utfodring i sin hverdag. Via en kontaktannonse lagt ut på sosiale medier, kom jeg i kontakt med intervjuobjekter.

Ut fra disse intervjuene ble jeg bedre kjent med de utfordrende sidene bak denne tematikken. Vi lever i et samfunn som er basert på at vi er avhengig av teknologien, og vi blir eksponert for en hel mengde informasjon i løpet av en dag. Nyhetene på sosiale medier er avhengig av å tjene penger på at vi klikker på sakene deres, og som et resultat av dette blir det konstruert en hel rekke overskrifter som skal vekke sterke følelser i oss. De sosiale mediene tar stadig større plass i vår hverdag og det er på mange måter blitt et kjærlighetsforhold som baseres på avhengighet og distraksjon. Denne problematikken utgjør den tematiske forankringen i

arbeidet med lyddesign. Dette ga ledetråder til å undersøke tilstander av støy og stillhet, og å være påkoblet og avkoblet.

1.5 Oppgavens struktur

Denne oppgaven er delt inn i fem kapitler. I disse kapitlene skal jeg plassere det praktisk kunstneriske forskningsarbeidet i en faglig tradisjon med teori, metode og analyseverktøy. I tråd med problemstillingen vil det derfor gjøres avgrensninger og utvalg i hensyn til faglig forankring og forskningsfokus.

I kapittel to vil jeg gjøre rede for hvilke teoretiske rammer som ligger til grunn for min forskning. Dette innebærer teaterfaglige perspektiver med utgangspunkt i en dramaturgi og estetikk med økt fokus mot lydens rolle og materielle funksjon. I forlengelsen av dette vil lydteoretiske perspektiver og strategier berike det teoretiske bakteppet.

I kapittel tre går jeg inn på metodologien som er anvendt i mitt prosjekt. Her vil jeg presentere *det performative forskningsparadigmet*, praksisledet- og kunstnerisk forskning i tillegg til å gjøre rede for mine roller i forskningsprosjektet og forskningens rolle i en kunstnerisk praksis. Eksperimentelt skuespillerarbeid med å finne et lydlig og fysisk uttrykk blir presentert gjennom arbeid med metoder fra *Jacques Lecoq* og Anne Bogarts *Viewpoints*-baserte trening. Videre vil jeg redegjøre for *designverktøy* brukt i lydarbeidet. Jeg vil også ta opp multimodalitetsteori som en sentral analysestrategi i mitt praktisk-teoretiske forskningsarbeid.

Kapittel fire er fokusert mot analyse av prosess og transformasjonen fra eksperiment til forestilling. Her kommer den kunstneriske utviklingsprosessen til syne gjennom eksempler ut fra funn og utfordringer.

I kapittel fem vil jeg konkludere ut fra analysene av prosessen i laboratoriet sett i tråd med problemstilling og forskningsfokus. Til slutt vil jeg runde av med å se på potensielle veier å gå videre med mitt forskningsarbeid.

2.0 Teoretiske perspektiver

I dette kapittelet skal jeg redegjøre for teoretiske perspektiver som har vært sentrale i mitt forskningsarbeid. Perspektiver i teorien viser til et tverrfaglig og intermedialt fokus. Først vil jeg gjøre rede for lydmediet. I et teaterteoretisk perspektiv vil jeg vise til en interesse som springer ut fra det postdramatiske som dramaturgisk tenkning, og til et økt materielt fokus i en performativ estetikk. Videre vil jeg gå inn på lydteoretiske perspektiver som tar for seg et økt lydlig fokus innen teater- og performancefeltet. Fra dette vil jeg fokusere på lyddesign og bearbeidelse av lyd innen kunsten. Til slutt vil jeg gå inn på eksempler der lydlige fenomener har vært gjenstand for undersøkelse og komposisjon. Disse eksemplene har vært sentrale strategier som en del av mitt masterarbeid.

2.1 Lydmediet

Ørene våre er et viktig verktøy. Hørselen vår er viktig for å hjelpe oss til å kommunisere gjennom å lytte, og ikke minst gjennom tale. Lyttesansen gir oss en følelse av retning og i følelse av rom. Den er til og med essensiell når det kommer til balansen vår.

Selve prinsippet med hvordan lydens fysikk fungerer er forholdsvis lite kompleks, da det kort fortalt er endringer i atmosfærisk trykk som får luftmolekylene i bevegelse. Denne bevegelsen oppfatter ørene våre som lyd (Viers, 2008, s. 7).

For å utdype dette et det viktig å presisere hvordan lydbølger fungerer. Dersom man for eksempel slipper en stein i en vanndam vil vannet flytte seg i bølger som en virkning av dette. Denne forflytningen av bølgene går i et ut og innadgående mønster. Bølgene vil avta avhengig av avstand fra kilden grunnet tap av energi. Her er det mange faktorer som spiller inn på hvordan bølgene formes: størrelse på steinen, hvor i dammen den slippes og hvordan den slippes i form av kraft (Viers, 2008, s. 7).

Mengden energi som måles i en lydbølge er kjent som amplitude, dette oppfatter vi som volum. Hvor høy lyden vil føles er avhengig av hvor stor lydbølgen er. Hvis bølgen er liten, vil lyden føles mykere og lavere når den oppfattes. Amplituden i lydbølgene blir målt i desibel (db) (Viers, 2008, s. 11).

Et annen viktig element når det kommer til forståelsen av lyd er frekvensområder. Frekvens kan beskrives med å være et mål på antall svingninger i lyden per sekund, dette måles i Hertz (hz). Øret formes etter hvordan det oppfatter volum. Høye frekvenser oppfattes som høyere

enn lave frekvenser, selv om det blir spilt av ved samme volum. Lave frekvenser kan ofte føles på kroppen før du hører de, noe som har gjort bruken av de lavere frekvensområdene er særlig utbredt i filmlyd (Viers, 2008, s. 10). De lave frekvensområdene er tykke og kraftfulle, høye frekvenser vil føles skarpere og tynnere i følelsen av den. Lavfrekvent lyd bærer også lettere gjennom vegger eller andre flater enn høyere frekvenser (Viers, 2008, s. 11).

Vitenskapen i det å studere lyd er kjent som akustikk, og dette blir i flere praksiser kalt å beskrive et roms lydlige karakteristikk og hvordan det påvirker lyden. Noen rom fungerer på samme måte, for eksempel kirker og kinosaler som er formet og bygd med materialer som er ment for å bære frem lyd på en god måte. Et kontorlandskap kan derimot være designet for å redusere lydnivået i rommet, ved å for eksempel ha mykere materialer i tak og vegger som absorberer lyden på en helt annen måte (Viers, 2008, s. 13).

Klang og etterklang avhenger av hvordan lydbølgene bærer i et rom. Lyd er som sagt energi, og lyden vil bære helt til den mister energi. Der lyden støter på ulike overflater vil den forflytte seg, og her vil teksturen og materialet den inntreffer være avgjørende for hvordan den bærer videre. Forskjellige materialer har ulike måter å absorbere lyden på, da for eksempel trevegger absorberer lyd bedre enn sementvegger og skum-plater absorberer da bedre enn treverk. Når man jobber med feltopptak med å for eksempel ta opp lyd ute i skogen, er det ofte gjort ved at man bruker lydtepper rundt der de skal ta opp lyden for å begrense antall flater som lyden skal gjennom. Dette vil være tilfelle dersom det er enkeltlyder man er ute etter å fange i et gitt rom (Viers, 2008, s. 14).

2.2 Det postdramatiske teateret

Der teksten opphører, oppstår det noe nytt. Dekonstruksjon går foran representasjon. Tilstedeværelse og mellommenneskelige faktorer tar i større grad over for det tidlige dramaets enhetlige dramaturgi. Det handler riktignok ikke om en ”å være, eller ikke være” for teksten, men den inntar nye roller og betydninger på lik linje med andre tegn. Dette skjer når de formmessige kvalitetene møter hverandre i en ny performativ estetikk. Her kan lyd, tekst og kropp møtes på egne premisser og utgjøre det vi kaller for et postdramatisk teater. I utformingen av hvilket formspråk jeg skulle ha i “Mandag, Tirsdag, Onsdag, Dommedag.”, har forståelsen av det postdramatiske som dramaturgisk tenkning vært viktig.

Den postdramatiske tenkningen blir beskrevet av Hans-Thies Lehmann i boken *Postdramatic Theatre* (2006). Den postdramatiske dramaturgien oppstår i kjølvannet av det performative vende på 1960-tallet og som en konsekvens av modernismen med dens neo-avant garde til fluxus bevegelse, der man gikk vekk fra selve dramaet til en ny form for dramaturgi, hvor spillets estetiske formspråk fikk en helt ny betydning, som skilte seg fra det tradisjonelle teateret. På den måten griper det postdramatiske en ny interesse til kunstens gjenkjennelige form og tradisjon (Lehmann, 2006: 52). Det stilles dermed ikke de samme krav til innhold, helhet og mening i en postdramatisk form, da man tar en betraktelig mer åpen tilnærming til kunstneriske kvaliteter (Lehmann, 2006: 82). Postdramatisk teater er på den måten i større grad dominert av tegn gjennom mellommenneskelig kommunikasjon, synestesi, kroppsspråk, rytme og tone. Nøkkelord som man finner igjen i den postdramatiske faglige diskurs er blant annet non-tekstualitet, det å feire kunst som fiksjon, diskontinuitet, dekonstruktivisme, teater som prosessarbeid og deformasjon (Lehmann, 2006: 25).

Lehmann utarbeider en oversikt over estetiske kjennetegn som man finner i det postdramatiske teateret. Av disse vil jeg fremheve *musikalisering*, *fysikalitet* og *simultanitet* (Lehmann, 2006: 87-95) som særlig nevneverdige faktorer i utviklingen av forestillingen “Mandag, Tirsdag, Onsdag, Dommedag.”. Her inntreer de alle som selvstendige elementer i en postdramatisk sekvensbasert komposisjon. Med disse tegnene etablerer han samtidig et begrepsapparat som blir en tilgjengeliggjøring av samtidsteater og åpner det for diskusjon. Dette er teatrale tegn som dekker alle dimensjoner av tegngivning, og han presiserer at de er til for å hjelpe til med forståelsen og opplevelsen av postdramatisk teater. De er ikke nødvendigvis til for å danne en helhetlig semiotisk forståelse, men det er et verktøy for å se på hver enkelt bestanddel i en estetikk der tegnene er mer likestilt enn i en dramaorientert estetikk, som bygger rundt en logisk oppbygning og oppfattelse (Lehmann, 2006: 86). Dette er kjennetegn for den aristoteliske oppbygningen og søken etter logos der det er fokus på plot og handling mellom karakterer og litterær tegngivning i spillet (Lehmann, 2006: 59). Subjektets egne fortolkning får i denne tradisjonen en vesentlig større rolle. Sånn sett mener jeg den postdramatiske formen evner å ivareta og utfordre noe av det mest menneskelige i oss; refleksjonen og tanken.

Måten lyd blir betraktet, gjennom begrepet *musikalisering*, innen det postdramatiske teateret baseres i stor grad på at det tas hensyn til den teknologiske utviklingen. Ut fra dette springer det en interesse av hvor hvordan lyd og musikk kan programmeres og bearbeides gjennom

elektroniske verktøy. Lyden, musikken og stemmens rolle i den postdramatiske estetikken ble derfor viktige faktorer i hvordan jeg utarbeidet både produkt, forskningsspørsmål og produksjonsestetiske rammer.

Dette har inspirert meg både estetisk og politisk, da jeg bruker den postdramatiske tenkningen i et tema som omhandler dagens digitale samfunn på sosiale medier.

En postdramatisk sekvensbasert komposisjon har i mitt tilfelle gitt meg mer rom for å skildre tilstander og skape den estetiske formen jeg ønsket. Jeg vil også hevde at det er en ubekymrhet i estetikken, siden den ikke stiller strenge krav til prosess og produkt, noe som har hatt stor betydning i det eksperimentelle arbeidet.

Det postdramatiske har derfor vært grunnleggende for hele min idé og tanke rundt forestillingen ”Mandag, Tirsdag, Onsdag, Dommedag.” da jeg forsker på lyd som et fenomen i teateret. Et viktig aspekt med min forskning har vært møtet mellom fenomener, teknologi, metodologi og menneske. Det er i disse kryssningene jeg vil reise aktuelle spørsmål, redegjøre for sentrale funn og utfordringer som jeg vil komme tilbake til i kapittel 5.

2.3 En performativ estetik

I boken ”*The Transformative Power of Performance – a new aesthetics*” (2008) undersøker professor og leder ved Institut für Theaterwissenschaft, Freie Universität Berlin, Erika Fischer-Lichte en ny performanceestetikk som blir en performativ kunstforståelse. Der er det ikke selve verket, men hendelsen og det performative som blir gjenstand for undersøkelse (Carlson, 2008: 3). Slik retter fokuset seg mot teaterets hendelseskarakter gjennom opplevelsen av et delt *her-og-nå*. Fischer-Lichtes undersøkelser tar utgangspunkt i hvordan vi kan forstå en performance spesifikke estetiske karakter gjennom semiotikk, medialitet og materialitet. Slik tydeliggjøres et skifte fra et verkorientert fortolkningsparadigme til en transformativ teori med fokus på kroppslig sameksistens i delt rom, tid og øyeblikkets umiddelbarhet. Når det kommer til det å forstå eller tilgjengeliggjøre performance-konseptet vil det i et postdramatisk perspektiv handle om det å etablere en åpen forståelse for kunstneriske praksiser. Her presenterer Fischer-Lichte én bestemt estetik, en performativ estetik. Dette bygger på det hun kaller for den *selvrefererende responsløyfen*, som handler om hvordan mening oppstår i mellommenneskelige forhold og gjennom materielle kvaliteter (Fischer-Lichte, 2008: 38). Slik utfordres flere av teaterets grunnleggende dikotomier i en

nærversestetikk som søker en redefinering av observatøren og det observerte, subjekt og objekt samt forholdet mellom semiotikk og materialitet.

2.3.1 Materialitetenes utvidede rolle og funksjon i den performative estetikken

For min del blir denne estetikkenes forhold til materielle kvaliteter viktig, da den griper blant annet lydlig fenomener som sentrale gjenstander for undersøkelse. Den performative estetikken vil jeg bruke som et verktøy til design og analyse med tanke på kroppslig og lydlig nærvær, materialitet, temporalitet, romlighet og tonalitet. Temporaliteten på sin side manifesterer materialitetenes muliggjøring i rommet.

”Through sound, the atmosphere opens and enters the spectators bodies.” – Erika Fischer-Lichte (Fischer-Lichte, 2008, s. 119).

Fischer-Lichte fremhever at lyden bærer en sterk affektiv verdi for publikum, og den er essensiell med tanke på følelsen av rom. Det er ut over dette et spesielt fenomen, da lyden springer ut av stillheten og fyller et rom med lyd for så å forsvinne igjen. Slik peker hun på lyden som et flyktig element. Lyden er både inntrengende og insisterende i form av at den kan trigge både fysiske og mentale reaksjoner. Enkelte lyder kan til og med føre til fysisk smerte (Fischer-Lichte, 2008: 119).

Atmosfærens rolle i denne performative estetikken kan deles inn i tre prosesser. Først dreier det seg om at man betrakter romfølelsen for å være en hendelse fremfor et kunstverk, da atmosfæren er flyktig i natur. For det andre handler det om at tilskuere strekker seg mot å bli med bevisst på sin egen tilstedeværelse i rommet, der de kan oppleve seg selv som i et forhold med utvekslinger mellom seg selv og miljøet rundt. Dette understreker igjen atmosfærens sterke rolle for nærværet i den performative estetikken. Til sist har man atmosfæren som går inn i tilskuerens kropp, bryter ned grenser og muliggjør transformasjonen i det performative rommet (Fischer-Lichte, 2008: 119-120). Det siste punktet har en klar sammenheng med responsløyfa, noe som er helt grunnleggende for den performative estetikken.

Til tross for et økt fokus innen spesialiserte sjangre har lydmediet lenge vært innsnevret til selve verket og scenen. Lydbildene som konstitueres i teateret, har slik sett vært begrenset til å ha vært fokusert mot profesjonelle utøvere gjennom forestillingene, selv om de var smertelig klar over hvilken rolle publikum og rommet har i skapelsen av lyd. Dette ble først og fremst betraktet som et irritasjonsmoment. I dag har dette forholdet fått en ny betydning gjennom den performative estetikken (Fischer-Lichte, 2008: 122-123).

I utstrakt betydning anvender jeg denne teorien, i form av hvorvidt man kan skape levende lyd i levende rom. Med levende mener jeg i form av noe som behandles for å ha en performativ kropp. Dette blir aktuelt om vi ser på spektrale former hos lyden, og aktiv bruk av arkitektoniske kvaliteter gjennom lyddesign. Dette fremkommer i møtet mellom teknologi, kropp, lyd og rom, som jeg vil komme tilbake til i analysen av mine performative strategier.

2.3.2 Stemme

Stemmens rolle i den performative estetikken baseres på flere nivåer av estetiske tilnærminger. En stemme innehar kvaliteter som muliggjør både nærværet, romligheten og tonaliteten. Den er på mange måter både personlig og åpen, men kan samtidig skape problematiserte forhold. Stemmen kan brukes som et verktøy i seg selv, i utstrakt bruk forbi tekst og sang (Fischer-Lichte, 2008: 125). Slik blir forholdet mellom stemme og kropp viktig for hvordan stemmen finner sin rolle i den performative estetikken.

Med denne utvidede forståelsen griper stemmen om å være en form for prosess for kroppslig- og virkeliggjøring av aktøren. Det blir ikke bare en forståelse av stemmen, men det kan helle mot å være et intimt møte der man kan se aktøren i en nærværestetikk.

2.4 Lydens rolle innen teater- og performancefeltet

Hva er lyden for teateret? Hva betyr teateret for lyden? Hva er motivet for vår økende nysgjerrighet ovenfor lyden? Uansett hva som blir svaret på disse spørsmålene, kan vi stadfeste at lyd er blitt et tema for økt interesse innen teaterfeltet.

Innen teaterkunsten har det lenge vært et fokus rettet mot lyden som en kulisserolle og at det har en illustrativ rolle. Dette fokuset setter teksten først, og at lyden eller musikken virker som et kommenterende element som underbygger følelsene i teksten. Denne tankerekken kan være begrensende for lydens rolle og funksjon, og at den risikerer å bli redusert til et statisk element (Ovadija, 2013, s. 10).

Lyden er avhengig av bevegelse og energi, der den skapes i møtet mellom ulike materialer. Den kan utgå fra en scene, i form av vokale uttrykk (sang og tale), instrumentale og tonale gjengivelser (musikk) eller andre lyder som naturlig skapes av omgivelsene i og rundt scenen. Gjennom ulike innganger spiller lyden en større rolle og blir en større sanselig attraksjon for tilskuerne eller de som deltar i en performativ hendelse. Lyden er ikke bare med å skape en performance, man kan si at lyd er performance (Ovadija, 2013, s. 11).

Den stadig økende oppmerksomheten rettet mot lyd i teateret er ikke kommet av komplekse kunstneriske teknikker eller håndverk, men er en konsekvens av avant-garde bevegelsens fokus rettet mot lyders materialitet, brudd med tradisjonelle teaterformer og etableringen av en ny form for estetikk som behandler lyd som en frittstående og uavhengig del av kunsten. Lydlige bilder som baserer seg på å representasjon av et objekt, tegn, følelser og kulturer blir et stadig mindre tema innen fremstilling av lyd i teateret. Det som derimot er et mer sentralt spørsmål i moderne og postdramatisk teater er hvordan man kan behandle lyd som en selvstendig aktør, enten gjennom vokale fremstillinger eller at lyden handler alene uavhengig av lys, rekvisitter og scenografi (Ovadija, 2013, s. 9).

På veien mot min sceniske komposisjon, der lyden er en selvstendig enhet gjennom prosessen vil fokuset på performancefeltet være høyst aktuelt og relevant. Her blir lydens rolle som selvstendig dramaturgisk aktør tydeligere gjennom et fokus rettet mot audiovisuell komposisjon fremfor en tekstlig semiotikk. Likevel vil tekstens funksjon som inspirasjon for lyddesign fremkomme.

Gjennom et bredere syn på lydens rolle, kan vi nå regne teater og performancekunsten som en unik arena å oppleve lyd. Det blir en arena der man kan utforske og oppleve lyd på helt nye måter enn tidligere. Man kan gi seg hen til lyden gjennom kontraster mellom ytring og stillhet, gjennom å høre og å lytte (Roesner & Kendrick, 2011, s. 2-3).

Det gir anledning til å føle lydens medfødte teatrale kvaliteter, og det fremmer rommets kvaliteter, stemmens kunst og den tidvis problematiserte rollen som tilskueren har i skapelsen av lyd (Roesner & Kendrick, 2011, s. 9).

2.5 Lyddesign - Bearbeiding av lyd i kunsten

Forholdet mellom teknologi og kunst har gjennom tidene utspilt seg på ulike måter, og gjerne påvirket av hverandre for hvor de befinner seg i tiden. Teknologien spiller en avgjørende rolle for det arbeidet jeg gjør rede for i mitt masterarbeid gjennom hvilke formgrep som fattes underveis i utviklingen av produktet. Innspillingsteknologien er en avgjørende forutsetning for uttrykket, også gjennom å være et premiss for arbeidet med bearbeiding av lyden.

Gjennom innspilling, redigering og avspilling har jeg ønsket å strekke meg etter å eksperimentere i teknikker som er relatert til mitt forskningsfokus. I denne sammenhengen vil teknologier som omfatter innspilling av lyd, sampling og design bli relevant for diskusjonen.

Inntil oppfinnelsen av Edisons fonograf i 1877 hadde man ingen muligheter til å spille inn lyd. Lydens flyktige karakter var dermed reelt til enhver sammenheng, og den kunne ikke gjentas nøyaktig på samme måte (Tiller, 2011: 55). Innspillingsteknologien kan på bakgrunn av dette sies å vise til en fullstendig omveltning av den auditive verden. Ikke bare fordi den gir muligheten til å dokumentere, men også åpne opp for å manipulasjon og repetisjon av lyden (Tiller, 2011: 56).

Utnyttelsen av denne teknologiske utviklingen er siden blitt relevant for kunstneriske uttrykk. Pierre Schaeffer var komponist og pioneren av sjangeren *konkret musikk*. Dette er en musikk sjanger der det tas utgangspunkt i lydopptak til design og komposisjon. Her får lyden en vesentlig større selvstendig verdi i performative sammenhenger gjennom elektronisk bearbeidelse. Konkret musikk er en lytteorientert tradisjon der det rettes et fokus mot å løsrive lydkilden fra sin opprinnelse. Komposisjonsmetodene baserte seg på å eksperimentere med lydene i prosess (LaBelle, 2006: 30). På den måten kommer ørets ulike modaliteter frem, som kan deles inn i tre moduser. Det første kalles *kausalt lytting*, der man lytter for å få frem informasjon eller finne en bestemt kilde, også kalt referensiell lytting. Den andre er *semantisk lytting* som dreier seg om det å lytte for særlig å forstå språklig kommunikasjon. Det som i denne sammenhengen blir mest relevant for mitt arbeid er den siste modusen som kalles for *reduisert lytting*, også kjent som akusmatisk lytting, der man lytter til lyden i seg selv og løsriver den fra spørsmål om årsak og mening (Chion, 1994: 25-26).

2.5.1 Analog og digital sampling

Sampling viser til å ta opp lyd eller anvende eksisterende lydopptak, for så å sette de inn i nye sammenhenger. På den ene siden kan det bety å bruke andres materiale og sette det inn i sin egen produksjon (Davies, 1996: 3-11). Med en bredere forståelse av denne definisjonen, kan det også favne egne komposisjoner og miljølyder. Gjennom å definere begrepet på denne måten, vil det inkludere eksperimentene som ble gjort innen konkret musikk. Et slikt blikk på begrepet sampling vil være nyttig for meg i mitt arbeid, da jeg jobber med utgangspunkt i lydopptak som jeg anvender til sampling. Derfor blir det viktig for meg å presisere at alt av lyd som anvendes i forestillingen, både live- og feltbasert, er originalt materiale.

Schaeffer benyttet seg av en analog samplingsteknikk, der han gjorde opptakene sine på grammofonplater og senere på bånd, for senere å gjøre et utvalg av materialet som forelå. Denne analoge arbeidsmetoden er en forgjenger til dagens digitale sampling, ved at man

forholder seg til materialet gjennom å gjøre visse utvalg. En analog og digital arbeidsmetode er like i form av at man bruker allerede eksisterende opptak inn i en ny produksjon, der utdragene manipuleres i henhold til de materielle og akustiske karakteristikkene (Tiller, 2011: 85). Forskjellen mellom digital og analog sampling kommer til syne gjennom den tekniske konverteringen fra analogt til digitalt signal. Det vil uansett være slik at en digital representasjon har en utvidet mulighet til å hente ut de ulike detaljene som foreligger i lydopptaket. Slik kan man i ennå større grad behandle lyden helt inn på detaljnivå gjennom å reversere, klippe, loope, legge på klang, fremheve eller skjule enkelte frekvensområder og legge lyder lagvis. Slike muligheter har man også innen analog teknologi, men disse strategiene gjøres enklere gjennom digital teknologi (Tiller, 2011: 86) Gjennom ulike tekniske samplingsstrategier har jeg ønsket å fremheve detaljer i lyden som tidligere var utilgjengelige. Dette var en viktig del av eksperimenteringen. Ut over dette har jeg gjennom mine erfaringer oppdaget at det er kun kreativiteten som setter grensene for hva man kan gjøre innen prosessering av lyd gjennom digitale verktøy.

2.6 John Cage og stillhet som ytring

John Cage var kunstner og eksperimentell komponist. Han hevdet at det ikke finnes absolutt stillhet (Fischer-Lichte, 2008: 123). Dette konstaterer han ut fra gjennomførelsen av sitt verk *4'33* (1952) der komposisjonen ble basert på tilfeldige lyder fra rommet, fremfor intenderte satser fra scenen. Med det utvidet han stillhetens materielle funksjon og som estetisk meningsbærer, til tross for reaksjonene han fikk. *4'33* besto av tre satser og ble gjennomført i samarbeid med pianist David Tudor (Fischer-Lichte, 2008: 123). Ikke én tone ble spilt under fremførelsen. Siden det ikke ble spilt noe fra pianisten på scenen antok publikum at de ikke hadde hørt noe som helst. Dette førte til at publikum ble irriterte og provoserte. Jeg tror likevel at dersom publikum visste hva de gikk til, så hadde de fått en helt annen opplevelse. Denne innstillingen rundt stillhet har jeg ønsket å innlemme i min prosess. Grunnen er at jeg har selv en fascinasjon av stillhetens rolle, som et utgangspunkt for enhver ytring og lyd som omgir oss. Stillhet har fått en rolle både i arbeid med lyddesign og i skuespillertreningen. Slik har jeg brukt teknikker med utgangspunkt i "stillhet", der lytting får en særlig viktig rolle.

"What they thought was silence (in 4'33), because they didn't know how to listen, was full of accidental noises" (Cage, 2008: 123).

Problematikken rundt stillhetsbegrepet har lenge vært omdiskutert, men jeg vil i tråd med den performative estetikken utvide dets betydning og affekt. Det er på mange måter en misforstått praksis, da det går fra at tilskueren innehar en passiv rolle til en aktiv rolle. Forholdet mellom passiv og aktiv rolle brytes i denne sammenhengen opp i det man behandler lyden fra noe å høre til det *å lytte*, noe som heller mot å bli en aktiv handling.

All lyd, støy, musikk og andre ytringer starter og ender med stillhet. Stillheten blir det kontinuerlige kontrapunktet i hvordan lyd oppstår. I forlengelsen av dette spiller også stillheten en stadig større rolle i teater og performancekunst, da det regnes som lydbilder i seg selv for å spesifisere selve fraværet av lyd (Roesner & Kendrick, 2011, s. 5).

I forlengelsen av stillhetsbegrepet vil jeg også presisere hvor viktig lytting blir for nye former for kunstneriske uttrykk innen teater og performance. Det å lytte er ikke det samme som å høre. Å lytte er noe man gjør aktivt, men det å høre er noe man gjør rent intuitivt. Om man lytter åpner man seg for rom, klanger, lyder og stemmer i alle forskjellige former (Roesner & Kendrick, 2011, s. 189).

Vi kan også behandle lyden som et flyktig element, der det stadig er i endring og lyder åpner og lukker seg. Det er også noe man kan ta del i som tilskuer, dersom man betrakter teateret som et rom for lytting der til og med publikums handlinger blir en del av teaterets lydlige uttrykk. Ved å brette ut optikken på denne måten legger man til en dimensjon i teateret som kan gi det en ennå større grad av å være uforutsigbar og at det har sin egen unike puls.

2.7 Alvin Lucier og lyd som fysisk fenomen

Alvin Lucier er kjent som komponist av eksperimentell musikk og lydinstallasjoner. I sitt arbeid har han hatt en interesse for lydens utvidede materialitet, rolle og funksjon. Ut over dette har Lucier latt seg inspirere av naturvitenskapen i det han griper lydlige fenomener (LaBelle, 2006: 125). Her har Lucier en interesse i lydens fysiske former i samspill med rom og teknologi. En slik innstilling opplever jeg som en lydlig subjektivering. En lydlig subjektivering er slik jeg ser det først og fremst et fokus mot at lyden inntar en frigjort rolle, der det ikke stilles krav til mening og kontekst. En subjektiv innstilling overfor lyden vil i denne sammenhengen også innebære en offensiv og aktiv bruk, fremfor en passiv anvendelse. I mitt fokus oppstår dette når et lydlig fenomen går fra materiale til møte med fysisk form og videre til å betraktes som et subjekt.

Lucier behandler lyden som et fysisk eller kroppslig materiale gjennom komplekse inn- og avspillingsteknikker (LaBelle, 2006: 126). Det samme har jeg ønsket å jobbe med i min prosess. Det fysiske ligger først og fremst i romlige parametre og hvordan lyden utspiller i rommet til å skape lydlige figurer. Disse kan måles både innen akustiske og romlige parametre, men også gjennom en ikke-referensiell, eller akusmatisk lytting. Et slikt blikk på lyttingen, der den både er aktiv og offensiv blir særlig viktig i hvordan Lucier utformet sitt arbeid. Dette innebærer en utvidet forståelse av lydlige uttrykk og derfor finner jeg en relevans for dette i mitt arbeid. Luciers filosofi om lydens rolle og funksjoner har tilført min forskning, på lydlige aktører, et essensielt teoretisk bakteppe.

I lys av dette springer det ut en interesse av lyden som en fysisk form. I et slikt perspektiv vil lyden være å betrakte som noe mer enn et objekt, men heller en kroppsliggjøring av lyd som fører til at de spektrale kvalitetene får en helt ny betydning. Med denne optikken er det blitt en oppmerksomhet rundt akustisk opplevelse og lydlig arkitektur som fenomen (LaBelle, 2006: 123-124). Å betrakte lyd som noe fysisk, er beslektet til den akusmatiske lyttemodusen som lenge har definert lyd relatert til en forestilling av arkitektur. Dette har hatt stor betydning for hvordan lyden blir behandlet i samtidskunsten.

Lyd og rom er to faktorer som kan sies å være uløselige fra hverandre. De er sammenkoblet gjennom at lyden eksisterer i rommet og lyden i seg selv kan formidle et rom. Rommet kan farge lyden på samme måte som lyd kan skape opplevelsen av rommet. Forholdet mellom rom og lyd spiller seg ut i et akustisk hendelsesforløp som beror på faktorenes materialitet og karakteristikk. Dette bringer lydforståelsen nærmere romforståelsen og hvordan de definerer hverandre (LaBelle, 2006: 123).

Alvin Luciers verker er preget av en fascinasjon over det å gripe hvordan lyd kan fungere som et fysisk fenomen. Slik blir møtet mellom rom og lyd særlig viktig i hvordan Lucier jobber, og gjennom dette møtet åpner han for å tydeliggjøre de ulike faktorenes kvaliteter. Slik tar han en tydelig inngang til fremstillingen av lydens fysiske former, der han gjennom hendelsens kontekst åpner for hvordan lytting og nærvær kan aktivere hverandre. Dette vil si at han gjennom sine metoder skaper komplekse handlinger og hendelser der lyden inntar en form for fysisk tilstedeværelse (LaBelle, 2006: 125).

2.7.1 “I am sitting in a room”

Et eksempel som viser til en strategi jeg bruker i forestillingen er hentet fra Luciers ”*I am sitting in a room*” (1969). Her blir stemmen transformert gjennom et spill med lyd, stemme, teknologi og rom. Vi går gjennom en rekke komplekse handlinger ved bruk av stemme og reproduksjon, eller resirkulering, av lyd. Alt blir gjennomført med bruk av en mikrofon, to båndopptakere, en forsterker, en høyttaler og et stykke tekst. Det som skjer i denne prosessen er at de spiller inn stemmen, for så å spille den av igjen ut i det aktuelle rommet, spille det inn på nytt og videre repeterer dette ønsket antall ganger. Gjennom en slik prosess vil rommets kvaliteter bli mer fremhevet og det opprinnelige opptaket fremmedgjort. Slik mister lydilden sin opprinnelige form gjennom resonans og rommets funksjon. Lyden og dens kilde går dermed inn i en større sammenheng gjennom interaksjon mellom lyd og rom, noe som gjør at det designes en annen materiell form med gitte utgangspunkt. I løpet av denne prosessen løses lyden opp til å bli en lang flytende tone som er farget av rommets arkitektoniske kvaliteter og stemmens rytme. Som en del av prosessen vil man underveis også oppleve et strekk i tid i form av opptakets egne hendelseskarakter.

I eksempelet med ”*I am sitting in a room*” kan jeg se en åpenbar sammenheng mellom hvordan han forholder seg til møtet mellom lyden og rommet. Prosessen er en lydlig transformasjon der rommets arkitektoniske forhold er med å prege lydinnspilling- og avspilling. Jeg betrakter dette som en teknikk der lyden og rommets performative kvaliteter fremheves, som har ledet meg til interessen av å bruke denne teknikken i forestillingen. I denne krysningen mellom noe som kan kalles både lydkunst og performancekunst, blir den performative estetikken og dens hendelseskarakter tydeliggjort. Dette mener jeg er mer enn å komponere eller skrive musikk. En interesse for fysisk lyd som arkitektur, mener jeg også kan strekkes mot å kalles lydkonstruksjon.

2.7.2 Design eller komposisjon

En diskusjon som jeg vil reise, i lys av Luciers arbeid, er hvorvidt man bruker ordet *design* eller *komposisjon* i sammenheng med en slik måte å bearbeide lyd på. I de fleste tilfeller blir ordet *design* brukt, noe som kan tyde på en forståelse av hvordan det å designe lyd sees i sammenheng med lyd som fysiske fenomener og hvilken rolle musikk kan spille i å fremstille disse fenomenene. Dette kan man anta at ligger i en inspirasjon fra hvilket begrep som brukes i forbindelse med arkitektur, ved at de jobber med å ”designer” bygninger.

På samme måte ønsker jeg å fremheve bruken av ordet design i mitt masterarbeid, da mye av mitt fokus rettes mot å finne lydens fysiske former gjennom en lydlig skuespillermetode og å undersøke ulike nivåer av lydlige aktører.

3. Metodologiske perspektiver

I følgende kapittel skal jeg redegjøre for metodologiske valg som ble tatt i forskningsprosessen. Kapitlet har fire hoveddeler; forskningsmetodologiske rammer og strategier, teaterfaglige metoder, designverktøy i tråd med lyddesign og musikkteknologi, og analyseverktøy. Jeg skal plassere prosjektet i en forskningstradisjon og redegjøre for hvordan dette har påvirket sentrale valg. Innholdet vil ut over dette bli fokusert mot et forskningsdesign med utgangspunkt i et eksperimentelt lydlaboratorie-basert arbeid. Videre vil jeg se på hvordan en tydelig kunnskapsorientering gjennom dokumentasjon og praksis har vært viktig for prosjektets fremdrift. Mine metodologiske valg, innen skuespillerteknikk og lydarbeid, vil være særlig relevante når det kommer til fremstillingen av mine utfordringer og funn i prosessen. Til slutt i kapitlet vil jeg redegjøre for noen analyseverktøy fra multimodalitetsteori.

3.1 Et praksisbasert forskningsprosjekt

Masterprosjektet ble gjennomført i perioden 25.08.17 - 21.12.18. Prøvene ble gjort i Eli-Lab ved NTNU Dragvoll. Forestillingen fant sted i Black Box ved NTNU Dragvoll. Samarbeidsapparatet har i hovedsak bestått av tre skuespillere, hovedveileder Vigdis Aune (professor i drama og teater ved institutt for kunst- og medievitenskap, NTNU), bi-veileder Andreas Bergsland (førsteamanuensis i musikkteknologi ved institutt for musikk, NTNU) og produsenter ved Institutt for kunst- og medievitenskap. Bruken av visningsseminar i kritisk responsprosess kommer inn mot slutten av utviklingsfasen. Min rolle i prosjektet har vært konseptutvikler, regissør, produsent og dramaturg. Forskningsinteressen for lyd er underliggende i samtlige roller. Produsentrollen innebærer planlegging av praktisk arbeid og kommunikasjon med alle samarbeidsparter underveis i prosessen. Arbeidet med dramaturgi er rettet mot lyddesign, materialitet, rom og estetikk. Som konseptutvikler og regissør har jeg stått for scenetekst og gjennomføringen av skuespillerworkshops. På bakgrunn av dette vil jeg trekke frem en åpenbar karakteristikk i mitt arbeid som er at flere av rollene har måttet gå inn i hverandre. Dette anser jeg som en naturlig tilnærming da jeg står som ansvarlig for hele prosessen. Samarbeidspartene har inngått som rådgivende gjennom at de har blitt invitert til visninger, dialog og diskusjon. Slik har jeg jobbet med konseptutvikling og utforming gjennom evaluering sammen med skuespillere og veiledere, samt ved å fasilitere responsgruppevisning.

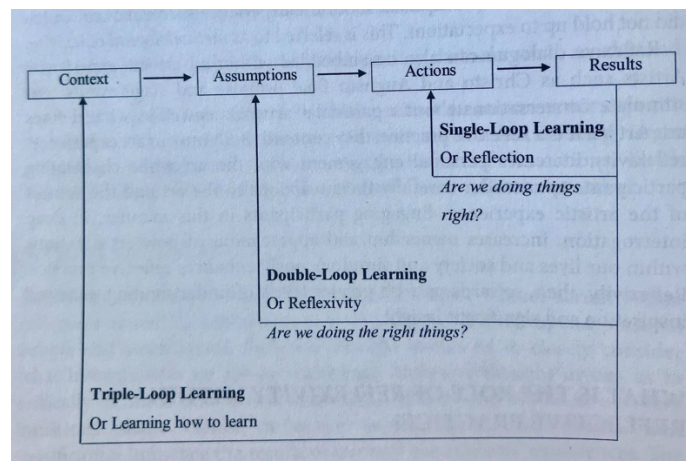
3.1.1 Det performative forskningsparadigmet

Innen det performative forskningsparadigmet er det vanlig å anvende en praksisbasert tilnærming til prosjektet. I denne sammenhengen har det handlet om å systematisk jobbe med lyddesign i praksis gjennom å forske på hva slags kunnskap jeg får gjennom arbeidet med lyd som fenomen. Derfor er det viktig for meg å presisere at når jeg tenker på fenomenet i mitt prosjekt, så er det lyden som materialitet og subjekt som er i fokus. Som en sentral strategi har jeg valgt en laboratoriebasert metode i forskningen på lyden. Dette har vært en viktig strategi i det jeg har gravd meg ned til sentrale funn.

Jeg mener at en god prosess vil lede frem til et godt produkt, derfor har det vært viktig for meg å dokumentere og reflektere over arbeidet gjennom logg, diskusjon og dialog underveis i prosessen. Det har vært et eksperimentelt arbeid. Mange tekniske verktøy, instrumenter og metoder er tatt i bruk underveis. Gjennom løpende notater har jeg klart å holde det oversiktlig og det har vært lettere å holde grep om prosessen. Når man arbeider som både kunstner og forsker kan det oppstå utfordringer. Kunstnerisk intensjon kan komme i veien for forskerperspektivet og motsatt. Derfor er det viktig at jeg som forsker og kunstner forholder meg refleksivt til både det teoretiske og praktiske feltet. Dette medfører at jeg har jeg fortolkende rolle, der jeg søker å avdekke forståelse ved å observere alt jeg hører og ser i prosessen. Gjennom kunstnerisk praksis kan man lære, og med sin egen forskning som grunnlag kan man formidle (Rasmussen, 2012, s. 23). Å jobbe med teaterproduksjon kan betraktes som et forskningslaboratorium, der det underveis og i etterkant dannes ulike erfaringer for å anvendes og dokumenteres som forskningsmateriale (Rasmussen, 2012, s. 39). Med tanke på at jeg har en tverrfaglig forskningsprosess, har det vært viktig å se de ulike disiplinene samlet gjennom hvor de kan møtet i min forskning. Gjennom en lydlig dramaturgisk inngang sett i lys av nyere performanceteori har det handlet å fremstille lydens performative sider. Slik har metoder og teorier fra både teatervitenskap og musikkteknologi møttes i min forskning.

Proessen bak prosjektet vil jeg plassere under *det performative forskningsparadigmet*. Prosjektet er drevet frem gjennom kunstnerisk praksisledet arbeid. Forståelsen av praksisledet forskning er med utgangspunkt i boken ”Practice as research in the arts” (2013) av Robin Nelson. Nelsons tilnærming til praksisbasert arbeid er i stor grad akademisk rettet gjennom vektingen av det teoretiske i praksisen. Forholdet mellom teori og praksis bygger på et sirkulært forhold der praksis er informert av teori, og praksis yter bidrag til teorien. Jeg vil

også vise til ”The Reflexive Teaching Artist” og Triple-Loop Learning (2014) av Kathryn Dawson og Daniel A. Kelin. (bilde 1.). Som forsker har jeg hatt en reflekterende og refleksiv innstilling i møte med utfordringer i prosessen. Disse metodene har vært avgjørende i en eksperimentell prosess. Det har gitt meg verktøy til kunnskapsutvikling og bearbeiding av funn.



Bilde 1. Triple-Loop Learning (Dawson & Kelin, 2014)

Praksisledet forskning opplever økende status innen forskningsfeltet. Denne metoden er historisk sett et relativt nytt paradigme innen akademien. Det blir benyttet som et paraplybegrep for flere typer forskning innenfor ulike fagfelt. Fellestrekk for disse er at alle ledes gjennom praksis. Praksisledet forskning har en kvalitativ forankring og et tett forhold til ulike fenomener, og en fenomenologisk inngang som sådan. Slik blir også subjektet en viktig del av et slikt arbeid.

Praksisledet forskning søker å forbedre praksis gjennom å være eksperimentelt utforskende. En karakteristikk med et slikt arbeid er at man ikke nødvendigvis har et problem som man ønsker å finne svar på før praksisen er begynt, men at et eller flere problemstillinger kan vokse ut av prosessen. For min del ble dette aktuelt i utviklingen av mine underliggende forskningsspørsmål. Jeg visste tidlig at jeg ville forske på lyd som fenomen i teateret, men det meste av kunnskapsdannelse har skjedd gjennom utvikling av nye perspektiver i det praktiske arbeidet. En annen karakteristikk som utmerker seg er praktikerens inngang til å fremstille sitt arbeid og funn i andre former enn rapporter og tall. Dette ligger som en integrert del av masterstudiet i drama og teater ved NTNU. Gjennom min praktiske variant av masterløpet valgte å lage en forestilling som et resultat på forskningen.

Kunstnerisk forskning er tett knyttet til praksisledet forskning, og det vil i mange tilfeller gå inn i hverandre. Robin Nelson beskriver den kunstneriske forskningen som ”a significant methodology of which just happens to be based in practices” (Nelson, 2013: 21).

3.1.2 Å vite hvordan, å vite hva og å vite at

I boken ”Practice as research in the arts” utarbeider Robin Nelson (2013) (vedlegg 13) en metodisk modell på hvordan man anvender teori og metode, praktiske ferdigheter, tilegner seg kunnskap og reflekterer over praksis i en kunstnerisk prosess. Denne modellen er betegnet i en triangulær form og består av tre moduser; know-how, know-what, know-that (Nelson, 2013, s. 37). Det er et verktøy for å bli mer bevisst på sin kunnskapsorientering og kunnskapsdannelse innen kunstbasert forskning. Ved å bruke den kan man også bli bedre kjent med hvilke forutsetninger man har som forsker. Den har for meg vist seg å være en god måte å hente seg inn på og for å orientere seg i prosessen. I denne modellen ligger det en gjennomgående kjerne der man integrerer teorien inn i praksisen underveis (Nelson, 2013, s. 40). Alle modusene i denne modellen griper etter et dynamisk, fleksibelt forhold mellom refleksjon og praksis som etterfylles av teori. Det som kalles for *know-how* (å vite hvordan) regnes som den tause kunnskapen, og den type kunnskap kan det til tider være vanskelig å se at vi benytter oss av. Slik kunnskap er i bunn basert på det man kan om faget fra før av. Det kan også være vanskelig å artikulere i ord (Nelson, 2013, s. 41). Bruken av *know-how* er sentralt i mitt arbeid, da jeg tidligere har jobbet en del med lyd og lyddesign i forbindelse med musikk og film. Dette førte frem til at jeg ville forske på tilnærminger til lyd i teater. Utviklingen av kunnskap i *know-how* kan være vanskelig å beregne, da det ligger tungt vektet i vår utøvende praksis fra før. Når man tilegner seg ny kunnskap og gjør seg kjent med hvordan man går frem i et slikt arbeid, så bruker man teori og den såkalte *know-that* (å vite at) modusen (Nelson, 2013, s. 45). Like viktig er det at man stopper opp underveis og reflekterer over prosessen, og gjør seg kjent ved hva som fungerer og hva som ikke fungerer. Slik lærer man av hva man gjør gjennom selvrefleksiv tenkning i en hermeneutisk tilnærming der man går mellom praksis og refleksjon. Dette regnes som *know-what*, eller *know-what works* (å vite hva) (Nelson, 2013, s. 44). Alle modusene i denne modellen griper etter et dynamisk, fleksibelt forhold mellom refleksjon og praksis som etterfylles av teori. Et naturlig særtrekk i praktisk-kunstnerisk forskning er den tause kunnskapen. Dette mener jeg også kan kalles en kroppslig ervervet kunnskap, som kan sammenlignes med å lære seg å sykle. I mitt tilfelle handler dette først og fremst om min kunnskap om musikkteknologi som utøver. Dette har vært en avgjørende kunnskap i en laboratoriebasert prosess, som har vært preget av mye

prøving og feiling underveis. Slik har jeg orientert meg ved å finne løsninger underveis, som har ført prosessen og eksperimentene videre.

3.1.3 Intervju som metode

Jeg bestemte meg tidlig i prosessen for å benytte meg av intervju som metode i innhenting av tekstmateriale, og denne metoden befinner seg i en fenomenologisk tradisjon. For å komme i kontakt med intervjuobjekter, lagde jeg en kontaktannonse som jeg la ut på sosiale medier (Vedlegg 7). Denne tradisjonen setter selve fenomenet i fokus. Her er første-person perspektivet viktig, og dets krav om å gå til saken selv eller å analysere en livsverden. Fenomenologien er dog ingen homogen tradisjon, da det for eksempel kan benyttes som en del av en kvalitativ metode (Zahavi, 2007, s. 122). Den transkriberte teksten fra intervjuene utgjorde alt av tekstmateriale til forestillingen. Teksten er anvendt på tre måter; bevart som intervjutekst, tekst som dekonstruert materiale og inspirasjon til lyddesign. Tekstutdragene ble bearbeidet og satt opp i manusform i forkant av øvelsene.

Samtalen er en grunnleggende menneskelig kommunikasjonsmåte som er en viktig del av et forskningsintervju. I en levende samtale deltar partene både med spørsmål og svar. På denne måten kan man lære bedre å kjenne hva som ligger bak et synspunkt. Om man ønsker seg et mer utfyllende svar, så kan man enten stille spørsmålet på nytt eller formulere det på en annen måte (Allern, 2012, s. 254). Dette er for å komme inn på andres opplysninger, fortellinger og forståelser rundt det gitte temaet. Et fullt strukturert og standardisert intervju, der alle spørsmål utføres likt ovenfor intervjuobjektene, er ikke å regne som kvalitativ forskning (Allern, 2012, s. 255). Slik har det vært viktig for meg å bli kjent med intervjudeltakernes forhold til den gitte tematikken som omhandler sosiale medier. Jeg hadde forberedt noen spørsmål på forhånd, men det ble i samtlige tilfeller slik at det ble avvik fra intervjuguiden, noe jeg anser som en positiv kvalitet gjennom at de fikk muligheten til å tale mest mulig fritt (Vedlegg 1). Til å dokumentere intervjuene tok jeg lydopptak, og det ble inngått en kontrakt med deltakerne om dette i forkant.

3.1.4 Dokumentasjon

Underveis i prosessen har jeg brukt logg, videoopptak og lydopptak som dokumentasjonsformer. Dette har gitt meg muligheten til å ivareta det visuelle, kroppslige og lydlig arbeid underveis. Slik har jeg kunne arbeide med hvordan skuespillerne jobbet på

workshop ved å se på notater og opptak på video. Dette har gitt meg viktig informasjon som jeg vil bruke videre til analysen i denne oppgaven. Disse dokumentasjonsformene hjalp meg også å holde oversikt i det eksperimentelle arbeidet. Et slikt arbeid har krevd at jeg ikke har kunnet bare observere, men heller delta aktivt i den praktiske forskningen med skuespillerne og lyden som sådan. Derfor har det vært viktig for meg å kunne være tilstede både som kunstner og forsker i workshops og seminarer uten å måtte være avhengig av å sitte med penn og papir. Sånn sett var visuell dokumentasjon veldig godt å ha, da jeg kunne gå inn og se på klippene når jeg selv ønsket, og helst dagen etter når jeg hadde latt arbeidet fått synke inn. Når det er sagt, har jeg opplevd den lydlike forskningen som en utfordrende oppgave ikke bare faglig, men også fysisk. Gjennom prosessen har både skuespillerne og meg fått kjenne på hvilke krefter som ligger i lyden. Da var alltid hørselvern og ørepropper gode å ha.

3.1.5 Visningsseminar og responsgruppevisninger

I prosessen har jeg brukt visningsseminarer og responsgruppevisning som et verktøy til å få tilbakemeldinger på produktet i utvikling. Deltakere på disse seminarene har vært medelever, veiledere og faglærere. På visningsseminarene har vi brukt kritisk responsprosess som modell. Denne modellen er delt inn i fire deler; 1) kort beskrivende ord om opplevelse ut fra impuls, 2) spørsmål fra kunstneren der deltakerne svarer på disse, 3) deltakerne stiller spørsmål til kunstneren og 4) deltakerne får mulighet til å komme med konstruktive råd om veien videre. Målet med kritisk responsprosess er at kunstneren skal holde på eierskapet til sitt produkt og tilbakemeldingene fra deltakerne skal være fokusert mot det kunstneren selv ønsker å få tilbakemeldinger på. Med det ivaretar man kunstnerens integritet samtidig som at det holder et faglig fokus gjennom en systematisk prosess. I løpet av prosessen avholdt jeg to visningsseminarer; 30.11 og 07.11.

Ut over dette har jeg holdt én privat responsegruppevisning der jeg inviterte bekjente og mindre bekjente til å komme med tilbakemeldinger. Målet med dette var å få et perspektiv fra deltakere uten teaterfaglig bakgrunn. Her ble fokuset særlig rettet mot tematikk og hvordan deltakerne opplevde den estetiske kommunikasjonen. Responsgruppevisningen ble holdt 10.12.17.

Analyse, drøfting og bearbeidelse av disse tilbakemeldingene vil jeg komme tilbake til i kapittel 4.

3.2 Skuespillerarbeid

Arbeidet med skuespillermetode har vært å skape et fysisk teaterspråk, med særlig fokus på aktørenes respons på lyd i ulike medierte former og lytting, i hovedsak inspirert av Jacques Lecoq (Lecoq, 2000) og Anne Bogarts Viewpoints (Bogart, 2005). Det har vært viktig for meg å etablere klare grunnformer for det fysiske skuespillerarbeidet, som igjen kunne hjelpe meg å gjennomføre lydarbeidet. Da lydarbeidet er basert på en eksperimentell inngang gjennom å skape det som en aktiv dramaturgisk aktør, ble det viktig at andre elementer hadde klarere rammer og innganger med tydelige metodiske valg.

Innen viewpoints har vi jobbet med både vokale og fysiske viewpoints (Bogart & Landau, 2005). Denne metoden har vært essensiell i utviklingen av skuespillerne, likeså som materialutvikling i det fysiske uttrykket. Kontakten mellom den fysiske kroppen, den fysiske lyden og stemmens ekspressivitet har gått hånd i hånd gjennom prosessen.

I forlengelsen av dette har jeg jobbet med Jacques Lecoq sine metoder om improvisasjon, bruk av stemme, nøytralitet og respons på lyd (Lecoq, 2000). På denne måten søkte jeg å anvende lyd aktivt i skuespillerarbeidet. De improviserte i samspill med innspilt lyd, og de skapte lydlandskaper sammen ved bruk av stemme og kropp (vedlegg). Det ble også viktig å jobbe med lytting som et verktøy, der vi utforsket det å ta bort andre sanser, og særlig synet for å bli kjent med hvilke ulike roller hørselen kan spille etter hvordan tilstand man befinner seg i eller hvilke forutsetninger man har.

Lecoqs nøytralitetsbegrep ble viktig i utviklingen av spillestilen og tilstedeværelsen aktørene skulle ha i performansen. Til disse øvelsene brukte vi nøytrale hvite masker (Lecoq, 2000, s. 38). Målet mitt med dette var at aktørene skulle åpne seg opp for omgivelsene rundt seg og bare være tilstede uten å føle seg styrt av karakter. På den måten utviklet vi spillestilen der de skal fremstå som et talerør i fremstillingen av sceneteksten. Dette synes jeg var utfordrende å jobbe med, da det ikke finnes noe rett eller galt, og at oppfattelsen av spillestil kan være høyst subjektiv slik jeg ser det.

3.2.1 Møtet mellom viewpointstreningen og Jacques Lecoq

Viewpoints og Lecoq brukes i dette arbeidet primært som et metodisk verktøy i å undersøke lyd i teateret. Jeg var tidlig innstilt på en eksperimentell prosess som skulle gi meg rom til å utforske i lydlig uttrykk på flere plan. Derfor har det vært viktig å skape en plattform som

åpner for å forske i fysiske og lydlig uttrykk om hverandre. Den fysiske eksperimenteringen har hjulpet den lydlig eksperimenteringen og motsatt.

Utviklingen av spillestil har skjedd i kryssningen mellom nøytralitetsbegrepet hos Lecoq og levendegjøring i viewpointstreningen. Jeg ser flere fellesnevner mellom disse. Soft Focus står som en ekstraordinær lytting med en hengiven til atmosfæren, noe som ligner på nøytralitet hos Lecoq. I begge moduser er det fokus mot at impuls kommer utenfra, og er ikke psykologisk motivert. Derfor har jeg valgt å gå for en kombinasjon av disse når jeg har valgt teknikk og trening av skuespillerne i kombinasjon av fysisk og lydlig arbeid. Disse metodene og teknikkene åpnet for at lydens uttrykk og materielle funksjon ble fremhevet.

Det som har vært en av de viktigste grunnene til valget av skuespillertrening er fokuset på at inntrykk kommer utenfra. I Viewpoints blir dette avgjørende i perspektivet om kinestetisk respons med responser som gror ut fra ytre stimulans, noe som i mitt tilfelle ble særlig viktig i respons på lyd. Lecoq fokuserer i sitt sted på det fysiske og bruk av lyd og musikk som partner i improvisasjonen. Det at lyd fungerer som en partner handler om å utvikle nøytralitet og fokusere på kroppslig arbeid som bunn i respons på lyd. Her kan jeg se klare likhetstrekk til den kinestetiske responsen. Det oppstår allikevel et åpenbart skille da Lecoq benytter det som nevnte nøytralitetsbegrepet og trening med masker i utviklingen av denne. Viewpoints søker levendegjøring gjennom utvikling av soft focus som kan hevdes å være treningens viktigste hjørnestein. For både soft focus og nøytralitetsbegrepet blir ytre stimulans og hengiven til alt utenfor kroppen viktig. Derfor vil jeg hevde at de på mange måter søker det samme, men det handler om ulike definisjonsspørsmål på veien dit.

Det jeg i størst grad har hentet ut av disse er nøytralitet som spillestil og Viewpoints som trening og teknikk i fysisk komposisjon. Jeg har brukt disse teknikkens likheter i en samtidighet for å prøve å utnytte dette som en fordel i den fysiske improvisasjonen.

3.2.2 Improvisasjon og nøytralitet

Det som på mange måter er Lecoqs hjørnestein er å jobbe med nøytralitet og masker. Dette gjør man ved å bruke nøytrale masker som en del av treningen. Her skal aktørene få rom til å utforske maskene og hva den gjør med kroppens ekspressivitet. Arbeidet med maskene blir å beregne som en form for forlengelse i arbeidet med stillheten som referanse i improvisasjonen. Masken i seg selv innehar noen helt spesielle egenskaper. Den kan sette

aktørene inn i en mottakende tilstand der de åpner seg for atmosfæren fremfor å ville kontrollere den med følelsesladde ytringer (Lecoq, 2000: 36).

Hovedintensjonen med denne treningen har for meg vært å skape en spillestil for anvendelse i forestillingen. Slik bygde jeg aktørene som tilstander og talerør foran å fremstille de som karakterer med utpregede særtrekk og meninger. På den måten ønsket jeg å skape en speiling der tilskueren heller ser seg selv som en del av aktørens tilstander. Derfor tok jeg avstand fra å etablere karakterer i form av protagonister eller antagonister der tilskueren knytter bånd og bygger sympati ovenfor karakterer.

En annen hensikt med dette arbeidet er å ikke bruke maskene hele veien fra trening til forestilling. Masken er først og fremst et verktøy som kan hjelpe aktørene i å oppnå ønsket tilstedeværelse. Når man kommer til det punktet at maskene er av, skal man søke å oppnå lignende tilstand som man hadde bak masken, eller ta med seg noe av de erfaringene man fikk ut av masketreningen. Etter en stund kan det være nyttig å ta maskene inn igjen for å hente inn nye impulser.

3.2.3 Improvisasjon og stillhet

Hos Lecoq begynner man med stillhet, da det er viktig å bevisstgjøre aktøren på hvor ordene vokser ut fra. I mellommenneskelig kommunikasjon oppstår det stillhet før og etter tale. Ved å gripe disse øyeblikkene kan man gjennom en uskyldig nysgjerrighet gjenoppdage de små øyeblikkene med stillhet som ytringer i seg selv (Lecoq, 2000: 29).

Inngangen til selve improvisasjon har vært gjennom det uendelige kontrapunktet; stillheten. Enhver ytring starter og slutter med stillhet, noe jeg har søkt å bevisstgjøre skuespillerne på underveis i prosessen. Det har handlet mye om å være tilstede og åpen overfor atmosfæren i rommet og agere på dette. Denne formen for tilstedeværelse er viktig i utviklingen av lyden som en egen aktør, da man er nødt til å kunne åpne seg og tilgjengeliggjøre seg selv for den. Gjennom å tilgjengeliggjøre seg selv vil man samtidig frigjøre lydlige landskap som tidligere var utilgjengelig. Det utilgjengelige betyr i denne sammenhengen alt det som ligger bak en tidlig oppfattelse av et rom som oppleves som stille. En åpning og tilgjengeliggjøring av aktørene kan i denne sammenhengen også sies å være en form for forståelse overfor et ukjent materiale. Lydens umiddelbarhet, temporalitet og spektrale former utgjør dets ytring. Det er slik den lydlige aktøren skapes.

3.2.4 Improvisasjon og lyd

Inngangen til å jobbe med lyd og musikk som verktøy i treningen er noenlunde lik hvordan det griper om arbeidet med stillhet. Her kan man bruke både ulike lyder og musikk. Som hos stillheten, handler det i lyden om å forstå den gjennom å betrakte det som om det er noe fysisk eller en levende organisme. Slik kan man oppdage lyd i skuespillertreningen ved å gå inn i den gjennom å kjenne på det, riste på det, dra i det og arbeide med det. Derfor blir inngangen til lydlig forståelse og subjektivering å kroppsliggjøre den (Lecoq, 2000: 53).

Jeg mener at kroppsliggjøringen blir tydeligst ved at aktørene får oppleve hva lyden gjør med dem. Dette fordrer en innstilling i aktørene der de er mottakelig og åpen. Sånn sett ble det i mitt arbeid et naturlig steg å gå videre til arbeid med lyd og musikk etter maskene. Her brukte jeg bearbejdede lyder fra feltopptakene i tillegg til musikk fra blant annet Susanne Sundfør og Bror Gunnar Johansson.

3.2.5 Viewpoints og Soft Focus

Koreograf og danser Mary Overlie var den første som definerte viewpointstreningen gjennom sitt arbeid med dansegrupper. På 1960-tallet viste så postmoderne og avant-garde kunstnere interesse for denne treningen. Dette bunner i treningens bakgrunn der den søker å frigjøre koreografi fra psykologien, det konvensjonelle dramaet og å jobbe under ikke-hierarkiske forhold. Metoden ble slik brukt til å trene dansere og strukturere danseimprovisasjon i tid og rom. Opprinnelig er det seks viewpoints som blir definert av Overlie; *Space, Shape, Time, Emotion, Movement* og *Story* (Bogart & Landau, 2005: 4-5). Senere blir metoden til inspirasjon for teatermiljøet gjennom at den blir adaptert av instruktørene Anne Bogart og Tina Landau. Det som blir gjennomgående for denne treningen er at den alltid tar utgangspunkt i noe som alltid inntreffer i teater og performance; tid og rom. Sammen jobbet de for å videreutvikle de opprinnelige seks til ni fysiske viewpoints; *Tempo, Duration, Repetition, Kinaesthetic Response, Spatial Relationship, Shape, Gesture, Architecture* og *Topography/Floor Pattern*. Senere utviklet de fem vokale viewpoints som en forlengelse av de fysiske; *Pitch, Dynamic, Acceleration/Deceleration, Timbre* og *Silence*. Disse punktene introduseres hver for seg, der man får tid til å jobbe med hvert enkelt perspektiv. Hvor lang tid man bruker på hvert enkelt perspektiv vil variere.

Viewpoints bruker jeg både til skuespillertrening og et verktøy til innhenting av lydmateriale og lyddesign. Slik har jeg søkt etter å jobbe med lyden på samme måte som med skuespillerne. Her har det vært en prosess der lyden blir en aktør, et lyddesign og aktørene får også være å regne som en del av lydlig komposisjon og design gjennom stemmearbeidet.

Dette er noe som har vært en naturlig utvikling i mitt arbeid, da jeg ligger i den tradisjonen at jeg tror på det å behandle lyd som noe fysisk. Dette er også et syn som kommer igjen i Viewpoints-treningen når det kommer til bruk av lyd og musikk. Hvordan jeg har gått frem i dette vil jeg redegjøre for i kapittel 5.

Begrepene i viewpoints vil jeg senere oversette til norsk. Hos Bogart kommer det frem at ordet utøver er mest relevant for de som deltar. I denne sammenhengen vil jeg bruke ordet aktør, da det er mest nærliggende for meg gjennom at jeg har brukt viewpointstrening som et grunnlag for komposisjon og etablering av skuespillergruppen.

En forutsetning for viewpointstreningen er å utvikle aktørens *soft focus*. Dette begrepet handler om aktørens aktive og fysiske tilstedeværelse i rommet. Målet med soft focus er å frigjøre øynene fra å være en primærsans. På den måten åpnes det opp for at hele kroppen tar inn informasjon fra omgivelsene på en ny og mer innsiktsfull måte. Denne tilstanden blir i ”The Viewpoints Book” beskrevet gjennom et eksempel på hvor mye vår indre intensjon har å si på hvordan vi oppfatter det vi har rundt oss. Dersom man er sulten, handler det fort om hvor man kan finne noe å spise og hva man vil spise. Man ser restauranter overalt og fokuset dermed forholdsvis ensidig. Dette blir et eksempel som kan overføres til flere situasjoner der det man blir påvirket ut fra seg selv fremfor det ytre. I viewpointstreningen skal man ta inn fra det ytre uten noe mål eller intensjon innenfra. Derfor søker viewpoints å holde på soft focus gjennom alle ledd i treningen. På den måten søkes det en levendegjøring av aktøren som igjen er åpen for omgivelsene og atmosfæren som helhet (Bogart & Landau, 2005: 31-32).

”When you cannot see what is happening, do not stare harder. Relax and look gently with your inner eye” – Lao Tzu (Bogart & Landau, 2005: 32).

Gjennom viewpointstrening skal man utvikle evnen til å lytte med hele kroppen. Lyttingen blir dermed en levendegjort kroppslig tilstand. Det heller mot å bli en opplevelse og handling fremfor å være en intuitiv funksjon (Bogart & Landau, 2005: 32). Sånn sett kan man betrakte hele viewpointstreningen som en ekstraordinær lytteopplevelse. Dette er en avgjørende grunn for at jeg har valgt å anvende viewpoints til komposisjon av kroppslig og lydlig materiale til min forestilling. Det er en detaljorientert trening som åpner opp atmosfæren og hjelper oss inn til forståelse av alt det som finnes rundt oss. På den måten kan man oppleve det man før ikke sanset. Detaljer som alltid har vært der kommer til syne først gjennom lytting som opplevelse

og handling. Dette fokuset har på den måten gitt både skuespillerne og meg veldig mye innsikt og inspirasjon i arbeidet med samspillet mellom kropp og lyd.

En av de store filosofiene i viewpoints er at man ikke skal søke et mål. Det er gjennom treningen, de små og de store øyeblikkene i treningen at kunsten skapes. Dersom man er fiksert mot et klart mål vil man gå glipp av mange detaljer underveis i prosessen. Dette blir nevnt som en essens av den ekstraordinære lyttingen, da man skal lytte uten noen form intensjon for hva man skal lytte etter. Det skal være en stadig våkenhet overfor andre i tid og rom (Bogart & Landau, 2005: 33). Siden min prosess har vært mye preget av å ha et laboratoriebasert arbeid har det vært nyttig å kunne lene seg på en teknikk som støtter det å jobbe eksperimentelt. På den måten har det gitt meg overskudd til å tørre å forske i lydlige uttrykk fra detalj til komposisjon.

3.3.6 De fysiske viewpoints

Viewpoints sitt bevegelsesrepertoar bygger på tidløse og naturlige prinsipper som alltid har eksistert i sosialsemiotiske sammenhenger. I treningen blir dette systematisert gjennom ni vokale og det blir lagt til fem vokale viewpoints. Det er en filosofi som er utviklet til en teknikk der målene er; 1) trening av skuespillere, 2) etablere en gruppe, 3) skape bevegelse på scenen. I disse punktene er det en underliggende strøm som omhandler komposisjon, særlig med tanke på det å skape bevegelse på scenen. De fysiske viewpoints har vært viktig i utviklingen av forestillingens fysisk-visuelle uttrykk. Perspektivene *tempo*, *topografi*, *gest* og *kinestetisk respons* har vært særlig relevante i lydlaboratoriet. De vokale viewpoints er relatert til lydlig bevegelse i motsetning til kroppslig bevegelse. Forholdet mellom det fysiske og vokale kommer likevel frem gjennom at de møtes og kan brukes simultant i treningen (Bogart & Landau, 2005: 8). For mitt tilfelle har det handlet om å finne de punktene som blir mest gjeldende for min prosess og mine forskningsspørsmål. Noen punkter har derfor blitt mer gjeldende enn andre. Siden mitt fokus er på lyd er det nevneverdig at vokale viewpoints har blitt særlig mye brukt i forskningen.

3.3.7 Lydens rolle i viewpointstreeningen

Bogart og Landau trekker frem hvordan det å inkorporere musikk og lyd blir som å tilføye en ny aktør på scenen. ”When you introduce music, it is like bringing another actor on stage.” – (Bogart & Landau, 2005: 95). Arbeid med lyd og musikk tilbyr dermed nye muligheter i

viewpointstreningen. De viser videre til det at arbeidet med lyd og musikk bør fremkomme først etter arbeidet med de innledende viewpoints. Dette er fordi de hevder at musikken kan blir for førende gjennom sin høye grad av emosjonell stimulans (Bogart & Landau, 2005: 95). Denne tanken har jeg utfordret i mitt arbeid gjennom at lyden har vært en del av skuespillertreningen fra starten. Dette valget tok jeg med bakgrunn i tanken om lyden som en aktør, og at det ville være ekskluderende å ikke involvere den tidlig i prosessen. Slik har de menneskelige aktørene gjort seg kjent med den lydige aktøren og lært seg å spille på den. Her tror jeg at det å involvere lyd først mot midten eller slutten av arbeidet ville ført til at aktørene ikke fikk tilstrekkelig med tid til å tilkjenne seg med en lydlig aktør. På den måten har jeg anvendt viewpointstreningen som en inspirasjon til å ha et fokus mot en lydlig skuespillermetode. Metodene fra Jacques Lecoq og Anne Bogart og Tina Landaus viewpoints hjulpet meg i å skape en forståelse av hvordan veien har gått fra lyd, til lydlig arkitektur og videre til det å skape en lydlig aktør som en del av et spill.

Stemmearbeidet var en viktig del av lydbildet og skuespillertreningen. De vokale viewpoints behandler stemmearbeidet på en noenlunde lik måte som med de fysiske. Lyd og stemme blir betraktet som bevegelse løsrevet fra psykologisk og lingvistisk mening. Fremfor å fokusere på hva som blir sagt hører man etter hvordan det høres ut. Slik kan man oppdage lydets ekspressivitet og informasjon gjennom stemme. De vokale viewpoints vil generere en interesse i aktøren til å utforske stemmens fulle potensiale. Det vil videre utfordre de til å fatte mer radikale og dynamiske valg i stemmearbeidet.

3.3 Designverktøy

Jeg vil nå redegjøre for sentrale verktøy i utarbeidelsen av lyddesignet i forestillingen. Dette innebærer innganger som live- og feltbasert lyd. Verktøyene var en viktig del av laboratoriet som arbeidsmetode. Videre vil jeg vise til strategier som gjelder for lydredigering som prosess.

3.3.1 Live- og feltbasert lyd

Mitt fokus på lyd er på live- og feltbasert. Dette er fordi omfanget strekker seg over en hel rekke arbeidsformer, og at jeg har kjennskap til disse metodene fra før. Live-lyd innebærer

det som skapes i rommet der og da. Dette kan være i form av både akustisk trigget lyd eller gjennom elektriske verktøy. Jeg vil også definere bruk av stemme under samme kategori.

Feltbasert lyd i denne sammenhengen spenner seg over lyd som er innspilt og prosessert i ettertid. Her har jeg spilt inn ulike lyder fra konkrete kilder eller større landskap.

Inspirasjonen til begge kategoriene er hentet ut fra tekstmaterialet og tematikken. Ric Viers skriver i boken ”The Sound Effects Bible – How to create and record Hollywood style sound effects” (2008) at det er selve arbeidet med å få gode feltopptak som er den mest utfordrende delen av arbeidet med lyddesign. Det å ta seg tid til å velge de rette lydkildene er avgjørende for hvor gode opptakene blir. Atmosfæren er dermed i høy grad med å forme opptakene. På dette grunnlaget hevder Viers at det er viktig å velge lydkilde og områder for feltopptak med ørene og ikke øynene. Man bør også ta høyde for tidspunkt på dagen og trafikk når man velger seg et område (Viers, 2008: 106). Dersom man arbeider i utfordrende forhold kan man jobbe med å isolere lydkilden i den man gjør et opptak. Dette kan man løse med for eksempel tepper eller andre dempende materialer. En annen relevant erfaring som både Viers trekker frem og jeg har opplevd selv er det faktum at alt rundt oss har lyd i seg. Med de redigeringsmulighetene som finnes, kan til og med det enkleste lydopptak gjøres om til noe nytt og spennende. Med en slik innstilling har jeg jobbet med å utforske de små detaljene for å sette de sammen i større sammenhenger i lyddesignet.

3.3.2 Musikkteknologiske verktøy og teknikker

Når jeg hadde samlet inn en del lyder, gikk jeg videre med å redigere disse. Programmet jeg bruker til denne redigeringen er Logic Pro X². I denne prosessen søkte jeg å skape lydeffekter til bruk i forestillingen og skuespillertreningen. Under gjør jeg rede for sentrale teknikker som er brukt i redigeringen av dette.

Innen miksing knyttes ordet *dynamikk* til forholdet mellom høyt og lavt volum. God dynamikk handler om kontrollerte forhold på høye og lave nivåer. Derfor blir det også viktig å dyrke frem forskjellen mellom myke og harde klanger (Viers, 2008: 197). Til denne oppgaven bruker jeg en kompressor. Hovedoppgaven til en kompressor er å redusere dynamikken og jevne ut nivåene.

² Redigeringsprogram for lyd utviklet av Apple.

Lyder kan bli lagt som *lag* over seg selv eller andre lyder for å få de til å høres større eller i det minste annerledes ut. Man kan utnytte denne teknikken til å skape atmosfærer eller enkeltyder som ellers er vanskelig å fange. Hvis man for eksempel vil skape lyden av en tornado eller en dyp undervannslyd kan det å jobbe med lag være en produktiv inngang. Slik kan man kombinere ulike lyder og gi de nye meninger (Viers, 2008: 200).

Om man har en lyd som man ønsker å utvide, kan man velge å kopiere denne for så å *kryssfade* den. Vær oppmerksom på hvor det vil være mest naturlig å legge faden. Med denne teknikken får man en sømløs overgang mellom lydene (Viers, 2008: 202).

Looping er i korte drag repetisjon av lyd. Innen musikk kan man enkelt loope et lite utdrag fra tromme og bass-seksjonen til å utgjøre en hel låt. Når det kommer til lydeffekter, gir det muligheten til å repetere en effekt i et lengre strekk (Viers, 2008: 202).

Reversering av lyder vil føre til en form for fremmedgjort lyd og det blir fort vanskelig å kjenne igjen utgangspunktet. Reversering kan skape effekter som trekker lytteren nærmere eller lengre unna noe (Viers, 2008: 204) Derfor opplever jeg det ikke som et mål å holde på utgangspunktet når man jobber med reversering, men at man ønsker å skape noe nytt. Å endre *pitch* på lydeffekter kan gi de mer tyngde eller letthet og en annen karakter. Eksempler på dette kan være eksplosjoner eller pistolskudd. Om man *pitcher* noe betraktelig ned vil man få frem nærmest utenomjordiske effekter, noe som er populært i for eksempel skrekkfilmer (Viers, 2008: 205).

3.4 Analyseverktøy

Som en strategi i analysen anvender jeg *mikro- og makromodus*. Mikro-blikket innebærer en detaljfokusert innstilling, der jeg lar leseren komme tett på prosessen og valg som fattes underveis. Dette omfatter strategier innen lyddesign og skuespillertrening i de to første delene av analysen. Makro-modus handler i denne sammenhengen om et helhetlig blikk der forskningskontekst, tematikk, dramaturgi og kulturell kritikk blir gjeldende. Makro blir særlig viktig i tredje del av analysen ved lukkingen av laboratoriet. Der jeg vil analysere hvordan eksperimentene samles til en performativ form. I den forbindelse har multimodale analyseverktøy vært essensielle.

Multimodale analyseverktøy bruker jeg til en lukking av lydlaboratoriet. Dette gjør jeg ved å sette opp en multimodal analyse til sist i analysen. Her vil jeg ta for meg sekvensene og se på uttrykksform/funksjonell tyngde, materiell form/fysiske verktøy og tekniske verktøy. Verdien av dette kommer frem i hvordan en eksperimentell prosess med fokus på lyd har ledet til et *multimodalt uttrykk*. Begreper fra multimodalitetsteori har gitt meg som praktiker innen lyd og musikk, et begrepsapparat både i prosess og i arbeidet med en skriftlig analyse.

Som modus innehar lyden ressurser som bygger på det å utnytte blant annet volumnivå, pitch, tonale kvaliteter og klangfarge. Stemme inngår også som en del av lyd som modus i et sosiosemiotisk multimodalt perspektiv, og den innehar kvaliteter som bygger på alt fra lydlig og musikalske til språklige og grammatiske tegn (Kress, 2010: 80).

Aktualiteten av analyseverktøy fra multimodalitetsteori kommer frem i kryssningene mellom kropp, lyd og visualitet. Disse modalitetene vil jeg undersøke nærmere i analysen av forestillingen. Forholdet mellom de aktuelle modalitetene vil vurderes gjennom estetiske valg i et kommunikasjonsperspektiv. Betydningen av *modal affordans* og *redundans* vil også stå som en del av prosessen med lyddesign og skuespillertrening.

Begrepet *affordans* handler om at det er flere modaliteters samtidighet som skaper en helhet, noe man særlig kan kjenne igjen i det postdramatiske teateret og performancekunst.

Affordans brukes til å beskrive forhold der hver modalitets verdi blir større i samspill med andre modaliteter, og at de dermed kan sies å bli rikere i dette samspillet (Kress, 2010: 80).

Redundans blir handler om at de ulike modalitetene uttrykker den samme informasjonen som fører til koherens mellom de aktuelle modusene, for eksempel noe så sentralt som lyd og bilde. I tilfeller av høy grad av multimodal *redundans* kan det fra mottakerens side oppleves som overkommuniserende og passiviserende (Kress, 2003, 2010, Kress & van Leeuwen 2006).

I noen spesialiserte sjangere er denne siste forståelsen av lydmediets funksjon særlig framtrepende. I radioteater er intensjonen at utvikling av lydkulissen skal støtte etablering rom, atmosfære og spenning. I musikkdramatiske sjangere skal utvikling av komposisjon og partitur for orkester og sangere understreke og underbygge følelser, atmosfære og konflikt gjennom musikalsk form og bruken av ledemotiv (Aune, 2010: 193).

4.0 Analyse

I analysen skal jeg analysere sentrale funn og prosesser fra masterarbeidet. Slik vil jeg ta for meg veien fra detalj til komposisjon i en eksperimentell laboratoriebasert prosess. De to første delene vil ha et mikro-blikk der jeg går tett på prosessen. I den siste delen anvender jeg multimodale analyseverktøy til å se prosessen og produktet i et makro-blikk. Sekvenser som vises til underveis, ligger samlet i et skjema i del 3 av analysen.

4.1. Lydlige strategier i møte med fysiske skuespillermetoder

I dette kapittelet vil jeg analysere øvelser, teknikker og funn fra prosessen i et detaljfokusert mikronivå. Jeg skal redegjøre for teknikker, prosesser, funn og utfordringer i arbeidet med en lydlig fokusert skuespillermetode og hva det har å si for utviklingen av et postdramatisk produkt i en eksperimentell prosess. Overordnede analysepunkter jeg vil ta for meg i del 1 er faktorer som improvisasjon, stemme, aktørens respons på lyd, lytting og fysisk komposisjon.

Den lydlige inngangen i arbeidet med aktørene inspirerte meg til å eksperimentere med aktørenes respons på lyd. Jeg antok at det lå mye potensiale i forholdet mellom ytre stimulans og kinestetisk respons i møte med lyden. Derfor integrerte jeg metoder i skuespillertreningen med en intensjon om å finne ulike nivåer av "lydlige aktører". Jeg anvendte teknikker fra Anne Bogarts Viewpoints og Jacques Lecoqs fysiske tilnærming til skuespillertreningen. De lydlige aktørene innebærer lydtekniske, akustiske og kroppslige forhold.

Videre blir tekst som materiale og tematisk forankring et viktig element som har påvirket ulike strategier og valg i lyddesignet og skuespillertreningen. Betydningen av aktørenes refleksjon i treningen vil også fremkomme som en viktig faktor.

4.1.1. Nøytralitet i en lydlig fokusert skuespillermetode

Jeg var tidlig innstilt på en nøytral spillestil, i formidlingen av tekst, som var en videreføring av tidligere øvelser. Denne spillestilen valgte jeg med bakgrunn i at jeg ser flest fellesnevner gjennom en nøytral innstilling hos aktøren og lyd. Jeg ønsket ikke å gjøre lyden til et passivt, men aktivt deltakende element. Derfor mener jeg det nøytrale var det mest nærliggende i møtet med lyden. En nøytral innstilling gjorde aktørene mer mottakelige for lyden, uten å prege den. Mitt hovedmål med denne nøytraliteten, var også å trene dem i å la impulser

komme utenfra, fremfor å bygge på en mer psykologisk spillestil der følelser kommer innenfra.

I utviklingen av denne spillestilen brukte vi hvite nøytrale masker med utgangspunkt i en grunnleggende øvelse fra Lecoq ved navn "Oppvåkningen" (Lecoq, 2000: 40) (Vedlegg 2).

Det startet med at aktørene fikk utdelt maskene, la seg på gulvet og tok på maskene.

Utforskningen av maskene starter med stillhet, da det er viktig å bevisstgjøre aktøren på hvor ordene vokser ut fra. Slik får man i denne øvelsen komme nærmere, oppdage og vekke en nysgjerrighet i hvordan stillheten fremstår og hvilken rolle de selv spiller i forhold til den.

Øvelsen varte i omtrent 30 minutter. Her fikk de rom til å utforske maskene der kroppen var deres fremste uttrykksmiddel.

Først lå de på gulvet, så reiste de seg opp og orienterte seg videre i rommet uten noen ytterligere mål, bortsett fra å oppdage gjennom impuls. Slik søkte aktørene å komme inn i en mottakende tilstand, der de åpnet seg for atmosfæren. Aktørene ga tilbakemeldinger om at denne øvelsen hjalp de å finne en ro, for så å komme inn i en nøytral tilstand. Det ble dermed lettere for de å fokusere på forholdene rundt kropp og atmosfære. Én av aktørene kjente på en følelse av at tiden ble etterhvert uvesentlig. Med denne effekten kunne jeg konkludere med at maskene fungerte. Derfor kunne vi gå videre med dette.

En videreføring i bruken av masken gjorde jeg i kombinasjon av Viewpoints ved bruk av topografi- og tempo-perspektivene. Slik avgrenset jeg rommet med hvit maskeringsteip og aktørene skulle til enhver tid holde seg innenfor denne. Med maskene skulle de gå rundt i ulike tempo som strakk seg fra nivå 1-6. Den største utfordringen i denne øvelsen var konsentrasjonen, men de ga tilbakemeldinger i ettertid om at maskene hjalp på dette. Da var det viktig for meg å vite om det var noe jeg som instruktør kunne gjøre for å hjelpe dem, men de sa at de trengte bare mer tid til å bli kjent med metodene. Derfor brukte vi mye tid på maskene og arbeidet med temponivåene.

Når aktørene fikk gjort seg kjent med denne øvelsen, videreutviklet jeg den med å legge til lyd. Dette gjorde jeg ved å skrenke det inn i to nivåer, nivå 2 og 5. Ved stillhet skulle de gå i nivå 2, når lyden var på skulle de opp på nivå 5. Jeg kontrollerte lyden og de var ikke forberedt på når lyden skulle bli slått på. Her brukte jeg en spiss 60 hz signalstøy lyd (vedlegg 11, nr.1). Etter en stund med maskene på, bestemte jeg meg for at maskene skulle tas av. Vi jobbet videre med å holde på samme fysiske innstilling som de hadde med maskene på. Dette

var en utfordring, men da løste vi det med å hente inn maskene igjen for en liten stund, før vi nok en gang tok de av. Perioden som de klarte å holde på konsentrasjonen økte for hver gang, noe jeg vil hevde er en effekt av at de etter hvert ble bedre kjent med treningen.

Da de var trygge på den fysiske innstillingen i treningen, arbeidet vi med å utvikle deres nøytrale ansiktsmimikk. Øvelsen ble gjort ved at to og to stilte seg på hver sin side av rommet, for så å gå mot hverandre, se hverandre inn i øynene, snu ryggen til hverandre for så å gå tilbake til utgangspunktet. Dette var en krevende øvelse som vi måtte gjennomføre ganske mange ganger før jeg anså det som vellykket. Hensikten med denne øvelsen var å finspisse det nøytrale uttrykket som ikke var preget av psykologisk motivasjon. Når aktørene begynte å mestre øvelsen, kom en av aktørene med en refleksjon; ”Æ e bare føtter, arma og kropp, æ”. Dette vil jeg hevde å være en vellykket innstilling da det fysisk-visuelle uttrykket resulterer med å stå i fokus.

Med utgangspunkt i denne treningen og de eksemplene som vist til ovenfor ville jeg tillegge tekst, for så å omdanne trening til metode og så til en sekvens. Denne rekkefølgen viser til min formale inngang der form undersøkes før tekstlig innhold blir en del av eksperimenteringen, noe som beskriver inngangen til samtlige sekvenser.

Vi vendte tilbake til topografi, tempo og nøytralitet. De fikk utdelt et tekstutdrag satt opp som replikker, og fikk i oppgave om å gå rundt i rommet samtidig som de sa de ulike replikkene i nøytral modus. Vi forsket på samtlige vokale perspektiver i alt fra pitch, dynamikk, tempo og klang. Her ga jeg dem forskjellige nivåer de skulle jobbe i med stemmen for å bli kjent med nivåene og stemmens potensiale. Etter å ha gjort seg kjent med perspektivene på denne måten utfordret jeg dem til å finne sin nøytrale stemme. Dette var noe som endret seg noe fra gang til gang, og noe vi jobbet med helt frem til eksamensforestillingen. Det å ikke tillegge stemmen en bestemt psykologisk motivasjon ble en utfordring.

Som en utvikling av disse øvelsene ville jeg tillegge et ekstra perspektiv i det vi inkorporerte teksten i det fysisk-visuelle uttrykket. Her la vi til en fysisk gest, der de vendte hodet ut mot publikum uten å søke blikkontakt, i det de formidler teksten. Vendingen av hodet var gjort i en rask og stakkato bevegelse. Dette perspektivet la til en ekstra dimensjon, som igjen gjorde uttrykket mer ekspressivt og fysisk rettet. Resultatet av denne prosessen finner vi i sekvensen “Avkobla”.

4.1.2. Aktørens respons på lyd

” (...) videre skulle de nå jobbe med å gå rundt i rommet med bind for øynene, der de skulle orientere seg rundt i rommet (...) Støyen gjorde det åpenbart slik at de følte seg desorientert. De følte seg hjelpeløse og synes det var en stor utfordring.” (Personlig logg, 05.11.17).

I denne øvelsen valgte jeg å legge fokuset på å eksperimentere med hvor mye lyden hadde å si for orienteringsevnen (Vedlegg 3). Aktørene ble utfordret til å kjenne på hvilke impulser lyden ga dem. Jeg ville at de skulle kjenne på lydene, arbeide med lyden og utforske hva de kunne gjøre med den. På denne måten ville jeg komme nærmere muliggjøringen av lydlige aktører. Denne betraktningen av lyd som noe fysisk mener jeg er viktig for å kunne forstå og samhandle med den. I denne sammenhengen kan lyden sies å ha vært en hjelper for de, i det aktørene ble fratatt synssansen.

En ramme for øvelsen var at de ikke skulle snakke med hverandre eller bruke ord som ytring. Alt skulle uttrykkes gjennom kroppen. Innenfor dette kunne de bevege seg som de ville ut fra hvilke impulser de fikk fra lyden. Jeg brukte hvitt støy i denne øvelsen, som jeg selv produserte i Logic Pro X (vedlegg 11, nr. 4). Støyet ble spilt av i et ganske høyt volum. Grunnen til at jeg valgte å skru opp lyden var for å tydeliggjøre kontrasten mellom støy og stillhet. Da var det særlig interessant for meg i etterkant å høre hvorvidt de betraktet stillheten som faktisk stillhet eller om de hentet noen impulser ut av den. Jeg skiftet mellom å skru av og på lyden underveis, men volumet sto ved det samme. Underveis opplevde jeg øvelsen som noe kaotisk, men den fikk en mer kontrollert form ved at aktørene var fokuserte.

Hensikten med øvelsen var å etablere aktørens forhold til lyd. Dette ledet til viktige observasjoner, som gjorde det til et avgjørende punkt i prosessen. Jeg så det først slik at dette var en utfordring for aktørene, da de ikke betraktet lyden som en hjelper eller partner. Sånn sett har denne øvelsen to innstillinger. Den første handler om det å oppleve utfordringene bak bindet for øynene, se begrensninger og det spontane og følelsesmessige aspektet. Følelsene som oppsto hos aktørene i dette tilfellet var nervøsitet, usikkerhet og ubehag.

Den andre innstillingen forutsetter at bindet for øynene ikke anses som et problem, men åpner for å gi seg hen til å hente inn informasjon og la lyden spille på lag med aktøren. Da vi fjernet synet, ble hørselen forsterket og aktørene brukte andre sanser til å orientere seg rundt i rommet. Dermed ble aktørene avhengig av den kinestetiske responsen som lyden ga dem. Slik utvidet vi lydets materielle funksjon og rolle gjennom lytting.

Etter øvelsen satte vi oss ned og reflekterte over opplevelsen. Her ga de tilbakemelding på at det gikk fint å orientere seg i starten, men at dette ble problematisk når lyden kom. De kjente på et ubehag i form av at hørselen ble “bedøvet” av et teppe av hvitt støy. De sa også at orienteringsevnen ble fullstendig snudd opp ned i da de ble introdusert for lyden. Jeg observerte at den ene aktøren prøvde å løpe sammen med lyden, men ikke klarte det på grunn av bindet for øynene. En annen aktør begynte å samle inn objekter og lagde støy og rytmer over støyet, noe han ga uttrykk for at var beroligende. Grunnen til at dette følte beroligende kan være at han følte på samspillet mellom seg selv og lyden, da det ikke bare var en altopplukende vegg av støy, men ble gitt mening gjennom egen aktivitet.

-

Neste øvelse tok utgangspunkt i lytting og soft focus (Vedlegg 3). Den tok 20 minutter og hadde tre faser. Den første fasen handlet om å etablere soft focus. I denne fasen lå aktørene på gulvet med øynene lukket og lyset var avslått. Da aktørene hadde funnet ro gikk vi inn i andre fase. I denne fasen spilte jeg av en lyd av en vifte som gikk i repeterende intervaller (Vedlegg 11, nr. 2). Lyden startet først i et lavt volum, og over et forløp på 10-15 minutter ble denne lyden høyere. Når det nådde et maksimum i volum blir den brått skrudd av. Etter to minutter ba jeg dem om å rolig reise seg opp igjen. Som en siste fase åpnet jeg opp for refleksjon og diskusjon med aktørene, med vekt på deres tanker og inntrykk. Her holdt jeg det åpent, og var først og fremst nysgjerrig på deres tanker og inntrykk. Responsen de ga, ut fra det lyden ga de av ytre stimuli, var at de følte seg rolig i starten når lyden var på et lavt volum.

Siden lyden til stadighet var i rommet, var det som om den på et vis inntok kroppen, noe jeg tror er en effekt av soft focus og hengivenheten. Ingen av de uttrykte at aktørene søkte etter referanser i lyden, men heller hvordan lyden hørtes ut i seg selv. Derfor kan jeg trekke sammenhenger mellom soft focus og akusmatisk lytting. Akusmatisk lytting, eller ikke-referensiell lytting, søker ikke nødvendig mening eller helhet. Den fokuserer mot en lydlig kropp i hvordan den oppfattes fremfor hva som er lydkilden. Dette er et likhetstrekk til soft focus. Slik tror jeg møtet mellom en akusmatisk lyttemodus og soft focus kan være en inngang til å finne lydmateriale som ikke tar utgangspunkt i objekt, men materiale og form. Øvelsen ble en utstrakt bruk av akusmatisk lytting da den inntok en kroppslig opplevelse gjennom soft focus. På den måten ble det også mer aktivt og deltakende.

Etter hvert som lyden økte i volum følte de at lyden ble mer altoppslukende og inntrengende. Den fysiske stillingen ved at de lå på gulvet, gjorde at de følte seg sårbare. Dette gjorde at de følte seg trukket ned i gulvet. Lyden hadde dype bassfrekvenser, som igjen kan gi en følelse av tyngde. Disse frekvensene kom frem etter hvert som volumet økte og intensiteten i lyden kom tydeligere frem. En annen effekt var at enkelte ting i rommet, blant annet ventilasjonsanlegget, begynte å riste da vi nådde det høyeste i volumet. Med det endret vi atmosfæriske forhold, som i sin tur påvirket aktørene.

-

Et annet eksempel som tar utgangspunkt i respons på lyd er sekvensen “Balansering”. Her lot jeg meg inspirere av intervjuetekstene, da det var flere som ga uttrykk for det stresset de forbinder med et evig mas gjennom meldingslyder. Flere følte på fysisk ubehag når de kom inn på tanken om en facebookvarsel. Herfra utviklet jeg et lyddesign som tok utgangspunkt i meldingslyden i Messenger på Facebook (vedlegg 11, nr. 5). Varsellyden ble redigert ved bruk av en bitcrusher (bilde 2).



Bilde 2. Bitcrusher, Apple, Logic Pro X (2018).

Det som skjer ved bruk av bitcrusher er en oppløsning av lydsignalets båndbredde som fører til en forvrengning av signalet (Apple, 2018). Jeg satte den opp i repeterende kjede, der intensiteten og volumet øker etterhvert. Forholdet analyserte jeg til å være en balanse mellom å være påkoblet og avkoblet. Balansen blir på mange måter et uttrykk for det fysiske ubehaget som ligger i denne problematikken.

Sekvensen ble komponert i en kombinasjon av aktørens respons på lyd, og bruk av rette linjer og gest. Responsen på lyd kombinerte vi med gest og betraktet lyden som fysisk.

For å komme inn på denne innstillingen ble perspektivet kinestetisk respons og lytting viktig. Aktørene skulle stå på en fot og lukke øynene. Utfordringen var å kjenne på om hvorvidt meldingslydene jeg spilte av påvirket dem fysisk. Alle ga da uttrykk for at de mistet noe av balansen i det meldingslydene ble spilt av, noe som førte til et øyeblikk av å miste fokus. Denne øvelsen viste i stor grad at lyden virker fysisk gjennom kinestetisk respons og at den satte aktørene ut av balanse. Slik ble min antakelse om utforming av det fysisk-visuelle uttrykket, lydlig affekt og tekstlig innhold bekreftet.

-

En videreføring av dette ble å gå fra aktørens respons til utøvende handling. Dette gjorde vi med å arbeide med å knytte sammen tempo og lyd. Vi startet med å etablere to hastigheter, der vi skulle skille mellom lyd og stillhet. Her la jeg inn at når det spilles av lyd skal de bevege seg i temponivå 5, når den er slått av skal de være i nivå 2. Valget av hastighet ble et resultat av en rekke forsøk etter å finne kontrasterende bevegelser. Lyden som ble brukt i denne øvelsen var 60 hertz signalstøy (vedlegg 11, nr. 1).

Ved å gå inn i tekstmaterialet oppdaget vi flere sammenhenger til det fysisk-visuelle forholdet mellom å være påkoblet og ikke. Kombinasjonen av temposkifte og bruk av lyd kunne dermed tolkes å være en understreking av dette forholdet.

Arbeidet med respons på lyd var en inngang som vi fokuserte mye på. En intensjon med dette var å finne materiale i hva som skjer i kontrasten mellom lyd, støy og stillhet som ytring. Resultatet av denne øvelsen påvirket den videre utviklingen av lyddesignet, gjennom å knytte lyd til bevegelse.

4.1.3. Stemme og kropp som lydlig komposisjonsmateriale

En innstilling jeg tidlig hadde var å utnytte stemmens ekspressivitet som et verktøy i lydkomposisjonen. Dette innebar et blikk som betrakter mennesket i seg selv som en høyttaler, og mennesket er naturligvis så mye mer enn det, da det fysisk-visuelle blir en viktig del av denne betraktningen. Et slikt initiativ er på mange måter knyttet til teaterets opprinnelse gjennom at stemmens rolle har preget teateret i all sin tid. Mitt blikk lener seg heller mot å utnytte disse kvalitetene til å jobbe med en eksperimentell inngang og med hvilke

funksjoner stemmen kan ha i en forestilling. Aktualiteten av dette kommer tydeligst frem i hva flytting av aktørene har å si for oppfattelsen av stemme.

De største funnene når det kommer til stemme ligger i arbeidet med vokale viewpoints og lytteperspektiver som inngang til komposisjon. Da vil jeg samtidig bemerke at dannelsen av dette materialet springer ut fra improvisasjon, og teknikkene er en sammensmeltning av kroppslig arbeid og lytting som verktøy.

Sekvensen «Billig og fake» (vedlegg 11, nr. 15) ble utviklet med stemme og lytting som utgangspunkt. Sekvensen ble stort sett utviklet i mørket, da potensialet i selve flyttingen av aktørene som høytalere skulle være i fokus.

Med en setning hver fra det tekstlige materialet jobbet vi først med de vokale viewpoints med særlig fokus mot tonehøyde og dynamikk. Senere ble perspektiver som stillhet og akselerasjon/deakselerasjon viktige. Rammene for improvisasjonen ble dermed teksten og de vokale viewpoints. Soft focus var også en forutsetning for arbeidet.

Workshopen kan deles inn i tre nivå; det første var aktørens utvikling av soft focus, det andre var å utforske stemmen gjennom gitte tekstutdrag fortsatt i soft focus, det siste var å improvisere med flytting og bevegelser av aktørene. Jeg ønsket ikke at fokuset skulle rettes mot kroppene i bevegelse, men det lydlige aspektet med det hele. Alene i mørket følte jeg at dette var interessant å høre på, men det ligger i min faglige interesse og kjennskap til prosessen. Jeg måtte utfordre meg på den sceniske utformingen, slik at vi kunne holde på det eksperimentelle aspektet samtidig som at vi holder på publikum. En videreføring av dette var to ting; å jobbe i mørket og til sist å projisere hvitt støy over aktørene mens de bevegde seg. Det ble viktig å tillegge hvitt støy på aktørene da det fikk oss nærmere en løsning på denne utfordringen.

Teksten har tidligere vært satt til side og jeg syntes det var vanskelig å vite hvordan jeg kunne ta den i bruk. Derfor ble det til at jeg i dette tilfellet dekonstruerte teksten for så å sette det i en ny sammenheng. Dekonstruksjonen innebar hovedsakelig å velge ut enkeltsetninger og ord, for så å dele de ut tilfeldig til aktørene. På den måten fikk de et uavhengig utdrag som kunne anvendes som et frittstående tekstmateriale. Denne måten å jobbe med tekst speiler på mange måter hvordan det ble gjort i resten av prosessen. Alt er ordrett tatt ut av intervjuene, men i de fleste tilfeller satt ut av sammenheng og inn i en ny kontekst og naturligvis innenfor samme

tematiske forankring. Sånn sett har jeg betraktet tekst som materiale for eksperimentering, fremfor å søke mening i teksten. Det er sekvensen, som nevnt ovenfor, et godt eksempel på.

4.1.4. Stemmen som støyelement

Et tilfelle der kropp, lyd og stemme vendes mot et ekstremt uttrykk skjer i sekvensen “Kjipt og fælt”. Inngangen i å lage denne sekvensen var støy i ulike former. Her hentet vi inn materiale fra eksperimenteringen med livelyd, stemme og syting på sosiale medier som gjennom intervjuene ble karakterisert som støy. Her fikk aktørene fritt rom til bevegelse innenfor teksten “Det er så kjipt, det er så fælt” som den gitte rammen. De eksperimenterte i stemmebruk og hva som skjer når det skrur opp til maks. Her blir perspektivene volum og intensitet i de vokale viewpoints sentralt. Denne eksperimenteringen ble på mange måter en konkurranse mellom den ene aktøren på gitaren og de to på gulvet om å være mest ekstrem, og utfordret hverandre i hvem som lagde mest støy. Slik oppdaget vi stemmen og gitarens potensiale for støy (vedlegg 11, nr. 9).

4.1.5. Lyd og kroppslig meningsbærende forankring

Til tross for at vi hadde eksperimentert mye med potensialet i respons på lyd, følte jeg at lyden manglet en tydeligere kroppslig forankring. Vi hadde oppdaget ulike forhold i respons på lyd, men jeg ønsket å finne en tilnærming som var mer konkret. Inspirasjonen viste seg å finnes i en fargepalett. Jeg utfordret aktørene til å knytte sammen farger til et utvalg lyder og musikkutdrag.

Resultatet av dette ble en øvelse, som musikalsk og lydlig sett, var inspirert av Lecoqs tilnærming til musikk som partner i improvisasjonstrening. Utvidelsen ble hvordan farger utgjør rammen for øvelsen (Vedlegg 3). Denne begrensningen ble et behov som meldte seg gjennom at vi stort sett hadde jobbet med fullstendig åpne rammer og fri instruks. En slik innstilling ga fritt spillerom, men lite konkret formbart materiale. De frie rammene ga allikevel mye i form av aktørens opplevelse og impuls i møte med lyd.

Øvelsen var formmessig ganske enkel, da oppgaven var å spille lyd- og musikkutdrag for aktørene og be de om å utvikle konkrete bevegelser der de knytter sammen lyd materialet med én farge. Dette blir på mange måter en øvelse som tar utgangspunkt i både indre og ytre impulser, der det ytre ligger i lyden og det indre går på aktørens opplevelse av lydens assosiasjon til farger. Jeg tror også denne inngangen skaper en levendegjøring av lyden

gjennom at den inntar noe mer konkret. Assosiasjon til farger ser jeg på som en naturlig inngang i arbeidet med lyd og musikk, da farger i like stor grad som lyd og musikk blir assosiert til følelser og tilstander.

Det som ble en ytterligere konkret innstilling var å koble elementer som jord, ild, vann og luft til øvelsene (Vedlegg 3). Denne vrien ble gjort på samme måte som med farger, men med endringen om at de skulle koble bevegelser til disse elementene.

Begge inngangene ble tiltenkt å være med å gi aktørene et større fysisk uttrykksrepertoar i møtet med lyd. Med det kunne fargene og elementene være verktøy som aktørene tok med seg videre i prosessen. Responsen fra aktørene var i ettertid at øvelsene følte noe mer meningsfylt i det vi koblet sammen farger, elementer, lyd og musikk. Dette var en forløsende øvelse for meg som instruktør da jeg i større grad følte en kombinasjon av måloppnåelse og opplevelse. Slik ligger måloppnåelsen i det konkrete og opplevelsen i det følelsesmessige aspektet. Behovet for det konkrete i en eksperimentell prosess anerkjenner jeg høyt, ved at det har gitt det en retning.

4.1.6. Stillhet som ytring

I mitt prosjekt har stillhet som ytring fått sin plass både innen tenkningen både rundt lyddesignet og skuespillertreningen. Siden jeg lener meg mot å snakke om levende lydige aktører, så vil jeg hevde at det er lite som blir så levende som stillheten selv.

Med tanke på at vi hadde jobbet mye nøytralitetsmodus ville jeg sette dette i en stillhetssammenheng.

Derfor utviklet jeg et eksperiment der jeg ba aktørene om å sette seg på stoler foran meg og bli sittende å se rett frem (Vedlegg 2). Jeg satte meg på en stol omtrent tre meter foran dem med ansiktet vendt mot aktørene. Vi startet med øynene lukket, og når jeg sa ifra kunne de åpne øynene, i mellomtiden hadde jeg satt på en stoppeklokke på 4 minutter og 33 sekunder. Med åpenbar inspirasjon fra John Cage og det stille verket *4'33* ville jeg undersøke hva som skjer når jeg ikke forbereder aktørene i noen form. Jeg var nysgjerrig på om de kom til å bryte, men det endte i at vi satt uavbrutt helt til alarmen gikk. Dette kan nok være grunnet i at de hadde en anelse om hva jeg drev med, og at de allerede var kjent med mine arbeidsmetoder, noe som kom godt med i dette eksempelet. Da vi var ferdige spurte jeg dem om hva de trodde vi nettopp hadde gjort. Samtlige sa først at de fokuserte på pust og å finne roen, noe de antageligvis hadde med seg som en innstilling fra soft focus. En annen ting som

ble poengtert fra to av aktørene, var at etter en stund kunne de høre ting de ikke trodde var der. Slik ble det som tidligere var utilgjengelig synlig gjennom at de åpnet seg for atmosfæren. En utfordring med dette kunne vært at de ikke ga seg hen til atmosfæren og dermed satt med følelsen av at de satt i en øredøvende stillhet, noe som igjen hadde satt de i en passiv modus. Det kunne videre ført til at de satte seg i en forsvarsmodus, for så å føle seg provosert av forsøket, slik John Cage opplevde fra publikum i 4'33.

Siden aktørene mine forsto øvelsen kunne vi reflektere over dette i etterkant og se på verdien av stillhet som ytring. Jeg forklarte også tidsbruken ved å referere til John Cage. Vi diskuterte så hvordan atmosfæren og rommet blir en komposisjon i seg selv. En konklusjon vi kunne fatte ut fra diskusjonen var at alt rundt oss lager lyd, til og med når det egentlig er tilsynelatende "stille".

4.1.7. Stillhet som lyddesign

Når vi eksperimenterte med stillheten fikk det meg til å se sammenhenger mellom soft focus som en avkoblet tilstand og hard focus som en påkoblet tilstand. Jeg oppdaget også verdien av stillhet i møtet med soft focus. Dette dannet grunnlaget for utviklingen av det som ble en "stille sekvens" i forestillingen. Slik begynte vi å prøve ut ulike innganger i hvordan vi kunne gi plass til den utemmelige "stillheten" som befant seg i rommet. Vi landet på det som var en enkel, men samtidig kompleks inngang, med omtrent ingen bevegelse og kun stillhet. Enkeltheten ligger i det fysiske, mens det komplekse dreier seg om hvor mye dette krever av aktørene og tilskuere i en forestillingssammenheng. Jeg valgte å rette fokuset mot forskningsverdien i en eksperimentell prosess, og verdien dette får i tråd med min problemstilling.

Vi startet med å plassere aktørene stående i en rekke på gulvet, for så å få dem til å gå inn i soft focus. Med det som utgangspunkt ville jeg at de skulle tenke slik vi gjorde som i øvelsen nevnt over, der den ekstraordinære lyttingen blir deres viktigste verktøy. Som en utvidelse la jeg til to gester som skulle være med å symbolisere en avkoblet tilstand; lukking av øyne og dype åndedrag. Vi forsket lenge på å ha aktørene stående, faktisk så lenge som 30 minutter i dette tilfellet. Dette forholdsvis lange forløpet ga dem mulighet til å oppdage det uoppdagede, og med det oppleve hvilken affektiv rolle atmosfæren har.

4.1.8. Oppsummering

En eksperimentell forskning på lydlig strategier i møte med en fysisk skuespillermetode har ledet til flere viktige funn. En nøytral inngang var nødvendig i aktørenes møter med lydmediet. Det satte dem i en mottakende tilstand, uten å prege lyden. Slik kunne jeg knytte sammen øvelser med utgangspunkt i kinestetisk respons, nøytralitet, soft focus og lytting. I utforskningen av “lydlige aktører” har jeg oppdaget et potensiale gjennom en akusmatisk lyttemodus og ytre impulser i skuespillertreningen. En ekstraordinær lytting gjennom soft focus har skapt en kroppsliggjøring av den akusmatiske lyttemodusen, med fokus på lydens spektrale karakter. Denne innstillingen har fått betydning i lydlig material-innhenting og samtidig gitt lyden en større rolle som materiell formmessig medskaper. Dette har åpnet for å løsrive lydene fra mening og kilde, til et åpent blikk med impuls som imøtekommende faktor. Aktørenes respons på lyd har ut over dette vært en stor del av formingen av det fysisk-visuelle uttrykket. På denne måten har jeg brukt aktørene som lydlig og kroppslig komposisjonsmateriale. Her ble en konkret kroppslig forankring til bevegelser viktig for utviklingen av det fysisk-visuelle uttrykket.

Lytting ble også en viktig del av aktørens møte med stillhet som lydlig materiale. Dette har vært viktig for aktørens bevisstgjøring rundt seg selv som lydkilde gjennom stemme, men også i det å finne en kontrast mellom ytring og stillhet som ytring.

4.2 Lyd og lydlig ressurser

I denne delen av analysen skal jeg ta for meg strategier i forbindelse med lyd og lydlig ressurser. Her er aktualiteten av teknologi, lyddesign, aktør og formidling av dette relevante. Jeg vil gå inn på aktørens, instruktørens, lyddesigneren og forskerens rolle i utviklingen av ulike lyddesign i et eksperimentelt arbeid.

4.2.1 Feltopptak

Som en del av produksjonsprosessen ble det tatt en hel rekke feltopptak. Dette dannet grunnlaget for et lydlig ressurs-arkiv. Med utgangspunkt i disse opptakene lagde jeg flere lyder og effekter, som i større eller mindre grad ble brukt i forestillingen og prosessen. I prosessen ble opptakene brukt i en eksperimentell sammenheng. Dette innebar bruk i skuespillertreningen eller i å designe effekter. Redigeringen av effektene var i starten uavhengig av intensjon eller mål, men heller rettet mot impuls. Lydkildene ble bestemt ut fra

steder fremfor objekter. En slik innstilling skulle utfordre meg i å finne ressurser i et noe mindre opplagt landskap, og trengte ikke å være noe relatert til forestillingens tematikk. Derfor tok jeg utgangspunkt i steder som et kjøkken, en bro, en trappeoppgang, et busskur og et bad. Ut fra disse stedene fant jeg et rikt materiale som i en ikke-referensiell lyttemodus bød på et rikt potensiale. Opptakene strakk seg i alt fra en mikrobølgeovn, en vifte, en dør, ringelyder og bøtter med vann for å nevne noen.

Arbeidet med felt-opptakene kan sies å være en fase i seg selv, da jeg i stor grad tok meg tid til å bearbeide materialet uavhengig av mål og intensjon. Her var jeg heller innstilt på at jeg kunne gjøre justeringer dersom behovet meldte seg. Sånn sett behandlet jeg først og fremst ikke lyddesignet som et bestillingsverk fra meg selv som dramaturg og instruktør, men selvstendige verk der et lydlig performativt potensiale ble gjennomarbeidet og undersøkt hva lyden i seg selv hadde å tilby.

4.2.2. Lyd som strukturelt virkemiddel

En strategi som jeg valgte å bruke, var å sette opp lyder som et strukturelt virkemiddel i forestillingen. Slik brukte jeg det som et dramaturgisk bindeledd. Dette innebar å anvende dem som en inngang til, utgang fra eller mellom sekvensene. Dette kan stå i kontrast til det å stole på stillheten som strukturelt bindeledd, da stillhet ofte er misforstått og dermed kan oppleves som noe ustrukturert. Dette kunne vi dra fordel av gjennom at det satte en ramme på et ellers flytende uttrykk.

4.2.3. Lyd og tematisk meningsbærende forankring

Siden tematikken i forestillingen i stor grad dreier seg om en tilstand av å være påkoblet, eksperimenterte jeg med hvordan en påkoblet tilstand kunne fremstilles gjennom lydlige verktøy. Her var jeg ute etter å knytte lyddesign til den tematiske forankringen.

Dette førte meg til en teknikk, der jeg ville spille på assosiasjonen til strømstøy i en jordingsløyfe. Denne inngangen ga meg en idé om å spille på bruk av frekvensområder i lyddesignet. Lyden jeg viser til er noe som skapes gjennom forstyrningen av et signal og oppstår ved feil på en jordingkabel eller komponenter som ligger nært en transformator. Dette fremstår som en dyp basstone og ligger som regel mellom 50 og 60 hertz.

Veien videre ble å kunne gjenskape denne lyden, og jeg prøvde to ulike innganger; den første var at jeg prøvde å gjenskape lyden selv. Dette gjorde jeg ved å koble opp to 40 watts gitarforsterkere i samme strømkrets, for så å skru de opp på maks volum. Det som her kan

skje er at de blir forstyrret av hverandre og en slik form for strømstøy blir forsterket. Man kan oppnå samme effekt ved å bruke kun én forsterker, men det er best om man har et problem i strømmettet, som gjør at denne lyden inntreffer raskere. I utgangspunktet er det jording og motstand i gitarforsterkere som skal motvirke dette støyet, men ved å skru opp volumet kan man hente ut detaljer som ligger i støyet som kommer ut av forsterkeren. En åpenbart naturlig effekt av å skru opp volum, og noe som gjelder for samtlige høytalereenheter.

I denne prosessen gjorde jeg lydopptak med lydopptakeren, det fungerte i noen grad, i rommet der jeg jobbet. Det oppsto et problem når det kom til å finne en optimal teknikk i å ta opp lyden. Jeg prøvde ulike vinkler og plasseringer, uten å bli begeistret for gjengivelsen i opptakene når jeg la det inn i redigeringsprogrammet. Opptakene ble preget av rommet jeg befant meg i, noe som førte til at de ble en dårlig representasjon av lyden. Problemet lå nok ikke i de akustiske forholdene i rommet, men at det var for mye preget av å være et opptak. I denne prosessen mistet lyden noe intensitet, som igjen gjorde den mindre insisterende.

Dette ble et problem, da jeg ønsket å fremstille lyden som tydelig og definert. Jeg ønsket derimot å skape alt av lyd live eller under opptakssituasjon i felt. Denne innstillingen viste seg å bli en utfordring når det kom til å finne akkurat denne lyden. Jeg ville ikke bli for opphengt i intensjon, for å så ikke kunne se andre løsninger. Allikevel var det vanskelig å legge fra meg denne lyden, fordi jeg følte at det måtte inn i forestillingen. Lyden blir en manifestering og understreking av tilstanden å være påkoblet eller ikke (vedlegg 11, nr. 1). Lyden jeg var ute etter kunne derimot enkelt gjenskapes i en test oscillator (bilde 3) i Logic Pro X. Dette førte meg til det som var min siste og endelige inngang i å finne lyden jeg ønsket. I programmet kan man gjennom en test oscillator generere en statisk frekvens eller en sinusbølge. Ved å skru meg frem i de ulike parameterne i denne funksjonen kunne jeg enkelt hente ut den lyden jeg ønsket. Dette la grunnlaget for eksperimenteringen med det som ble åpningssekvensen i forestillingen.



Bilde 3. Test Oscillator, Apple, Logic Pro X (2018)

Laboratoriebasert arbeid som inngang, der eksperimenteringen skulle danne grunnlaget til refleksjon og ny kunnskap førte til utfordringer i prosessen. Derfor prøvde jeg å gå vekk fra tanken om for store intensjoner angående arbeidet. Jeg kan allikevel anerkjenne en slik prosess, da jeg ser fordelene av å ha en antakelse eller intensjon i et eksperimentelt arbeid. Det kan gi det en konkret retning, uten å prege resultatet i for stor grad. Jeg vil hevde at det intensjon, retning og tematisk inngang var i dette tilfellet nødvendig i det å gjøre laboratoriet performativt. Så kan jeg drøfte om hvorvidt jeg mener at laboratoriet feilet eller ikke, i dette eksempelet, noe jeg vil hevde at det ikke gjorde. Jeg klarte å plassere min intensjon i et eksperimentelt forsøk der tanken var å kunne skape lyden med gitte verktøy. Selv om jeg gikk vekk fra å skape dette selv, vil jeg betrakte det som en videreføring av arbeidet i laboratoriet som igjen førte meg til min endelige utforming av lyddesignet. Jeg visste at det forelå to ulike løsninger, den ene gikk ikke som ventet, den andre fungerte akkurat slik den skulle. En avgjørelse måtte fattes med hensyn til tid og ressurser, noe som sikret at eksempelet holdt seg innenfor ønsket tidsramme.

4.2.4. Kontaktstøy og lyddesign

Den tematiske forankringen og tekstlige utdrag har, som nevnt, vært en stor inspirasjon for materialinnhenting i lyddesignet. I dette lå det en rekke metaforer som jeg ønsket å spinne videre på. En av de var begrepet “kontakt”, som ble en helt grunnleggende og definerende innstilling for stykket. Alt i sosiale medier handler om kontakt i ulike former, derfor ville jeg undersøke dette nærmere.

Dette fikk meg til å tenke på alle de kontaktene vi har i utstyret, som for eksempel gitarforsterkere, kabler, pedaler og instrumenter. Disse enhetene er avhengig av en form for kontakt for å fungere. De kan også trigge en del støy ved brudd eller mangel på kontakt. Et eksempel på dette kan være dersom en kobler en kabel inn i en gitarforsterker mens den står på, og gjerne i høyt volum, så vil man oppleve å få en elektrisk støyreaksjon som en konsekvens av brudd eller tilkobling av kontakt (vedlegg 11, nr. 3). Dette er forhold som jeg allerede var klar over, men ikke nødvendigvis så den performative verdien i. Det slo meg mens jeg satt for meg selv og testet utstyret. Underveis tok jeg lydopptak, og når jeg lyttet på dette i ettertid innså jeg at lydopptaket besto mest av dette kontaktstøyet. Jeg ønsket derfor å undersøke hvordan dette kunne kombineres med kroppslig kontakt.

Sammen med med to av aktørene iverksatte jeg en speilingøvelse, for å komme inn på kroppslig materiale. De ble utfordret til å søke kontakt med hverandre, og de skulle til stadighet holde øyekontakten. Den tredje aktøren skulle observere de to som jobbet fysisk på gulvet. Mens han observerte fikk han utdelt en kabel som var koblet gjennom en fuzz-pedal og til en gitarforsterker. Oppgaven hans var å berøre kabelen hver gang de to på gulvet kom i kontakt. Slik utviklet vi en sekvens med utgangspunkt i kontaktstøy fra teknisk utstyr kombinert med kroppslig kontakt.

I tillegg til dette la jeg etterhvert til et annet element. Tidligere i prosessen hadde jeg gjort flere feltopptak, flere av dem var opptak av akkorder på et flygel. Med dette materialet ønsket jeg å skape noe som kunne bygge opp en spenning. Jeg prosesserte akkordene i revers i Logic Pro X. Videre plasserte jeg det originale lydklippet rett etter, slik at den i revers er på starten av akkorden når originalklippet også er det. Videre dupliserte jeg en hel rekke av disse effektene, for så å gå videre med å redigere dem på andre måter.

En utvikling av dette var å legge til en tremolo-effekt, som er en rask repetisjon av lyden og gir en skjelvende funksjon. Ut over dette og å øke intensiteten på akkorden, ble det ikke gjort noe ytterligere redigering av denne lyden. Jeg valgte heller å legge inn en annen lyd i denne sammenhengen, for å forsøke å skape noe nytt. Her prøvde jeg å legge til signalstøy fra mobilene som vi fikk inn mens vi gjorde feltopptak. Dette støyet kan i utgangspunktet oppleves som en ubrukelig forstyrrelse, men jeg valgte å bruke det til min fordel. Derfor la jeg inn dette sammen med pianoakkordene ved å legge til en vreng-effekt på signalet, som førte til at det ble enda mer sprakete. Når dette ble satt sammen fokuserte jeg på intensitet og dynamikk. Lyddesignet ble avsluttet med at jeg satte ned tempoet, som tilførte en effekt av å pitche ned lyden ytterligere. Innen musikkteorien kalles det et *decrecendo*.

I dette eksempelet opplevde jeg flere sammenhenger mellom tematikk og utformingen av dette i et lyddesign. Et viktig funn var da å bruke tekstlig innhold som metaforer i overført betydning. Dette innebar faktorer som støy og kontakt. Slik knyttet jeg sammen tekst og teknologi.

4.2.5. Mobil og stemme

For å komme inn i de lydlige ressursene som finnes i en mobil satte jeg i gang eksperimenter der vi brukte mobilen som eneste lydkilde. Vi tok utgangspunkt i ulike meldingslyder, ringelyder, varsler og videoklipp. Inngangen min som instruktør var å fokusere på hvordan

scenen fremstår lydlig sett foran visuelt. Dette viser til det som blir sekvens nummer to under navnet ”Kor e dæm hænn?”.

Til å begynne med fokuserte aktørene på skjermen. Dette førte til en avstand og utilgjengeliggjøring av aktørene. På tross av denne passiviteten ville jeg koble tilskuerne på det universet som aktørene befant seg i. Dette forsøkte vi å skape ved å bruke mobilene til å spille av videoklipp. Når aktørene, med hver sin mobil, spilte av videoene førte dette til en kakofoni i rommet. Sammen med teksten, formidlet av aktørene, skapte dette en følelse av kaos, sett i et lytteperspektiv. Justeringer av volum fra mobilene var avgjørende når det kom til denne problematiseringen og hvorvidt sceneteksten kom frem.

Det var vanskelig å fange mening ut av disse videoklippene, noe som løsriver det fra lingvistisk mening. Det har derimot en psykologisk verdi, i form av et kaotisk lydbilde. Dette fokuset gjør at man i større grad opplever hvordan lydene høres ut og hvilken informasjon lyden har.

Det vokale arbeidet ble også påvirket av dette delvis problematiserte lydbildet, da aktørene følte de særlig måtte justere volum og pitch ut fra dette. Denne oppfatningen tenkte jeg først på som en konkurranse mellom mobil og stemme, som i seg selv la til en ekstra vokal eller lydlig dimensjon som mettet lydbildet i enda større grad. Jeg valgte å fjerne dette problemet og heller la aktørene godta om mobilen overdøver dem. Derfor fikk de utfordringen om å justere ned volum og pitch som de følte de måtte justere opp tidligere. Stemmene som lydkilde ble tidligere slukt av mobilene, på grunn av det ubalanserte forholdet mellom de.

4.2.6. Stemmeopptak som ressurs

Et eksempel som viser hvordan stemme, lyd og tekst fusjonerer som et lyddesign finner vi på et punkt i forestillingen der jeg brukte stemmeopptak som eneste innhold i sekvensen. Det vi ble presentert for i sekvensen var en far som snakket om bekymringer i sitt forhold til barna sine, og hvordan dette forholdet ble fremstilt på sosiale medier. Sekvensen ble satt i form av å være i ene enden av en telefonsamtale. Teksten er hentet direkte ut fra et av intervjuene, og forøvrig det eneste stedet i forestillingen der jeg selv er aktør, riktignok gjennom stemme. Prosessen med å lage dette klippet var forholdsvis ukomplisert, da det kun besto av to deler. Den første var å spille inn stemmen med en opptaker, siste del var å redigere dette til ønsket produkt. Jeg brukte en equalizer i redigeringen, som drastisk kutter topp- og bunnfrekvenser

med en lett forsterking av deler i øvre mellomfrekvenser. Slik kan man gjennom equalizer skape en lo-fi telefon-effekt (vedlegg 11, nr. 7) (bilde 4).



Bilde 4. Channel EQ, Apple, Logic Pro X (2018).

Siden avspilling av stemme blir et annet nivå av lydlig mediering vekket dette en naturlig interesse hos meg. En slik tekstformidling finner jeg veldig interessant, da det er kun stemmekvaliteter og teksten som står i fokus. Det har ingen visuelle kvaliteter ut over det synestetiske aspektet for hvordan vi tolker ord og lyd.

Interessen i å gjøre dette grepet bunner også i det at jeg har ellers i prosessen jobbet mye med dekonstruksjon av tekst. Dette har ført til mye problematisering av mening og helhet, noe jeg forsåvidt også ønsket å oppnå gjennom en slik postdramatisk komposisjonsstrategi ved å tenke sekvens- og materialfokuseret. Jeg følte allikevel en trang for å bygge broer til publikum, gjennom å komme dem i møte med konkret tekstformidling.

Dette var ikke alltid en selvfølgelig i mitt tilfelle, da jeg lenge ønsket å ta avstand fra tekstlig semiotikk. Jeg tenkte at dersom lyden skulle undersøkes såpass nøye, så måtte tekst tre til side. Til å begynne med var dette en fungerende innstilling, men straks vi begynte med å sette sekvensene sammen, meldte det seg et behov for noe konkret mening. Til tross for at jeg hadde en formal inngang med en eksperimentell tilnærming til prosessen, så ønsket jeg at forestillingen skulle engasjere de som så på. Dette ledet meg til å innse at forholdet mellom det konkrete og eksperimentelle måtte balanseres. Jeg vil uansett ikke hevde at det konkrete hemmet det eksperimentelle i noen grad, da jeg heller føler på at det fikk meg nærmere mine sentrale funn.

4.2.7. Instrumenter og lydteknologi som ressurs

Gitaren er det mest sentrale elementet i dannelsen av livelyd og musikk under forestillingen. Dette er fordi at det er et verktøy både jeg og én av aktørene behersket godt. Derfor fikk vi godt med overskudd til å undersøke gitarens potensiale. Inngangen i arbeidet med gitar er også betraktelig mer abstrakt enn det som ble den endelige strategien.

“Det vi hovedsakelig gjorde i dag var å eksperimentere med hvilke lyder vi kunne skape ut fra hva vi hadde, uavhengig av å tenke på å måtte sette det i en kontekst. Slik kom vi frem til en hel rekke lydlandskap som kan brukes på ulike måter. Vi kom etter hvert inn på det å skape noe abstrakt i form av lyder fremfor tonalt basert materiale som bygger mot å være et musikalsk stykke. Derfor brukte vi gitarene på andre måter enn hva som er mest selvsagt, så vi forsket på hele potensialet til instrumentet. Alt fra resonans, klang og stemming var punkter vi jobbet med som utgangspunkt for skapelse av lydene.” (Personlig logg, 11.11.17).

Prosesen har hatt eksperimentelle og improvisatoriske strategier, og forestillingen er konstruert som et resultat av disse funnene og satt inn i en sekvensbasert komposisjon i gitte rammer. Dette ble en modal spesialisering der lydlig affordans sto sentralt.

Noe som ledet meg til å søke et mer konkret materiale var det at jeg ikke klarte å plassere det abstrakte inn i en sammenheng. Jeg ville være mer tydelig og skape større meningspotensiale. Denne utfordringen ligger nært lydens hendelseskarakter i improvisasjon, der en nøyaktig gjenskapelse vil være umulig. Derfor landet jeg på det å lage flere lyddesign, som ble faste konkrete komposisjoner skapt i en eksperimentell improvisert prosess. Graden av affordans og redundans varierer, avhengig av tekstlig meningsbærende innhold.

“Utgangspunktet ble enkeltlyder fra instrumentene som ble kjørt gjennom disse effektboksene. Disse effektene måtte vi bruke lang tid på å jobbe med, da det er uendelig mange muligheter med de og hvilke kombinasjoner man velger å ha av bokser når man skal skape en lyd. Allikevel ble det mest fokus på skapelsen av feedback gjennom bruk av en analog delay-pedal. Delay er en repeterende effekt som spiller av lydsignalet et gitt antall ganger etter hvordan du selv stiller inn pedalen. Slik kan vi spille av en enkelt lyd, og dermed manipulere lyden uendelig lenge ved å bare skru på pedalene. Dette er en prosess som jeg mener burde tydeliggjøres i forestillingen.” (Personlig logg, 11.11.17).

Jeg var veldig fascinert av det å utnytte mulighetene som ligger i en delay-effekt og feedback. Det gir muligheter til å skape uendelige sløyfer som kan prosesseres over lang tid. Slik jobber vi med å trigge enkeltlyder gjennom instrumentene, for så å jobbe med å prosessere dette kun gjennom å styre de ulike parametrene på effektpedalene. Jeg ser på disse effektene som en naturlig strategi, nettopp ved at de har et rikt potensiale i måten det kan anvendes. Det er også effekter som lett lot seg håndtere under forestillingen.

“Videre utforsket vi bruk av mikrofon med looping pedal og delay. Dette gjorde vi med en av de mindre forsterkerne. Her eksperimenterte vi med stemmen og satte det sammen med lyder fra gitaren, og ble enige om at dette absolutt er noe som kan brukes til å forsterke og tydeliggjøre mening i teksten.” (Personlig logg, 11.11.17)

Forsterking av stemme gjennom mikrofon ga oss mange muligheter som jeg ønsket å utnytte. Det som først var mest interessant for min del var at det ble en annen form for mediering av stemmen. Ved å snakke inn i en mikrofon kan dette tillegges effekter og prosesseres i realtid. Det kan gjøres større, mindre, skarpere ved å bruke effekter som klang, vring eller delay. Når stemmen blir bearbeidet gjennom mikrofon og ut i høyttalere, så gir dette en forsterket funksjon både i uttrykk og inntrykk. I kombinasjon mellom lyd og stemme er denne forsterkingen særlig fordelaktig ved at stemmen bærer lettere ut til publikum.

4.2.8. Gitar i rytmisk samspill med kropp

Gitaren utspiller sin rolle som rytmisk, tonal og støyete i forestillingen. Et eksempel som særlig viser til en rytmisk ressurs i gitaren er «Selfie» sekvensen (vedlegg 11, nr. 11). Den ble utviklet for å være et spill mellom hastighet og rytmikk i forholdet mellom aktør og gitar. Prosessen ble delt inn i fire deler, der den første delen handlet om å forske i ressurspotensialet i gitarspillet i samspill med kropp. Den neste var å oppdage en fundamental gest, der vi kan skape en kontrast mellom en påkoblet og avkoblet tilstand. Den tredje handlet om et visuelt meningspotensiale, noe vi fant i hvordan vi utnytter blitsen i mørket og grimaser fra aktørene. Til sist handlet det om å skape en helhetlig form på sekvensen.

Det utspiller seg ved at aktørene går i et gitt mønster på gulvet, der de har ulike posisjoner og utspiller en gest ved hvert punkt. Forflytningen mellom disse punktene styres av rytmikk og hastighet fra gitarspillet. Gesten er å ta en selfie med blits og lyd aktivert.

Sekvensen ble gjennomført i mørket. Dette forsterket bruken av blitsen gjennom at ansiktene kom til syne kun et kort øyeblikk, der de ellers går rundt i et tilsynelatende mørkt rom. Slik mener jeg også at selve “øyeblikket” ble fremhevet gjennom at de kun synes når blitsen går av. Denne gesten er en av de mest fundamentale i hverdagen på sosiale medier. Slik ville jeg fremstille det hele som et øyeblikk av selvforherligelse, mens verden suser avgårde rundt dem. Derfor spiller gitaren en viktig rolle, gjennom at det spilles en tikkende effekt. Tikkingen blir en metafor for en tilstand der tiden går og et stressende jag etter å bli sett. Utdrag fra intervjuene har vært særlig viktig i utviklingen av disse metaforene.

Den tikkende effekten fikk vi frem ved å bruke en teknikk der man kombinerer et fingerspillmønster over en akkord, mens man demper flere av strengene. Dette blir kombinert med et spill på flageoletter (note), der man får frem toner i et lysere register. Samtidig justerer man volumbryteren på gitaren frem og tilbake for å gi det en følelse av en ytterligere demping. Dette grepet ble det mest sentrale i dette tilfellet, da vi fikk eksperimentert med gitar som et mer perkussivt element. Dette var noe vi hentet inn fra de workshopene der vi jobbet med livelyd. Der fokuserte vi særlig i hvordan gitarens ressurspotensiale kan utnyttes utenfor sitt åpenbare bruksområde. Slik fikk vi se en sammenheng mellom rytmisk anvendelse i samspill med kropp.

4.1.9. Lyd som følelsmessig underbyggende element

“Først prøvde vi med lap steel, og fra tidligere var vi sikker på at det var det som var den mest rette veien å gå. Denne antakelsen slo veldig feil etter flere runder der vi lette etter den rette stemningen. Det ble rett og slett for abstrakt og ubegripelig i forhold til hvordan teksten var i dette tilfellet. Vi måtte finne på noe annet og gjøre det slik at musikken fremstilles som en brobygger for å underbygge følelsene i teksten.” (Personlig logg, 11.11.17).

I arbeidet med “Reflekterende monolog” gikk vi i retningen av noe følelsesfokusert, som ledet oss til å undersøke en annen spillestil. Vi gikk for en spillestil der aktørene fikk rom til å være seg selv i en mer psykologisk motivert innstilling. Dette bryter noe med spillestilen ellers, der aktørenes virkelige følelsmessige nærvær og refleksjon fremheves. En effekt av dette var at forholdet mellom tekst, kropp og lyd ble preget av redundans.

Fokuset ble rettet mot en tekstlig og emosjonell semiotikk, som ledet lyden til å innta en annen rolle. På samme måte vil jeg hevde at det oppstår et hierarkisk forhold i det lyden står i

forgrunnen av undersøkelsen, noe som hovedsakelig har ledet meg til de ulike valgene av former for spillestil og kroppslig uttrykk.

Jeg tror allikevel at dette aspektet er en viktig kontrast, da det blir i kontrast til stilen ellers i forestillingen. Dette blir også viktig i det jeg ønsket å undersøke hvilke nivåer lyd kan utspille seg som en aktør. Dette innebærer flere roller som strekker seg fra underbyggende og passiviserende, til subjekt og som en selvstendig aktør.

“Vi bestemte oss for at vi måtte finne frem gitaren igjen, men det falt ikke helt på plass av den grunn, da vi måtte finne oss noen tydeligere referanser og rammer i lyden. Her klarte vi å lete oss frem til en stemning som traff godt og vi kunne jobbe videre med. Konklusjonen ble her at vi måtte finne en form for lydmotiv, som ikke problematiserte teksten for publikum, men heller fremmet forståelse.” (Personlig logg, 11.11.17).

Behovet for noe konkret ble løst gjennom å komponere noe enkelt, men samtidig virkningsfullt. Siden vi ønsket å komme inn på å kombinere tekst og lyd, startet vi med lyden. Vi var enige i at teksten bar et preg av å være en selverkjennende, reflekterende og nedstemt stemme. Med det som utgangspunkt begynte vi å eksperimentere med ulike akkordprogresjoner og tonale melodier.

Etter å ha testet forskjellige kombinasjoner, satt jeg igjen med følelsen om at det fortsatt var for komplekst. Derfor bestemte jeg meg for å innsnevre utvalget ytterligere.

En akkord mener jeg er et komplekst stykke i seg selv, noe som fikk meg til å fokusere på grunntonen i akkordene. Dette gir det en dimensjon av enkelhet, men samtidig gi mer rom ettertanke. På den måten begynte vi å eksperimentere i ulike bass ostinater som kunne være med å underbygge teksten, men samtidig fremstå som et selvstendig element i en sammenheng. I kombinasjon med dette brukte vi akkordbrytninger, som betyr å spille enkelttonene i en akkord. Dette ble effektlagt med delay, vring og klang (vedlegg 11, nr. 10).

4.2.10. Live prosessering av signal-støy

Vi fortsatte å utfordre oss i det å utforske potensialet i hvordan mobilen kan brukes som et lydmedium på scenen (Vedlegg 8). Mobilen blir ellers brukt som et verktøy i det å lage fysisk materiale og som en avspillingsenhet. I det vi oppdaget hvordan vi kunne utnytte signal støy fra mobilen ble vi kjent med en ytterligere utstrakt bruk.

En annen strategi var å bruke den til å ringe med høyttalerfunksjonen på. Dersom to enheter plasseres med mikrofonene mot hverandre oppstår det en feedback-effekt, der tonen endres etter hvordan telefonene plasseres i forhold til hverandre. Denne teknikken kan brukes til å gjøre det til et instrument.

Eksperimentet startet med å plassere to av aktørene ute på gulvet, på hver sin side av scenegulvet. De ringte hverandre og begge satte på høyttaler. Effekten av dette var en kort forsinkelse av stemmene, som førte til en slags dobling. Dette var et interessant fenomen som jeg ønsket å bruke i forestillingen. Dette materialet hadde en formal funksjon, og jeg ønsket å legge til tekst som aktørene kunne jobbe med. Jeg hentet ut eksempler fra tekstutdragene som var spørsmål som ble stilt av de jeg intervjuet; “Er stua mi fin nok? Er jeg nok med dem? Har jeg nok venner?”. Spørsmålene skulle ikke besvares med noe annet enn et nytt spørsmål. Med det ville jeg skape en tekstlig reflekterende loop uten noen svar. På samme tid var det en lydlig loop med utgangspunkt i aktørenes stemmer.

Ved å bruke mobilene som et instrument gjennom feedback, ble en utfordring å løse. Mobilene måtte plasseres veldig nært hverandre og feedbacken ble brutt veldig raskt hvis avstanden ble for stor. Det ble også en utfordring å oppdage hvordan dette kunne bli meningsbærende og performativt på en scene. Lyden fra feedbacken ble også for lav, slik at det ikke var mulig å høre det, om man var for langt unna. Derfor var det nødvendig med en forsterking av lyden.

Mens vi jobbet med dette oppdaget vi en forstyrning fra mobilsignalene i gitarforsterkerne. Da tenkte vi først at dette var et problem, og at vi måtte få det bort, men i stedet utnyttet jeg disse signalene. Først måtte jeg finne årsaken til hvorfor signalstøyet oppsto i dette tilfellet. Det viste seg å skyldes at volumet på gitaren var skrudd ned, som førte til at mikrofonene på gitaren tok inn signalet, sendte det gjennom effektkjeden av pedalene og ut gjennom forsterkeren. Siden støyet ble fanget opp gjennom gitaren og gjennom kjeden, så lot dette seg prosessere på lik linje som når vi spilte på gitaren. Dette ga oss muligheten til en live prosessering av signal-støy (vedlegg 11, nr. 17).

4.2.11. Opptaksteknikker og rom som ressurs

Etter samtaler med bi-veileder Andreas Bergsland ble jeg rådet til å undersøke Alvin Luciers verk "I am sitting in a room". Dette er et lydlig eksperiment basert på opptaksteknikk, der en prosess av resirkulering av lyd blir kjernen i eksperimentet. Verket er riktignok ikke bare et opptak, men det har også en hendelseskarakter gjennom at det blir gjennomført live med publikum tilstede.

Denne teknikken ønsket jeg å bruke som et materiale i forestillingen. Min første tanke var å gjennomføre eksperimentet med en mikrofon ut i PA-anlegget, for så å spille det av, og spille det inn. Dersom jeg skulle gjøre det slik, ble det et krav til at jeg måtte hente inn flere elementer på scenen. Det mente jeg var et problem, og jeg ønsket å utnytte de verktøyene vi allerede hadde. Vi hadde mobilene tilgjengelige, så jeg ønsket derfor å undersøke om eksperimentet lot seg gjøre med mobiler.

Ved første forsøk samlet vi oss og gjennomgikk resirkuleringsprosessen der vi gjorde opptakene på mobilen. Opptakene ble noe dårligere kvalitet enn det man kunne oppnådd med å bruke en annen mikrofon. Opptaket hadde allikevel en upolert estetikk med en meningsbærende verdi, og jeg så det ikke som et nødvendig poeng å ha et høykvalitets opptak. Det som ble særlig interessant med dette var hvordan stemmen og rommets karakter preget teksten i lyden som utvikler seg over tid.

Sekvensen ble videreutviklet med at vi tok inn de samme spørsmålene fra forrige sekvens og brukte dem som tekst i det vi spilte inn på mobilen. Etter å ha gjort opptakene i fem runder kunne jeg notere at teksten ble mer diffus og eksperimentets karakter ble tydeligere. Når vi kom til syvende runde kunne vi ikke høre noe av teksten. Et mål med dette var for min del å oppnå effekten som skjer i opptaksprosessen på kortest mulig tid. Tidsspørsmålet var den største utfordringen med å inkorporere denne strategien i forestillingen, noe som også var en bekymring fra min side på forhånd. "I am sitting in a room" varer i 45 minutter, så jeg måtte finne på en måte å kunne kutte ned tiden, for å oppnå ønsket effekt. Denne effekten oppstår når teksten ikke lenger er hørbar og rommets frekvenser kommer til syne gjennom høy og lavfrekvent støy. Det som også skjer er at opptaket blir lengre underveis som en effekt av opptakets karakter og hvordan prosessen foregår. Derfor måtte vi kutte ned lengden på opptaket, noe som ledet oss til å søke etter hva som ble optimal tid. Vi gjennomførte dette eksperimentet mange ganger og tok tiden underveis. Etter mange runder noterte jeg at omtrent 15-18 sekunder på opptaket var nok til å få ønsket effekt over syv forsøk.

En problemstilling som vi etterhvert kom til, var om vi skulle prefabrikere disse effektene. En fordel med dette hadde vært en mer effektiv gjennomførelse av sekvensen og vi kunne tidligere oppnådd ønsket effekt (vedlegg 11, nr. 16). For min del føltes det feil, da jeg ønsket å holde på eksperimentet og tydeliggjøre den prosessen vi hadde vært gjennom.

I forestillingen blir prosessen gjennomført ved at opptakene blir innspilt i sekvensen før, og spilles av straks den er over. Da sitter jeg som tekniker, klar til å spille av opptaket som sendes til meg, da den ene av aktørene spiller inn, mens jeg spiller av opptaket. Her brukte vi Messenger chat i Facebook som kontakt mellom oss til å spille inn og spille av lyd.

Som en sluttstilling av sekvensen vil jeg tillegge en visuell dimensjon. Da tok vi utgangspunkt i plasseringen de hadde i sekvensen og bygde like mange kroppslige tablå som vi hadde runder med opptak. Opptakene ble spilt av og vi gikk inn i blackout. I de sekundene mellom avspilling og innspilling går lyset opp og tablåene vises. Ved at vi la til disse små tablåene, ønsket vi å gi publikum noen visuelle ankerpunkt, slik at det lydlige eksperimentet gir noe til det visuelle og det visuelle gir en meningsbærende verdi til det lydlige.

4.2.12. Lydredigering som ressurs

I forbindelse med sekvensen “Stress” fikk jeg gjort nytte av et feltopptak som jeg gjorde av en bøtte med vann (vedlegg 11, nr. 8). Her tok jeg flere opptak der jeg hadde ulik mengde med vann i hver bøtte for å ha ulik tekstur på lydkilden i opptakene. Det ligger et rikt potensiale i denne strategien, ved at det gir mulighet til å skape lydbilder i retning mot mektige drone-effekter og eksplosjoner. Dette betyr at jeg ville bruke dette lydopptaket og rive det vekk fra sin opprinnelige lydkilde og sammenheng. Slik ville jeg gå den konkrete musikktradisjonen i møte og skape noe nytt med et gitt utgangspunkt. Som lyddesigner er det viktig for meg å kunne oppdage potensialet som ligger i det verktøyet og materialet man besitter. En slik tankegang er viktig, da jeg mener det ligger tett til det å se lyder som et performativt materiale, omtrent på lik linje med en menneskelig aktør. Aktøren kan utfordres til å utforske kropp og stemme, mens vi må utfordre oss selv til å utfordre lyden. Da tror jeg akusmatisk, eller ikke-referensiell lytting er viktig, da det i større grad åpner for å oppdage performativt materiale i forhold til en kausal lytting.

Fremgangsmåten i å lage dette lyddesignet begynte med at jeg la inn alle opptakene fra bøttene i samme prosjekt. Videre dupliserte jeg alle disse, slik at jeg satt med omtrent 80

varianter. Disse la jeg lagvis og i loop. Neste steg var å trekke lydene i en retning der jeg ville fremheve kvaliteter som ligger i lavere frekvensregister. Derfor prøvde jeg å strekke opptakene i tid, noe som gjorde at de ble lengre og lavere i pitch. En annen effekt av å gjøre dette strekket var at opptakene mistet noe av tydeligheten, og jeg opplevde en fremmedgjøring av lyden. For å oppnå ulik tekstur i klippene varierte jeg i hvor mye jeg strakk opptakene i tid. Noen er strukket til å gå fra å være 5 sekunder til nærmere 1 minutt. Kombinert med denne teknikken stilte jeg inn et EQ-filter til å fremheve de lavere frekvensene. En annen teknikk som hjalp meg nærmere en sprakete undervanns-estetikk var å legge på et lo-fi filter, som mer eller mindre bryter ned deler av lyden og stiller kvaliteten lavere. Denne transformasjonen gir et helt annet atmosfærisk trykk ved at romfølelsen og karakteren forandres samtidig med opptakene. Dette er en interessant prosess i seg selv, da det åpner for kvaliteter i lyden som tidligere har vært utilgjengelig, men gjort tilgjengelig gjennom en slik prosess.

En kroppslig strategi i denne sekvensen var å bruke mobilene, ved at aktørene ser inn i skjermene til enhver tid. Kombinert med dette brukte vi “ligge, sitte, stå”, som er en ekstremt fysisk metode som vi var kjent med fra før.

Når intensiteten i sekvensen øker begynte de å løpe, for så å gå ned i jegerhvil. Denne delen ble utviklet sammen med aktørene, som et eksperiment der vi jobbet med fysisk smerte og press. En slik inngang kan gi et uttrykk en annen nærversesestetikk med tanke på aktørene, gjennom at de opplever en reell fysisk smerte.

Under forestillingen blir lyden justert opp i takt med intensiteten i spillet. Lyden er på et punkt oppe ved et makspunkt, der de lave frekvensene får objekter i rommet til å riste. Aktørene er ikke styrt av lengden på lydeffektene, og styrer selv hvordan intensiteten utvikler seg.

Med denne strategien hadde jeg som mål om å skape et eksplosivt uttrykk der aktørene selv kommer i kontakt med sine følelser underveis. Dette vil jeg hevde var en nødvendig kontrast til det ellers nøytrale og passive spillet, og det kan sies å være unntaket som bekreftet regelen.

Jeg tror at en strategi om å arbeide med lave frekvenser og høyt volum er av høy affektiv verdi overfor publikum. Lave frekvenser skaper i mye større grad en fysisk opplevelse fremfor høyere frekvenser, og det kan gi en følelse av at alle organene i kroppen rister. I et

høyere frekvensregister er det først og fremst en fornemmelse av smerte gjennom en spiss kvalitet i lyden.

4.2.13. Rytmask lydkomposisjon og sang

Jeg ønsket å komponere en sang for å benytte deler av både aktørenes og mine egne forutsetninger. Fra tidligere har jeg lenge kvernet på denne idéen, og gikk stadig og ventet på at impulsen om å lage en sang skulle komme. Denne ventingen skyldes andre prioriteringer i prosessen, så sangen kom sent inn i prosessen. Etter en øving kom det endelig en impuls om å komponere en sang. Dette skjedde først når økten egentlig var ferdig. Da bestemte jeg meg for at nå skulle vi gjøre det uten å tenke noe over hva som var rett og galt. Slik satte jeg i gang en improvisert prosess med mål om å lage en sang (Vedlegg 9).

“Vi startet med å eksperimentere med rytmer, der vi brukte klapping og tramping. Etter noen forsøk fant vi en rytme som driver godt fremover, slik at vi kan legge til andre elementer oppå dette. Ikke nok med det, men jeg testet også ut å bruke feltlyd til å lage rytmen. Her prøvde jeg lyden av en telefon som vibrerte og et glass som klirrer. Dette mikset jeg slik at det passet inn med lyden fra scenen som er stemme og gitar.

Dette ønsket jeg skulle bli noe røft og rocka, så vi vrent opp fuzzpedalen, stemte gitaren ned til drop D og lagde et riff. Etterpå brukte jeg et av tekstutdragene og skrev tre vers inspirert av dette, noe som gikk ekstremt fort da jeg følte meg veldig inspirert. I utstrekning av denne låten satte vi sammen en bevegelsessekvens som de to andre gjør på gulvet samtidig, som kan reflektere stress og repetisjon.” (Personlig logg, 26.11.17).

Jeg opplevde dette innspillet som et friskt pust, og plasseringen av sekvensen i forestillingen kan være med å skissere hvor den kom i prosessen; omtrent helt til slutt. Selv satte jeg med en følelse av at vi måtte snart få inn noe sang, da en av aktørene er en god sanger og gitarist, og jeg ville dra nytte av dette. Derfor opplever jeg det som en forløsende del, der en annen form for musikalitet kommer til syne i aktørenes uttrykk (vedlegg 11, nr. 13).

Bruken av de feltbaserte lydopptakene blir brukt på en annen måte enn slik jeg har brukt de tidligere i prosessen. Samme vibrasjon fra mobilen blir også presentert tidligere i forestillingen, men først presentert i en ny sammenheng i denne sangen. Rytmask anvendelse av feltopptak er velkjent innen samtidsmusikken og stadig oftere å høre i popmusikk (vedlegg 11, nr 12). Rytmane kan ha takter til å være inspirert av “field-holler” slavesanger som er en del av opphavet til den tradisjonelle bluesmusikken slik vi kjenner den (Blokhus & Molde,

2010: 78). Det samme gjelder akkordprogresjonen i sangen. Den har en 1-4-5 progresjon, som viser til sprangene i skalaen og dette innebærer D-F-G.

Tekstlig sett får sangen en viktig rolle ved at den presenterer flere av stemmene som har uttalt seg om sosiale medier i intervjuene, der flere av intervjusubjektene har skissert stereotyper og bekymringer på sosiale medier, noe jeg har ønsket å trekke frem i teksten.

Allerede på første visningsseminar uttrykte samtlige av de tilstede at det følte seg veldig røft og kult ut, men at de ikke hørte noe av det han sang. Grunnen til denne utfordringen er nok sammensatt, da det kan være grunnet romlige utfordringer i møte med lyden. En annen faktor er hvordan vi først valgte å forsterke stemmen gjennom en liten gitarforsterker. Forsterkeren hadde en vreg-funksjon, som vi brukte ganske mye kombinert med en kort delay effekt. Kombinasjonen av disse teknikkene ønsket jeg skulle vise til en estetikk som man kjenner fra tradisjonell blues og rock. Resultatet av denne innstillingen ble et uttrykk som traff ganske godt det som var ønsket, og det kan minne om å bli sunget gjennom en megafon. Under forestillingen gjorde vi en ytterligere forsterking av lyden ut av gitarforsterkeren med mål om å få frem teksten. Vi prøvde også å koble mikrofonen rett i miksebordet, men da forsvant den estetikken som jeg ønsket å beholde. Da måtte jeg veie opp forholdene mellom å få frem tekst og det å holde på den røffe estetikken. Jeg ønsket å finne en mellomvei, så jeg satte en mikrofon foran gitarforsterkeren for å få det ut i PA-anlegget. Da kom vokalen mye bedre frem, men vi var fortsatt nødt til å stille inn balansen slik at både tekst og gitar kom frem. Etter mange forsøk klarte vi ikke å lande en optimal løsning, men jeg var tilfreds og føler at teksten stort sett kom godt frem.

4.2.14 Oppsummering

Strategiene som tok utgangspunkt i teknologi har vært viktig i utviklingen av forestillingens mange lyddesign. Her har lydlige ressurser fra lydopptak, stemme, musikkinstrumenter og lydteknologi stått sentralt. Som en konkret forankring, har tekstlig materiale og tematikk vært med å inspirere lyddesignet i retning mot å bli en meningsbærende enhet. Lydens funksjon som et selvstendig og følelsesmessig underbyggende element, har videre vært gjenstand for undersøkelse. Slik har samspill mellom modaliteter, som lyd, tekst og aktør som kroppslig materiale, fått utvidede roller i en postdramatisk tenkning.

Å bevare eksperimentene og laboratoriet som performativ forskningsarena har vært viktig i transformasjonen fra enhetlige sekvenser til forestillingen som et produkt. Derfor ble det viktig å gjennomføre flere av de lydlige eksperimentene som en del av forestillingen.

4.3 Multimodal analyse - overgang fra laboratoriet til endelig form

Som en lukking av laboratoriet vil jeg nå vise til en multimodal analysemodell. Modellen er inspirert av Nora Sitters kapittel om multimodal meningskaping fra boken *Kunstpedagogikk og kunnskapsutvikling* (2013). I denne modellen blir en identifisering av modalitetenes forhold til hverandre og som helhet gjenstand for undersøkelse. Hensikten med denne oversikten er å få et helhetlig bilde på forestillingen som produkt og et resultat av en eksperimentell prosess. Lydens rolle og funksjon i forhold til andre modaliteter er særlig vektlagt. Her vil jeg se på lydens funksjonelle tyngde (Sitter, 2013: 180), hvorfor dette forholdet oppsto og konsekvensen av det for den estetiske kommunikasjonen.

Sekvens	Uttrykksform/ funksjonell tyngde	Materiell form/fysiske verktøy	Tilstand/kultur
Anslag	Lydlig og kroppslig tyngde - affordans	Mobiltelefoner	Oppmerksomhet mot mobiltelefonene
Kor e dæm hænn?	Tekst/stemme/lyd/støy - affordans	Mobiltelefoner	Forhold på sosiale medier
Avkobla	Stemme og lyd - affordans	Kropp og stemme	Seg selv på sosiale medier
Stillhet	Lyd/stillhet	Stillhet som materiale/projisering av hvitt støy	Å være avkoblet
Balanse	Visuelt/lyd/varsler - affordans	Kropp	Mas på sosiale medier/varsler
Kontakt	Lydlig og visuell tyngde	Forsterker, kabel, fuzzpedal, kropp	Kommunikasjon på sosiale medier
Telefonsvar	Lydlig tyngde	Mørkt rom/lommelykt	Søke kontakt

Reflekterende monolog	Tekstlig og lydlig tyngde - emosjonell vekting - redundans	Gitar og kropp	Seg selv på sosiale medier
Kjipt og fælt	Lydlig og visuell tyngde	Gitar/støy, kropp og rødt lys	Uttrykk på sosiale medier
Selfie	Lydlig og visuell tyngde	Mobiltelefoner, gitar, kropp og blått lys	Selvbekreftelse
Billig og fake	Lydlig tyngde/affordans	Stemme/flytting av kropp/projisering av hvitt støy	Fasader
Kabeldans	Lydlig og visuell tyngde - redundans	Kropp, gitar, blått lys	Kommunikasjon og kontakt
Er stua mi fin nok?	Lydlig tyngde	Mobiltelefoner, gitarforsterker/ signalstøy	Bekreftelse fra andre
Har jeg nok venner?	Lydlig tyngde	Mobiltelefoner/ lydopptak	Bekreftelse fra andre
Dommedag	Tekst/visuell	Kropp	Nyhetsbildet
Stress	Lydlig og visuell tyngde	Kropp/mobil/dempet lys	Stress, mas, jag
Jegerhvil	Lydlig, tekstlig og visuell tyngde	Kropp/dempet lys/stemme	Selverkjennelse
Vi må bruke mer tid på noe annet	Tekstlig tyngde	Kropp	Den idéelle tilværelsen
Sang	Lydlig og visuell tyngde	Gitar, kropp, stemme	Mennesker på sosiale medier

I forbindelse lukkingen av laboratoriet og etablering av meningsbærende sekvenser, vil jeg ta for meg noen av tilbakemeldingene jeg fikk i en responsgruppe-visning som jeg hadde i forkant av premieren. Gruppens første tilbakemeldinger gikk ut på at uttrykket i forestillingen var intenst og at de kjente seg igjen i innholdet. Med at de viste til ord som innhold, så kunne jeg forstå at de satte igjen med en mer helhetlig enn fragmentert forståelse. Resonnementet i denne opplevelsen ble knyttet til varsellyder og stress. Denne gjenkjennelsen gjorde også at noen ga uttrykk for å føle seg involvert i forestillingen. På samme måte kunne de kjenne på aktørenes tilstedeværelse i rommet, der det ble en krysning mellom å være i samme rom, men alene. Noen bemerket til og med at de kjente fysisk ubehag gjennom en fornemmelse av kvelning. Dette ubehaget kjente de først i anslaget og viste særlig til den lydlige tyngden i frekvensbruken. Her så jeg at kulturkritikken i forestillingen endte i at publikum følte en selverkjennelse og kritikk av seg selv i bruk av sosiale medier. Denne responsen bekreftet min teori om forholdet mellom lyddesign og tematisk forankring.

En faktor som jeg vil vende blikket mot er vektingen på den tematiske forankringen og tilstander knyttet til dette. Det kulturkritiske blikket opplever jeg som en avgjørende faktor i mitt ønske om at det skulle resultere i et performativt produkt. Jeg har latt meg inspirere av tekstlig materiale i utarbeidelsen av lyddesign. Sånn sett har jeg brukt det kulturkritiske som ressurs. Dette fokuset skapte en underliggende performativ faktor som har gitt prosessen i laboratoriet en konkret retning og meningsbærende verdi i formidling av produkt. Ved å ha en slik tilknytning mellom lyd og tekst, mener jeg at det har gitt lyden en større performativ meningsbærende verdi. Dette har vært en viktig faktor som har hjulpet meg i å forske på lydlige ressurser.

Resultatet ble en postdramatisk sekvensbasert forestilling. En betraktning er at den postdramatiske forståelsen stadig søker mot en multimodal likevekt som henger sammen med en likestilt dramaturgi og dens simultane karakter. Dette førte i mitt tilfelle til høy grad av affordans i store deler av forestillingen. Jeg tok likevel valg som førte til et redundant uttrykk i noen sekvenser. Grunnen til dette var et behov for et uttrykk som står i kontrast til affordans. Dette mener jeg er en brobygger i kontrakten med publikum.

5.0 Avslutning

Gjennom å undersøke lyd i det performative forskningslaboratoriet, med utgangspunkt i forestillingen “Mandag, Tirsdag, Onsdag, Dommedag”, har jeg oppdaget flere forskjellige nivåer der lyddesign ble brukt i utviklingen av forestillingens formspråk.

Avslutningsvis vil jeg reflektere over funn i lys av problemstillingen:

På hvilke nivåer kan lyddesign brukes i utviklingen av en forestillings formspråk?.

Og underspørsmålene;

Hvordan kombinere lydlig materiale og en fysisk skuespillermetode?

Hvordan skape meningsbærende uttrykk med utgangspunkt i lyddesign?

I analysen undersøkte jeg hvordan lyddesign kunne brukes i en medskapende prosess med aktør. Dette bygde på en postdramatisk tenkning, i en performativ estetikk, der lyd som materialitet fikk et utvidet fokus. Dette kom til syne i på flere ulike mikronivå. Disse tok utgangspunkt i performative strategier, i en teknologisk forankret, eksperimentell prosess, med vekt på aktørens impulser og respons. En slik prosess har gitt meg en ubekymret innstilling i møte med lyden. Jeg har ikke tvunget frem mål eller mening ut over den tematiske forankringen, men hatt fokus på å gi rom for eksperimentet.

I en makromodus oppdaget jeg sammenhenger mellom det tekstlige materialet og lyddesignet. I eksperimentene oppdaget jeg flere tilfeller av hvordan lyden dominerer, men også samspiller med andre moduser. Her fikk jeg nytte av det kulturkritiske blikket mot sosiale medier som ressurs i å skape meningsbærende enheter. Multimodalitetsteori har hjulpet meg i å samle laboratoriet og kartlegge transformasjonen fra ressurser og meningspotensiale til meningsfulle enheter dramaturgien i forestillingen.

5.1 Funn ut i fra problemstillinger og intensjon

Skal man kunne videreutvikle lyd som aktør i en performativ estetikk, så må man, etter min erfaring, arbeide eksperimentelt. Dette vil jeg plassere som mitt mest essensielle funn i prosessen som en helhet. Eksperimentene tok tid, og laboratoriet har i liten grad latt seg planlegge og organisere grundig. Derfor har det vært viktig å dokumentere, reflektere og diskutere med aktørene og andre samarbeidsparter underveis.

Ved bruk av soft focus som kroppslig ekstraordinær lytting, kan man i en akusmatisk lyttemodus, jobbe med lydlig materialutvikling. Dette fikk høy verdi i aktørenes skuespillertrening i møte med lyd. Det var viktig for meg, som lyddesigner, å kunne oppsøke og oppdage lydlige ressurser, for så å gå inn i en prosess med bearbeidelse og redigering av dette. Denne krysningen har gitt meg økt kunnskap i lydens performative verdi, og om “lydlige aktører”. Ved å ha behandlet lyden på denne måten, har den fått en utvidet funksjon som både medskaper og materiale. Lydens rolle som medskaper og aktør blir synlig, i det den inntar sin rolle i aktørens arbeid med kinestetisk respons, soft focus og nøytralitet.

Videre har valg av aktører, som godt kjente kolleger og venner, hatt stor betydning i det å jobbe eksperimentelt. Vi har gitt hverandre tid, tålmodighet og trygghet, som har gitt laboratoriet fremdrift og fruktbarhet. Her har vi våget å holde oss i eksperimentene og stole på prosessen.

Når lyden ble satt i forgrunnen av forskningen, ledet dette til at flere forhold oppsto. En oppdagelse var at et fokus på en lydlig selvstendig aktør, førte meg til å bruke viewpoints og Jacques Lecoq som grunnlag for skuespillertreningen. Dette var en nødvendighet for det eksperimentelle arbeidet i møte med lydmediet. Dette bygger på teknikker som allerede tar utgangspunkt i lyd, men som jeg har ønsket å utvide. Slik brukte jeg skuespillertreningen, ikke bare som et verktøy til fysisk-visuell komposisjon, men til å aktivt integrere lyd i prosessen.

Et annet viktig funn er hvordan jeg opplevde samspillet mellom aktør og lyd i øvelsene, som en kroppsliggjøring av lyden. På denne måten fikk den et konkret kroppslig forankret fokus. Dette ga de lydlige improvisasjonsøvelsene en større meningsbærende verdi. Her knyttet vi sammen lyd og bevegelse og kontrastene mellom disse. Disse øvelsene dannet grunnlaget for et fysisk-visuelt språk i samspill med lyden.

Lyddesignet har, som alt annet, hatt behov for impulser for å være meningsbærende. Den viktigste impulsen i den sammenheng er tekst, tematikk og et kulturkritisk blikk. Lyddesignet trengte hverken å underbygge eller bistå et uttrykk gjennom form. Lyden kunne heller la seg selv underbygge, og dermed bli satt i fokus. Dette skjedde ved å starte med å bruke tekst som grunnlag i lydens materielle utforming. Denne inngangen ga lyden en større performativ verdi, satt i sammenheng. Videre har vi stadig vendt tilbake til teknikker der vi bygger lyddesign på rom, teknologi og stillhet. Det var derfor viktig å ivareta laboratoriet og

eksperimentene i forestillingen. Grunnen til dette er at de hadde en viktig hendelseskarakter som ikke lot seg prefabrikere i prosess.

5.2 Veien videre

Underveis i prosessen har det vokst frem nye spørsmål som har ført til en videre interesse i forskning på lydens performative funksjoner. Her ser jeg et ytterligere forskningspotensiale som kan strekkes mot lydens sanselige funksjon i en forestillings formspråk. Lyd som taktilt medium vil herfra være et interessant perspektiv. Ut over dette, har jeg oppdaget flere nivåer av det jeg vil hevde er en lydlig subjektivering. Dette er forhold som oppstår i en frigjøring, der lyden går fra materiale, som impuls til kroppslig forankret materiale. Denne prosessen av lydlig subjektivering omfatter også lyttebaserte øvelser, i en estetikk uten krav til mening og helhet. Slik ville jeg forsket på hvordan lydlige aktører kan likestilles med menneskelige aktører, der begge betraktes som subjekter. En inngående forskning på dette sanselige og impulsbærende forholdet, hadde stilt nye spørsmål, og samtidig tydeliggjort den lydlige aktøren.

Litteraturliste

Aune, Vigdis (2010). *Det lokalhistoriske som kultur-estetisk praksis for ungdom*.

Doktoravhandling i drama og teater, Trondheim: NTNU.

Blokhus, Y. & Molde, A. (2010) *Wow! – Populærmusikkens historie*. 2. Utg. Oslo:

Universitetsforlaget

Bogart, A. & Landau, T. (2005). *The Viewpoints Book: a practical guide to Viewpoints and composition*. New York: Theatre Communications Group.

Chion, Michael (1994). *Audio-Vision - Sound on Screen*. New York: Columbia University Press.

Dawson, Kathryn & Kelin, Daniel (2014). *The Reflexive Teaching Artist - Collected Wisdom from the Drama/Theatre Field*. Bristol: Intellect.

Fischer-Lichte, Erika (2008). *The Transformative Power of Performance - A New Aesthetics*.

Oxon: Routledge

Kendrick, Lynne & Roesner, David (2011). *Theatre Noise - The Sound of Performance*.

Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.

Kress, G. (2010). *Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication*.

London/New York: Routledge.

Kress, G. (2003). *Literacy in the new media age*. London: Routledge.

Kress, G. & van Leeuwen (2006). *Reading images: The grammar of visual design*. 2. utg.

London: Routledge.

- LaBelle, Brandon (2008). *Background Noise - Perspectives on sound art*. New York: Continuum.
- Lecoq, J. (2000). *The Moving Body – Teaching Creative Theatre*. New-York: Bloomsbury publishing.
- Lehmann, Hans-Thies (2006). *Postdramatic Theatre*. New York: Routledge
- Nelson, Robin (2013). *Practice as Research in the Arts*. London: Palgrave MacMillan.
- Ovadija, Mladen (2013). *Dramaturgy of Sound in the Avant-Garde and Postdramatic Theatre*. Quebec: McGill Queens University Press.
- Rasmussen, B. (2012). *Kunsten å forske med kunsten og Allern, Tor-Helge (2012). Å forske i kommunikasjonens verden*. I Gjørum, R. & Rasmussen, B. (red.). *Forestilling, framføring, forskning*. Trondheim, Akademika forlag.
- Sitter, N. (2013). *Tenåringers multimodale meningsskapning i storyline*. I Østern, Anna-Lena, Stavik-Karlsen, Geir & Angelo, Elin. *Kunnskapspedagogikk og kunnskapsutvikling*. Oslo: Universitetsforlaget
- Tiller, Asbjørn (2011). *Opplevelse av rom - Kunstens lydeksperimenter og audiovisuelle uttrykk*. Doktoravhandling i kunstfag, Trondheim: NTNU.
- Viers, Ric (2008). *The Sound Effects Bible: How to create and record Hollywood Style Sound Effects*. California: Michael Wiese Productions
- Zahavi, Dan (2006). *Fenomenologi*. I Collin, F. & Kjøppe, S. *Humanistisk Videnskapsteori*. Søborg: DR. Multimedie.

Andre kilder

Apple (2018) *Bitcrusher - Logic Pro X*.

<https://documentation.apple.com/en/logicstudio/effects/index.html#chapter=3%26section=1%26tasks=true> (Sist lest: 04.05.18)

Bilder

Apple (2018) Logic Pro X (2018)

Test Oscillator, Channel EQ, Bitcrush (Skjermbilder tatt 10.05.18)

Vedlegg

Vedlegg 1. Intervjuguide

Vedlegg 2. Workshop OKTAV modellen

Vedlegg 3. Notater fra skuespillertrening på workshops

Vedlegg 4. Prøveplan utkast

Vedlegg 5. Scenetekst – ”Mandag, Tirsdag, Onsdag, Dommedag.”

Vedlegg 6. Kontrakt med informanter

Vedlegg 7. Kontaktannonse

Vedlegg 8. Utdrag fra refleksjonslogg

Vedlegg 9. Sangtekst ”Dommedag.”

Vedlegg 10. Bilder fra prosessen

Vedlegg 11. Lyd brukt til skuespillertrening og i forestillingen (Egen mappe)

Vedlegg 12. Utstyrliste

Vedlegg 13. Robin Nelson Know how, know what, know that modell

Vedlegg 1.

Intervjuguide

Hvordan bruker du sosiale medier?

Hvordan opplever du nyhetsbildet i dag?

Hva tenker du om massemedienes troverdighet?

Hvordan tror du massemediene påvirker oss?

Hva er massemedienes mest positive side?

Hvilken rolle har sosiale medier i din hverdag?

Hvordan tror du andre oppfatter deg på sosiale medier?

Hvordan vil du oppfattes?

Vedlegg 2.

Oktav modell i workshop

Workshop 9.

16.11.17

Fokus: Lyd, improvisasjon, kropp

O - Oppvarming

K - Konsentrasjon

T – Teknikk

A - Avspenning

V - Vurdering

1. Oppvarming	Kropp og stemmeoppvarming Danseleken – stopp når musikken stopper! Appelsinmarmelade Per spellemann	20 min
---------------	--	--------

2. Konsentrasjon	<ol style="list-style-type: none"> 1. Klappelek – en starter med en rytme, neste legger på osv. 2. Telleleken – ligge på gulvet – telle fort opp til 10, 20, 30 osv. 	15 min
3. Teknikk	<ul style="list-style-type: none"> - "Oppvåkningen" – med masker, de ligger på gulvet og skal våkne opp for første gang. Når du først er oppe, hva kan du gjøre? Hva kan masken gjøre? - "Reisen" – du skal ut på en viktig reise, i horisonten ser du målet (skog, hav, fjell etc.), du møter på flere hindringer underveis, klatring, svømming, hopping osv. - "Seks lyder" - du står og gjør en repeterende fysisk bevegelse (sage veg, male en vegg, koster et gulv etc.), første lyden hører du ikke (ingen reaksjon), den andre hører du uten å legge særlig merke til den, den tredje hører du og du lytter etter om den vil komme igjen (det gjør den ikke, så du slutter å lytte etter den), den fjerde er veldig høy og du tror du vet hvor den kommer fra, den femte er tydelig men bekrefter at du tok feil da du trodde du visste hva det var, den sjette og siste lyden er et jetfly som passerer over deg. - "Lyden og meg" – sette på lyd/musikk (spille live), be de om å observere musikken og bli ett med den, hvordan flyter den? Hvordan oppfører den seg? Hvilke følelser? Klare du å berøre lydene? Hvilken retning trekker lyden/musikken deg? - "4:33" – hvor lenge kan de stå foran andre og gjøre absolutt 	75 min

	ingenting? Ta tiden og stopp på 4:33, ikke si noe om eksperimentet først.	
4. Avspenning	Slå av lyset – lytte til omgivelsene, hva hører de?	20 min
5. Vurdering	Vurdere dagens økt. <ul style="list-style-type: none"> - Kontakt med virkeligheten, alltid 4.33, stillhet, øredøvende stillhet, stress, en avkoblet tilstand - Det at det var i mørke og med maskene gjør at det blir en enda større distansering, blir veldig bevisst på kroppen, saktere bevegelser i mørket. 	10 min

Vedlegg 3.

Notater fra skuespillertrening workshops/fokus på kropp og respons på lyd/lytting

Fargeimpro:

Blå – trist, melankolsk

Rød – skadet (blod?), krabbing, bestemt gange, iherdig, selvsikker, sinne

Gul – roligere, strekker opp hendene, mer flytende, glad, snurrer rundt

Grønn – sykdom, svimmel, usikkerhet, saktere, bena går fremfor kroppen, lener mot veggen

Lilla – seigere bevegelser, sensuell, også stakkato, krøplete,

Oransje – store bevegelser, flytende, setter seg ned, legger seg ned, slapper av

Grå – trist og deprimert, ligger i fosterstilling, flere legger seg ned, sakte bevegelser, usikkerhet, klarer så vidt å gå

Svart – reiser seg, noen setter seg opp, krabber på gulvet, sitter sammenkrøket, ubalansert, ond, mørke følelser og tanker

Elementer:

Jord – tunge steg, svinger fra side til side, noe som spirer og gror, vekst av kroppen, kroppen vokser, ruller rundt på gulvet, går sammenkrøket med ansikter ned mot, risting, som et tre i vind

(Lyder: hvesing, mørk hmmmumming, noe som vokser og strekker seg, strekkelyder)

Vann – flytende bevegelser, store bevegelser, rulling på gulv, flytende rundt i rommet

Lyd: skvulping, klukking, strømming

Vind – store snurrende bevegelser, snurrer med armene, blåst, mektig vind som blåser, vind som blåser deg over ende, mye armer

Lyd: blåsing, ulike timbre,

Ild – strekker seg opp mot taket, varme, kraft, risting med hender, setter seg på huk, mye kraft, bruk av fingre, materiale i bevegelse,

Lyd: dype woosh lyder, som om noe tar fyr, hals, spisshet, store og små flammer, eskalerende, rasling i veggen,

Holde pusten øvelse/kroppslig tilstedeværelse/fravær

Trond: Livløs, rørte ikke på noe, men mye aktivitet innvendig, tung i hodet, følte seg tung, dratt ned av tyngdekraften, følte seg veldig sårbar, ikke noe forsvar,

Michael: Følte som om at han skulle eksplodere, mye trykk, ukomfortabelt å ligge sånn, han forsvant i rommet, minner til det å holde pusten,

Johannes: Sårbar, men mer på at det er viktig å puste, viktig å puste, lite mellom det å leve og å være død, kjente hjertebanken godt, tenkte på nesen, ikke puste med nesen, dårlig til å holde pusten, glad for at han hadde sluttet å røyke, hørte lydene i rommet godt.

Vedlegg 4.

Produksjonsplan DRA3191

Remi André Slotterøy

Arbeidstittel oppgave/forestilling:

**Lyddramaturgi – live- og feltbasert lyd som performativt språk og estetisk form
"Mandag, Tirsdag, Onsdag, Dommedag"**

Prøveperiode: **30. Oktober – 8. Desember (Black Box, Studio, ELI-LAB)**

Opprigg: **9. – 10. Desember (Black Box)**

Forestillinger: **18. Desember, 19. Desember (Black Box)**

Eksamen: **20. Desember (Black Box)**

Nedrigg: **20. Desember**

Faser

Grønn – Idéutvikling og planlegging

Gul – Innhenting av materiale

Blå – Produksjonsfase

Lilla – Formidlingsfase

Fargekoder: workshoper, **prøver med skuespillere**, **visningsseminar**

Uke	Mandag	Tirsdag	Onsdag	Torsdag	Fredag	Lørdag	Søndag
35	28.08 Prosjektbeskrivelse Og seminar	29.08 Prosjektbeskrivelse og seminar	30.08 Prosjektbeskrivelse og problemstilling	31.08 Produksjonsplan	01.09 Produksjonsplan	02.09	03.09
36	04.09 Arbeid med 3192 oppgave	05.09 Seminar	06.09 Prosjektbeskrivelse/fokus/tema	07.09 Veiledning / prosjektbeskrivelse/tema	08.09 Kontaktannonse/ forberede intervjuer	09.09	10.10

37	11.09 Prosjektbeskrivelse	12.09 Prosjektbeskrivelse	13.09 Kontaktannonse og prosjektbeskrivelse	14.09 Produksjonsplan og intervjuguide	15.09 Intervjuguide og forberede intervju	16.09	17.09
38	18.09 Skriveseminar Brekstad Michael i praksis	19.09 Skriveseminar Brekstad Michael i praksis	20.09 Forberede intervju Michael i praksis	21.09 Gjennomføre Intervju Michael i praksis	22.09 Gjennomføre intervjuer? Jobb RH 16-19 Michael i praksis	23.09 Juba 08-16	24.09 Juba 08-16
39	25.09 Forestillinger Juba 08-16 Michael i praksis	26.09 Forestillinger Juba 08-16 Michael i praksis	27.09 Transkribering av intervju Michael i praksis	28.09 Transkribering av intervju Michael i praksis	29.09 Arbeid med tekst Michael i praksis	30.09 Prøver m/skuespillere (Tekst) Black box	01.10 Prøver m/skuespillere (Tekst) Black Box
40	02.10 Prøver 10-16 Studio Michael i praksis	03.10 Prøver 12-16 Studio Michael i praksis	04.10 Arbeid med tekst Michael i praksis	05.10 Arbeid med lyd/feltopp tak Johannes opptatt Michael i praksis	06.10 Arbeid med lyd/feltopp tak Johannes opptatt Michael i praksis	07.10 Prøver m/Skuespillere? (Lyd) Black Box Johannes opptatt	08.10 Prøver m/skuespillere? (Lyd) Black Box Johannes opptatt
41	09.10 Michael ferie	10.10 Michael ferie	11.10 Michael ferie	12.10 Michael ferie	13.10 Michael ferie	14.10 Michael ferie	15.10 Michael ferie

42	16.10 Prøver 08-16 ELI-LAB Michael i praksis	17.10 Michael i praksis	18.10 Michael i praksis	19.10 Prøver 08-16 ELI-LAB Michael i praksis	20.10 Prøver 08-16 Black Box Michael i praksis	21.10 Prøver 08-16 Black Box	22.10 Prøver 08-16 Black Box
43	23.10 Prøver 16-21 Black Box Michael i praksis	24.10 Prøver 08-16 ELI-LAB Michael i praksis	25.10 Michael i praksis	26.10 Michael i praksis	27.10 Michael i praksis	28.10 Prøver 08-16 Black Box	29.10 Prøver 08-16 Black Box
44	30.10 Michael i praksis	31.10 Michael i praksis	01.11 Michael i praksis Johannes opptatt kveld	02.11 Michael i praksis	03.11 Michael i praksis	04.11	05.11
45	06.11	07.11	08.11	09.11	10.11	11.11	12.11
46	13.11	14.11	15.11	16.11	17.11	18.11	19.11
47	20.11 Prøver	21.11 Visningsseminar	22.11 Prøver	23.11 Prøver	24.11 Prøver	25.11 Prøver	26.11 Prøver

48	27.11 Prøver	28.11 Visningsseminar	29.11 Prøver	30.11 Prøver	01.12 Prøver	02.12 Prøver	03.12 Prøver
49	04.12 Prøver	05.12 Prøver	06.12 Prøver	07.12 Prøver	08.12 Rigging Black Box	09.12 Rigging Black Box	10.12 Rigging Black Box
50	11.12 Prøveforestilling 1. Black Box	12.12 Prøveforestilling 2. Black Box	13.12 Prøveforestilling 3. Black Box	14.12 Prøver Black Box	15.12 Generalprøve Black Box	16.12 Forestilling 1. Black Box	17.12 Prøver Black Box
51	18.12 Forestilling 2. Black Box	19.12 Forestilling 3. Black Box	20.12 EKSAMEN Black Box	21.12 Nedrigg/rydding	22.11	23.12	24.12

Vedlegg 5.

Tekstutdrag

Sekvens 1

Kem hæng dæm med?/Hvordan bruker du sosiale medier?

Michael

Det er jo å holde kontakten primært, med venner og familie.

Trond

Veldig lite posting på min vegg for å si det sånn, hehehehe

Johannes

Facebook bruker jeg jo daglig da, til å scrolle.. det er mye scrolling.

Michael

For å se hva andre driver med, artige videoer og sånne ting.

Trond

På Snapchat får jeg en del snaps, men jeg sender ikke så veldig mange sjøl.

Johannes

Hovedsaken til at jeg har Facebook, er på grunn av kommunikasjon.

Michael

Dem har den chattefunksjonen, og det liker jeg.

Trond

Og hvis det er noe jeg lurer på, så finner jeg dem på Facebook.

Johannes

Man finner jo veldig mye informasjon om folk der da.

Michael

Hva driver folk med? Hvem henger de med?

-

Michael

Ja, altså det er en veldig fin måte å kunne følge med på ting som som skjedd hjemme når man ikke er der sjøl.

Trond

Både lokalt der jeg kommer fra og ellers rundt i verden.

Johannes

For det er jo blitt en veldig rask kanal med tilgang på informasjon.

Michael

Og det kan jo både være positivt og negativt det.

Trond

Men nå blandes jo det ganske mye da, fordi det er jo når man e student, så er det litt om hverandre.

Johannes

Og det er jo en ganske stor utfordring bare i seg selv.

Michael

Fordi man alltid må være påkobla da.

Trond

Men jeg bruker det jo mye til å eeh.. til å.. eeh.. egentlig alt!

Johannes

Når jeg tenker meg om, så bruke jeg det jo til alt, du planlegge jo hvor du skal møte folk og alt mulig rart egentlig.

-

Hvordan vil du oppfattes på Facebook?

-

Johannes

Jeg tror kanskje jeg virker mer utadvendt enn jeg er.

Trond

Fordi at bildene jeg legger ut ofte er de gangene jeg er med andre folk.

Michael

Men 90% av tida e jeg jo ikke med andre folk.

Johannes

En glorifisering av seg selv da, på Facebook.

Trond

Det man legger ut er det gjerne filter på da. Eller rammer.

Michael

Så det er heller ikke i takt med virkeligheten.

Johannes

Jeg vil oppfattes som et godt menneske. Jeg har ikke bilder med Vigrid logo liksom. Jeg vil at dem skal synes godt om meg. Kanskje synes at jeg er litt morsom da.

Trond

Hvis man er misfornøyd med noe i livet, så er det lett å endre på hvordan det livet fremstår på Facebook.

Michael

Det er på et vis virkelighet, men det er mye mer bevisst på Facebook da.

Johannes

Det finnes sikkert de som syns jeg er en stor og heslig klyse som bare deler alt for mye bilder av meg selv, så er det sikkert de som synes det er veldig kult det jeg legger ut.

Trond

Jeg liker ikke helt det her at man på sosiale media og noen plattformer, spesielt kanskje Facebook, så skal du ha et sånn der perfekt liv, ting skal gå så bra og du skal dele ting som er så fint og vakkert og flott i livet.

Michael

Men du skal ikke dele så mye med det som er negativt. For da er du en sutrekopp.

Johannes

Jeg liker ikke helt det at man skal skape en sånn fasade av hvordan livet er, når det egentlig er både opp og nedturer for alle sammen.

Trond

Sånn er jo livet. Jeg vil jo at det skal vær ekte i hvert fall.

Michael

Ingen vil være den personen som deler for mye kjipt.. som viser hvor kjipt man har det..

Johannes

"Ååå, jeg har det så kjipt og det er så fælt.. "

Trond

Man ønsker seg oppmerksomhet, anerkjennelse og bekreftelse..

Michael

Altså, alle kjendiser har jo vært deprimert eller et eller annet.. det er nesten IN. Og det er litt feil det og..

Johannes

Man trenger på død og liv ikke å fortelle alle om dine problemer hele tiden.. det høres kanskje litt sånn kynisk ut..

Avkoblet?

Trond

Man føler seg jo ganske oversett når man sitter der og det andre mennesket er mer opptatt av mobiltelefonen enn å faktisk snakke med deg.

Johannes

Da har du jo faktisk tatt deg tiden, du har flyttet deg fra et sted til et annet, du har gått inn, du har kjøpt deg en kopp med kaffe.

Michael

Og skal du ha en sånn fancy kaffe, så blir jo det gjerne en femtilapp.

Trond

Og du har satt av gjerne et par timer til å være der, og da opplever man jo litt det at mottakeren på andre siden av bordet kanskje ikke er helt mottakelig og at dem tar deg litt for gitt der du sitter.

Johannes

Kan ikke du bare ta å slutte med det der?!

Michael

Kan du ikke bare legge ned telefonen?!

Trond

Nå sitter vi her!

Johannes

Kan vi ikke bare snakke uten den der telefonen som driver og plinger hele tida?!

Michael

Kan vi ikke bare kommunisere som vanlige mennesker?!

Trond

Men så er det litt rart å gi den beskjeden, fordi at sosiale medier er blitt en så stor og normal del av hverdagen.

Johannes

Så man vil jo ikke lage en ubehagelig situasjon når man først sitter der.

Michael

Om man vil ha en pause, og være litt kobla av, så plinger det jo fremdeles inn masse varsler på telefonen og på datamaskinen.

Trond

Og man kan liksom ikke sitte å spille et mobilspill eller se en film uten at det renner inn noe.

Johannes

Og jeg merker veldig på det der når jeg har ferie eller bare har en frihelg at jeg synes det blir veldig slitsomt, det blir veldig mye mas.

Michael

Så jeg opplever at det tapper veldig mye energi fra meg.

Trond

Man må jo gå inn å avinstallere eller gå inn på innstillingene på de her appene om det skal bli stille.

Johannes

... og jeg har jo gjort det enkelte dager.

Michael

Da blir jeg litt sånn stressa over at: åherregud, hvor mange meldinger har jeg fått nå?!

Trond

Så jeg føler egentlig at jeg aldri har fri lengre.

Johannes

Så jeg skulle en dag ønsket å reist et sted uten internett tilgang.

Michael

Det hadde vært veldig kjekt.

Trond

Skulle ønske jeg kunne slappet av mer, egentlig.

Johannes

Jeg tar meg selv ofte i det.. for jeg ønsker veldig ofte selv å kunne være avkoblet.

Trond

Jeg ønsker i utgangspunktet å vær avkoblet, men samtidig påkoblet, på en måte.

Michael

På den måte, altså idealistisk sett, i mitt hode så ønsker jeg å ikke måtte være avhengig av noe sosiale media.

Johannes

Og bruker det i hverdagen min, samtidig som jeg har lyst til å få med meg og ikke ekskludere meg selv heller.

Trond

Det er jo målet, men det er ikke alltid det som skjer.

Michael

Jeg merker jo det at det første jeg gjør når jeg står opp er å sjekke mobilen..

Johannes

Det som er problemet er at man får sånne varsler, da sjekker man det med en gang.

Trond

Og det er da Snapchat og det er Facebook og det er mail og alt mulig.

Michael

Og det kan være ganske stressende.

Johannes

En ting er når man jobber med det, men om man er innimellom i de stundene når man venter på bussen, man kjeder seg og før man legger seg og sånn.

Trond

Man ser jo bare på en skjerm.

Michael

Hele tiden.

Johannes

Og det man være ganske frustrerende, egentlig.

Trond

Jeg merker det på synet mitt også, at det blir jo faktisk litt dårligere etterhvert fordi man bare ser på skjerm hele tida.

-

Dommedag?

Michael

6 sikre tegn på at forholdet ryker!

Trond

USA truer med å slippe bomber over Nord-Korea!

Johannes

10 tegn på at du kan ha kreft!

Michael

Nyheter blir gjort om, som om at folk blir gjort om, på en måte.

Trond

Når du ikke går inn i dybden på nyhetene, så blir det bare overfladisk.

Johannes

Og den virkeligheten blir tvista.

Michael

Du leser at det var en afrikaner involvert: Ja, typisk dem.

Trond

Typisk innvandrere.

Johannes

Jeg tenker jo ikke sånn, men det går veldig inn på folk da.

Michael

6 sikre tegn på at forholdet ryker!

Trond

USA truer med å slippe bomber over Nord-Korea!

Johannes

10 tegn på at du kan ha kreft!

Johannes

Jeg blir livredd.

Michael

Hvis den der hadde kommet opp i feeden min fra en nettavis, så hadde jeg ikke trykt på.

Trond

Hvis jeg er i et forhold som holder på å ryke, vil jeg da se tegnene?

Johannes

Vil jeg bli bevisst på de tegnene?

Michael

Jeg syns det er grusomt når jeg ser sånne saker.

Trond

Da får jeg den noiaen.

Michael

6 sikre tegn på at forholdet ryker!

Trond

USA truer med å slippe bomber over Nord-Korea!

Johannes

10 tegn på at du kan ha kreft!

Trond

Oi.. det der kan jeg finne på å trykke meg inn på ja.

Michael

Det er sånn click bait.

Johannes

Så hadde jeg brukt opp tida mi på å lese om den artikkelen.

Trond

Veldig sånn waste of time da.

Michael

Men kanskje akkurat der og da kan det føles veldig viktig.

Johannes

Det er jo helt unødvendig å lage saker om det der.

Trond

Det handler ikke lenger om at nyhetene vil formidle nyheter, men det handler om å få mest klikk, for det er det de tjener penger på. I forhold til reklame og sånn.

Michael

Jeg blir stressa.

Johannes

For jeg er hypokonder som ender opp på lommelegen.no og diagnostisere meg selv med kreft et par ganger i måneden.

Trond

Jeg kjenner at jeg har kanskje litt vondt i magen, er kanskje litt svimmel, så da sitter jeg og gir meg selv diagnoser da.

Michael

Som ikke er en bra ting.

Johannes

Jeg kan gå og føle at nå er det noe galt med meg, nå er jeg litt syk..

Trond

Så ser jeg den saken der, så kan jeg si at jeg leste det jo på internett skjønner du.

Michael

Da blir jeg stressa.

Johannes

Da bli jeg redd.

Michael

Det har vært mang uttalelser fra Trump og rocket man og alt det der.

Johannes

Og når det da kommer en overskrift som sier det der at USA har erklært krig, så blir jeg veldig redd.

Trond

For hver overskrift jeg leser som er som det der, så kjenner jeg at nå er vi nærmere og nærmere og nærmere en krig.

Michael

Og det gjør meg bekymret.

Johannes

Selv om jeg sitter i Norge, som forhåpentligvis ikke blir påvirket.

Trond

Så skremmer det meg at det kjennes ut på overskriftene jeg leser, som at vi står et hårstrå unna tredje verdenskrig.

Michael

Så tenker jeg at, OK, hvis det blir krig nå, så rakk jeg ikke å få barn før jeg døde.

Johannes

Og alt går til helvete, vil ikke leve i krig.

Trond

Så tenker jeg på dem jeg er glad i, at skal dem dø nå?

Michael

Det blir jo en sånn uro som et resultat av det her.

Johannes

Konstant noe som ligger der.

Trond

I bakhodet.

Johannes

Jeg får lyst til å gå ut på gata og rope: ser dere ikke hva som skjer?!

Trond

Dem sitter med veldig mye makt i hendene sine, dem som skriver sånne overskrifter på nettet.

Michael

Kan være veldig manipulerende.

Johannes

Det er sånn dommedagsfølelse da.

-

Hva med framtida?

Johannes

Jeg tror at vi.. eller jeg håper.. at vi får en tilbakegang på bruk av smarttelefoner.

Michael

Vi har jo massemediene i lomma hele tiden, konstant.

Trond

Vi er konstant på nett.

Johannes

Vi er konstant i en tilstand der vi tar til oss nyheter.

Michael

Vi er hele tiden tilgjengelig.

Trond

Og det her med å ta et steg tilbake, og tenke seg om hva som er reelt og viktig..

Johannes

Altså, jeg tror at media har fått for mye makt.

Michael

Faren for at ting blir verre enn jeg håper er jo definitivt tilstede.

Trond

Jeg håper at vi har klart å finne flere retningslinjer på hvordan det er vi bruker nettet..

Michael

At det kanskje kommer noen nye regler..

Johannes

På hvordan vi forholder oss til nettet, kanskje aviser og medier totalt endres på en måte..

Trond

At det blir bedre da, på et vis.

Michael

Internett er jo bare sånn 20 år gammelt pluss minus, så det er jo fortsatt ganske nytt..

Johannes

Så tenker jeg på den store forskjellen på hvordan vi brukte det før og hvordan vi bruker det i dag..

Trond

Når jeg fikk Facebook i 2006.. nei 2007.. nei 2008 var det vel.

Michael

Da handlet det jo mest om å chatte og å dele statusoppdateringer..

Johannes

Og det gjør jo nesten ikke folk lenger..

Trond

Det er liksom blitt mer integrert i alt.

Michael

Jeg håper det blir bedre retningslinjer på det å skille jobb og fritid.

Johannes

For det er kanskje det jeg sliter mest med..

Trond

At jeg alltid er tilgjengelig..

Michael

Og derfor kan jeg alltid svare på mail.

Johannes

Og jeg kan alltid svare på ting som skjer underveis fordi det er på samme plattform.

Trond

Vi tar det mer og mer og mer innover oss og det blir mer og mer tilrettelagt for at vi skal bruke det nesten hele tiden.

Michael

Nå skal man også vite hvor alle er til en hver tid.

Johannes

Og det syns jeg er litt skummelt da.

Trond

Det kan også misbrukes tror jeg.

Michael

Jeg tror at man får en sånn chip inni seg.

Johannes

Også er man på en måte på internett i seg selv på en eller annen måte,

Trond

Sånn at man sliter med å vite hva som er virtuelt eller hva som er ekte og nett da.

Michael

Vi går glipp av kreativitet.. fordi vi bruker tid.. kaster bort tid..

Johannes

Og når vi kjeder oss så er vi mer kreative..

Alle (inndeling av ord, eller hver sin tur)

Vi må bruke mer tid på noe annet ...

Vedlegg 6.

Kontrakt med informanter

Samtykkeskjema for deltakelse i intervju

Mellom

.....

og

.....

(heretter kalt intervjusubjektet)

Intervjusubjektet samtykker i deltakelse på forskningsintervju der temaet er mediepåvirkning og massemedier. Dette materialet skal senere bli brukt til produksjonen av Remi André Slotterøy sin masterforestilling i drama og teater høsten 2017.

Intervjusubjektet samtykker i at det vil bli brukt lydopptaker under intervjuet. Alt av materiale vil bli anonymisert.

Dato:

Sign. Remi André Slotterøy

Sign. Intervjusubjekt

Er du, som jeg, lidende under massemediene?

Blir du stressa av saker som for eksempel "10 tegn på at du kan ha kreft", "5 tegn på at forholdet går dårlig" eller "Slik får du sommerkroppen"? Blir du kvalm av å føle at du må konstant være tilgjengelig på sosiale medier?

Da vil jeg gjerne snakke med deg om hvordan du forholder deg til dette.

I utarbeidelsen av min masterforestilling i drama og teater skal jeg tematisere noen forhold rundt mediepåvirkning, nyhetsoverskrifter og hva det gjør med oss.

Dette vil bli gjort gjennom intervjuer som baseres på spørsmål rettet mot dette temaet.

Kanskje har du en nevneverdig historie å fortelle? Eller særlig sterke følelser knyttet til temaet, på både godt og vondt? Intervjuet vil bli tatt opp, men alt vil bli **anonymisert**.

Høres dette ut som noe for deg?

Kontakt meg på

Mobil: **94337600**

Mail: **rslotteroy@icloud.com**

Eller på Facebook

Gleder meg til å høre fra deg!

Remi André Slotterøy

Masterstudent/Drama og teater – NTNU Dragvoll

Vedlegg 8.

Utdrag fra refleksjonslogg

Torsdag 27.09 – arbeid med intervju

”...Selve intervjuene gikk også veldig fint, og intervjusubjektene var engasjerte i temaet. Jeg fikk allerede kjenne under første intervju at jeg hadde lagt opp for mange spørsmål. Dette regulerte jeg etter første runde, slik at det til neste runde skulle være mer fokuserte, men åpne spørsmål. Strukturen gikk gjennom en naturlig utvikling der det også ble formulert nye spørsmål i løpet av de siste par intervjuene...”

23.10 – skuespillerworkshop

”...I dag gikk jeg også for en improvisatorisk inngang der skuespillerne utviklet en kort sekvens, og jeg kom inn sammen med de for å jobbe videre med dette. Litt som forrige gang ble det slik at rammene kanskje ikke ble tydelig nok formidlet fra min side. Det de produserte fikk jeg ikke helt tak i, og føler at det landet et godt stykke unna min ideologi for prosjektet. Disse tankene må jeg bli ennå bedre til å formidle til gruppa, men dette forsto de ennå bedre etter dagens økt. Det er selvfølgelig helt forståelig at det er en utfordring å forså alle mine visjoner med hvor jeg vil. Jeg vil på en annen side at skuespillerne skal ha et slags eierskapsforhold til materialet, men innenfor visse rammer.”

30.10 – skuespillerworkshop

”...Dette tekstutdraget hadde jeg på forhånd gjort meg noen meninger om hvordan vi kunne gripe fatt i. Da ble det slik at vi først testet ut dette, og videreutviklet underveis. Dette baserte seg på at de skulle bruke mobiltelefonen sin i mye større grad mens de snakket. Slik jobbet vi med ulike posisjoner/bevegelser som er knyttet til måten man bruker mobilen sin på. Stikkord ble kontrasten mellom å være påkoblet og avkoblet. En ting vi måtte legge særlig vekt på var rytme og tempo i teksten. Dette kommer naturlig som en utfordring fordi de ikke kjenner teksten godt nok, og de blir distraheret av arket, men jeg ser det meget viktig å være bevisst på dette fra dag én.”

01.11 – skuespillerworkshop

”...Dette ble den beste workshopen hittil. Jeg ville teste om ytterligere økt fokus på konsentrasjon og oppvarming førte til en mer produktiv teknikk del. Det gjorde det i aller høyeste grad i dag. Jeg sørget også for at øvelsene vi gjorde hadde en helhetlig retning, noe som forberedte aktørene i mye større grad. Aktørene ga også tilbakemelding på at de ble mer konsentrert av dette. Underveis gjorde jeg også rom for noen refleksjoner etter hver øvelse for å hente inn de umiddelbare følelsene og refleksjonene deres. Dette tok ikke lange tiden innimellom øvelsene, og det gjorde det ikke hakkete, men heller med på å gi det en fin flyt. Jeg lot de komme i kontakt med følelsene og kroppen sin i mye større grad i dag enn tidligere. Målet med dette var å trigge følelser gjennom fysiske triggere – slik som for eksempel stress, redsel og tristhet. Etter dagens erfaringer vil jeg heretter sette vesentlig større fokus på oppvarming og konsentrasjonsøvelser.”

05.11 – skuespillerworkshop

”...Fokuset i dag ble rettet mot nøytralitetsmodus og lytting. I den ene delen av konsentrasjonsdelen lå de på gulvet for å lytte til omgivelsene i mørket. Her ble de eksponert for høye støy-lyder som ble slått på i tide og utide. I etterkant reflekterte vi over hvordan dette føltes. Dette påvirket uten tvil oppmerksomheten deres, og de kjente det tydelig fysisk på kroppen. Det hadde en effekt i form av at de følte seg trykket ned mot gulvet og at det kansellerte alt annet av lyder rundt de. Det kom også kommentarer om at det ble forbundet med naturkrefter som jordskjelv eller at det var en foss. Usikkerhet på når neste lyd skulle komme, skapte undring og forventning.

Videre skulle de nå jobbe med å gå rundt i rommet med bind for øynene, der de skulle orientere seg rundt i rommet. Her ble de også eksponert for denne støyene på samme måte som forrige øvelse. Støyet gjorde det åpenbart slik at de følte seg desorientert. De følte seg hjelpesløs og synes det var en stor utfordring.

Med disse øvelsene friskt i minnet gikk vi videre med å jobbe med masker og nøytralitet. De skulle bevege seg rundt i rommet fra nivå 1-6 med maskene på. Dette utviklet vi videre til at de skulle gå i et hurtig tempo når lyden spilles av, sakte når det er stille. Denne teknikken benyttet vi i utviklingen av dagens tekstmateriale.

Fra i dag ble vi enig om å møtes oftere for å få mer kontinuitet i arbeidet, noe jeg tror er ekstremt viktig, slik at vi får ennå bedre tid til å jobbe aktivt på gulvet.”

11.11 – arbeid med livelyd

”...Utnyttelsen av effektene ble også viktig, da det er de som i alle størst grad farger lyder og gjør den til et ferdig signal i lydkjeden. Utgangspunktet ble enkeltlyder fra instrumentene som ble kjørt gjennom disse effektboksene. Disse effektene måtte vi bruke lang tid på å jobbe med, da det er uendelig mange muligheter med de og hvilke kombinasjoner man velger å ha av bokser når man skal skape en lyd. Allikevel ble det mest fokus på skapelsen av feedback gjennom bruk av en analog delay-pedal. Delay er en repeterende effekt som spiller av lydsignalet et gitt antall ganger etter hvordan du selv stiller inn pedalen. Slik kan vi spille av en enkelt lyd, og dermed manipulere lyden uendelig lenge ved å bare skru på pedalene. Dette er en prosess som jeg mener burde tydeliggjøres i forestillingen.”

12.11 – arbeid med livelyd

”...Etter at vi hadde fått jobbet et par timer fikk vi tilfeldigvis besøk av en medstudent, og jeg tenkte at det kunne være en gylden mulighet til å presentere noen av ideene i prosessen denne helgen. Derfor inviterte vi henne til å se/høre hva vi har jobbet med, og få noen umiddelbare tanker om hva hun følte dette var. Derfor var vi nødt til å utfordre oss selv til å sette noen rammer slik at dette kunne presenteres på et vis, noe som hjalp oss et skritt videre i prosessen. Slik så vi sammenhenger og kombinasjoner på en ny måte. Vi endte opp med å bruke noen lyder alene, men også kombinere disse, for å se hva vi fikk ut av det. Dette ble et veldig nyttig besøk, men hun etterlyser noe konkret. Akkurat dette har vi ikke hatt i så mye i hodet mens vi jobbet denne helgen, men vi vil senere jobbe med å bygge noe mening og helhet gjennom disse lydene. Allikevel følte hun hvor vi er tematisk og følelsesmessig sett. Som en brobygger til publikum jobbet vi også med muligheten for å bruke noe mer konkret i form av en vokal og gitar sekvens, dette er noe vi vil se nærmere på.”

23.11 – lydeksperimenter

”...Etter en del utforskning endte vi opp med å bruke lyden av at to personer ringer hverandre på høyttaler i samme rom, dette gir en spennende delay effekt på stemmen. Sammen med dette testet vi ut live prosessering av digitalt støy. Dette løste vi med at når de ringte så slo signalstøyet inn på forsterkerne, så vi kjørte denne støyen gjennom effektpedalene for å skape nokså spennende lydlandskaper. Til dette brukte vi små deler av et tekstutdrag og vi koreograferte en enkel bevegelsessekvens sammen med dette. Dette ble på flere måter vårt mest eksperimentelle arbeid til nå, og det åpner nye dører til utforskning av hvordan lyd kan formes på scenen. Vi fikk også gjort et lite lydeksperiment som er inspirert av Alvin Lucier, der vår vri var å bruke mobiltelefoner som innspillingsenhet. Her spilte vi inn en stemme, for så å spille den av og en annen enhet tar opp. Denne prosessen gjentas mange ganger, og til slutt sitter man igjen med noe som ikke høres ut som utgangspunktet i det hele tatt. Det blir en utnyttelse av rom, og det er stort sett bare resonans og høyfrekvent klang som ligger igjen i stemmen. Det blir også en form for strekk i tid. Dette kan også kalles resirkulering av lyd. Dette er noe jeg vil prøve å sette inn i forestillingen, da det er veldig i tråd med min vinkling på forskerspørsmålene angående aktivt/utøvende/levende lyd. Utfordringen vil å få det til å funke i en kontekst, både i handling og teknisk avvikling.”

26.11 – komponering

”...Jeg har lenge tenkt at jeg ville komponere en låt til stykket, noe jeg gikk løs på sammen med resten av gruppen i dag. Vi startet med å eksperimentere med rytmer, der vi brukte klapping og tramping, Etter noen forsøk fant vi en rytme som driver godt fremover, slik at vi kan legge til andre elementer oppå dette. Ikke nok med det, men jeg testet også ut å bruke feltlyd til å lage rytmen. Her prøvde jeg lyden av en telefon som vibrerte og et glass som klirrer. Dette mikset jeg slik at det passet inn med lyden fra scenen som er stemme og gitar.”

Vedlegg 9.

Sangtekst ”Dommedag.”

E har gjort nå som e angra på,
No har e debattert.
Litt mindre kritisk,
Bi heller engasjert.
Så sjer e alt i ettetid,
Går innj og slætta litt.

Det har e tænkt fra e va 13 år,
Når ska krigen kom.
Det sitt de flæste her å tænk på,
Venta på sin dom.
Når e vart voksen blei e reflektert,
Har sko med borrelås.

Dæm sitt der oppe og dæm følga me,
Tar litt tid før e får sjelefred.
Hiv me rundt i ein nyhetsfeed,
Får kasta bort litt tid.
Sitt ved skjermen i eitt nyhetsjag,
E har ein følelse av ein dommedag.

Vedlegg 10.

Bilder fra prosessen



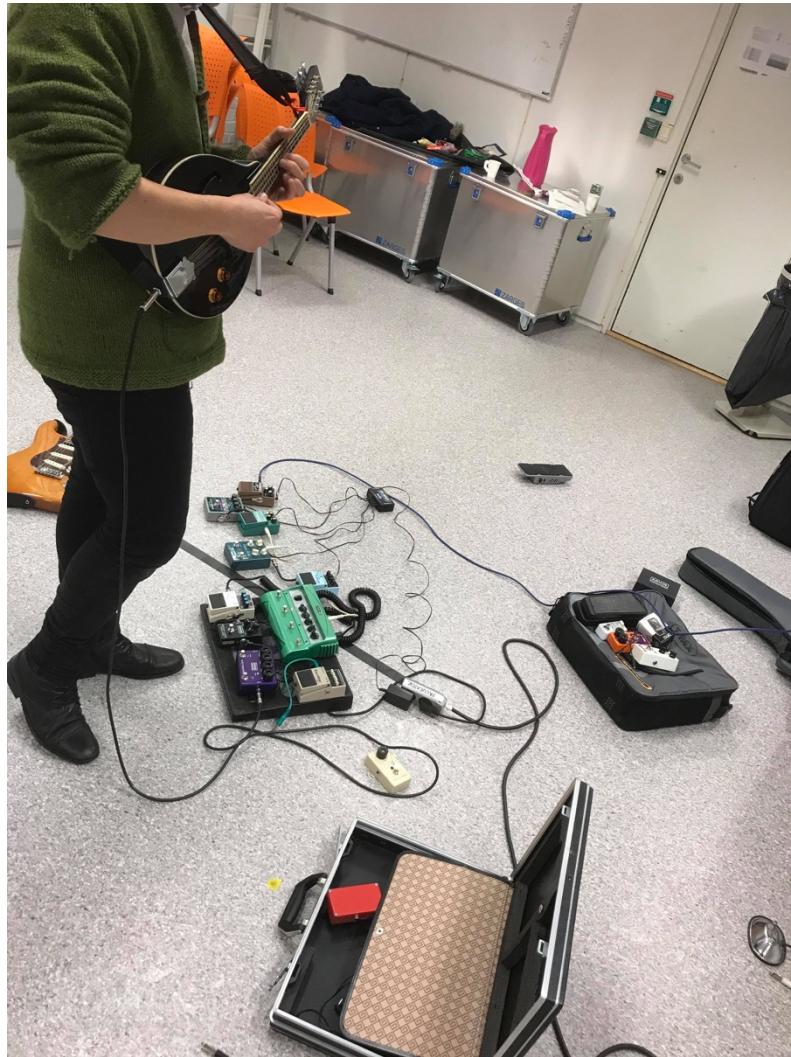
1. Prøver i Black Box 18-19 November



2. Feltopptak – miljølyd



3. Feltopptak – effekter



4. Arbeid med live-lyd

Vedlegg 12.

Utstysrliste

Instrumenter

- Fender Stratocaster
- Gretsch Lapsteel
- Gretsch mandolin

Effektpedaler

- MXR Carbon copy, Analog Delay
- Dunlop JHM1 Jimi Hendrix Fuzz Face
- MXR Sub-machine
- TC-Electronics, Ditto Looper
- Electro Harmonix, Superego Synth Machine
- Carl Martin Flanger
- Boss Equalizer
- Boss Tremolo
- Boss Digital Delay
- Wampler Plexi Drive
- Boss Chorus Ensemble

Lydopptaker

- Zoom H5

Gitarforsterkere

- Fender Quad Reverb
- Fender Hot Rod Deluxe
- Peavey Rage

Programvare

- Logic Pro X (2018)

Hardware

- MacBook Pro
- Digidesign MBox 2 (lydkort)

Vedlegg 13.

Know how, know what, know that (Robin Nelson)

