

Aksel Langum Øien

Gr|ensesnitt

Undersøkelser av den digitale audiovisuelle
teknologiens dramaturgiske potensialer

Hovedoppgave i Drama og Teater

Veileder: Elena Pérez

Mai 2022

Aksel Langum Øien

Gr | ensesnitt

Undersøkelser av den digitale audiovisuelle
teknologiens dramaturgiske potensialer

Hovedoppgave i Drama og Teater
Veileder: Elena Pérez
Mai 2022

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Det humanistiske fakultet
Institutt for kunst- og medievitenskap



Kunnskap for en bedre verden

Til min kjære familie.

Sammendrag

Denne masteroppgaven undersøker den digitale audiovisuelle teknologiens dramaturgiske potensialer i scenekunst. Et eksperimentelt teoretisk arbeid som først og fremst konsentrere seg om å konstruere en metodologi ved å rekonseptualisere et dramaturgisk perspektiv. Et perspektiv konstruert via en diskursiv analyse som drøfter historiske og teoretiske relasjoner mellom teknologi, scenekunst og dramaturgi, og som deretter blir satt på prøve i to forestillingsanalyser. Forestillingsanalysene tar for seg produksjonene *03:08.38 Tilstander av Unntak* av Tore Vagn Lid og Transiteatret-Bergen, og *CULPA! i Unntakstilstand* av Taro Vestøl Cooper og Mine Nilay Yalcin.

Arbeidet tar avsetning som en historisk og teoretisk orientering i diskurser mellom teknologi og opptreden. Deretter utnytter den Janek Szatkowskis dramaturgiteori som et konseptuelt «skjelett» som dermed rekonseptualiseres via Karen Barads agential realisme og Gilles Deleuze og Felix Guattaris rhizome- og nomadeteori. Analysen henter også inspirasjon fra Michael Eigtveds Opplevelsesmodell.

Drivkraften bak arbeidet, eller eksperimentet, er en undring over teknologiens inngripen i kunsten og samfunnet som sådan. En inngripen, som i kjølvann av COVID-19-pandemien, fikk store sosiale konsekvenser, og som i skrivende stund kringkaster fortellinger om blant annet krigen i Ukraina.

Forstått dramaturgi som kommunikativ strategi har det vært arbeidets ambisjon å peke mot noen av strategiene som den digitale audiovisuelle teknologien synes å legge til rette for.

Som inngang til dramaturgi-analyse leser det rekonseptualiserte perspektivet dramaturgiske potensialer ut fra en prosess som bevisstgjør teknologiens diskurser via en grundig undersøkelse av dens inngripen, eller diffraksjoner, både rent materielt og reflektivt. En undersøkelse som retter seg mot teknologiens performativet, dens effektive og affektive virkning. Arbeidet argumenterer sådan for hvordan teknologiens disposisjon av sanser etablerer grensesnitt, eller "ensesnitt". Ensesnitt som enten evner å utvide eller redusere det dramaturgiske handlingsrommet. Sanselige disposisjoner som rent materielt manifesteres i det teknologien kan sies å amputere eller transformere vår oppfatningsevne, vår evne til å ense. Manifestasjoner som synes å diktere forestillingsevnen til en viss grad. Funn som blant annet retter seg mot spørsmål om den digitale audiovisuelle teknologiens politiske aspekter som en dramaturgisk foregripende instans i kunsten og i vår samtid som sådan.

Summary

Intra-face

Examinations of the digital audio-visual technology and its dramaturgical potentials.

This master thesis explores the dramaturgical potentialities of the digital audio-visual technology in performance. An experimental, theoretical work that concentrates on constructing a methodology by reconceptualizing a dramaturgical perspective. A perspective constructed through discursive analysis by which the historical and theoretical relations between technology, performance and dramaturgy is discussed, and then put to a test through analysis of two performances. Namely *03:08:38 Tilstander av Unntak* by Tore Vagn Lid and Transiteatret-Bergen, and *Culpa! i Unntakstilstand* by Taro Vestøl Cooper and Mine Nilay Yalcin.

Through the orientation of theoretical and historical discourses of technology and performance, the work continues its reconstruction using the theoretical, dramaturgical framework of Janek Szatkowskis as a base. It then restructures the framework using Karen Barads agential realism combined with rhizome and nomad theory by Gilles Deleuze and Felix Guattari. Analytical tools by Michael Eigved supplies the performance analysis.

The experiment is engaged by questions of technological implements in performance, its affect in the arts, and by that our society as well. A relationship which, for the last two years, has penetrated our social lives with a greater strength than ever before during the COVID-19 pandemic, and which in this very minute is broadcasting news of a cruel war not far away.

In understanding dramaturgy as a communicative strategy, it has been the work's ambition to focus on the strategies laid to rest by our use of the digital audio-visual technology.

As a way of analysing dramaturgies, the reconceptualized perspective points to certain potentials through a process of awareness of the technological discourses. An awareness brought forth by examinations of its material and reflexive diffractions. An examination that points to the performativity of the technology, its effects and affects. It argues that its dispositions of senses establish interfaces, or intra-faces, that either expand or reduce the field of dramaturgical possibilities. Sensuous dispositions that, in a strictly material way, manifests itself through either an amputation or transformation of our perceptions. Manifestations that, in other words, seems to dictate our imaginative limits to certain degrees. Findings which engage further questions of the digital audio-visual technology and its dramaturgical implications in the arts and its politics as a tool of storytelling in the 21st century.

Forord

Tidlig i mitt arbeid ble det tydelig at dette måtte bety mye for meg. Først og fremst fordi jeg så hvordan arbeidet ville isolere meg. Et fenomen som i min tid har fått paradoksale konsekvenser. For isolasjon beskytter meg fra virkeligheten. Fra pandemien og krigen som raser ikke langt unna. Jeg har vært økonomisk beskyttet og fått tiden til rådighet. En tid brukt til fordypning i andres, og mine egne tanker. En grunnleggende ensom tilstedeværelse.

Jeg må derfor rette en stor takk til Elena Perez som har regelmessig dratt meg ut av isolasjonen og holdt meg nede på bakken. Takk til Tore Vagn Lid som ga meg muligheten til å reise opp til Tromsø og se produksjonen av 03:08.38 ved Hålogaland Teater. Jeg må også få takke Kristoffer Spender, Ellen Foyn Bruun og Svein Gladsø som har gitt viktige innspill i arbeidet.

Dette markerer slutten på mine studier her i Trondheim og starten på noe annet. Hva det blir er ikke lett å si, men jeg skal unngå isolasjon. Og hvor er det vel da ikke bedre å starte enn i scenekunsten?

Innholdsfortegnelse

Sammendrag	ii
Forord	iv
Innholdsfortegnelse	v
Figurligste	vii
Introduksjon	1
Metode	4
FØRSTE ETAPPE Historiske og teoretiske diskurser	7
Mennesket, teknologien og scenekunsten	8
En eksplosjon av informasjon	15
Nye språk.....	21
Et virtuelt nærvær.....	24
Digitale diskurser: Dramaturgi og medierevolusjonen	27
Reproduksjon og mediering (og andre trosretninger)	29
Dramaturgiske perspektiver	37
Mediaturgi	37
New Dramaturgy	38
“Post-dramatikken”	39
New Media Dramaturgy	42
Første Rekapitulasjon: Leireklumpen	43
ANDRE ETAPPE Rekonseptualisering	44
<i>Szatkowskis dramaturgiteori</i>	45
Meningsdannelse: Autopoiesis	46
Meningsytring: Det poietiske hierarkiet	47
Performativitet	48
Oppsummering: Dramaturgi.....	49
En kritisk avsats.....	50
<i>Mot Agential Realismen</i>	52
Agential Realismen	53
Meningsdannelse: Apparatus.....	54
Meningsytring: Intra-aksjon	56
Performativitet: Agens.....	56
<i>Andre rekapitulasjon: Rekonseptualisering</i>	58
TREDJE ETAPPE Analyser	65

<i>03:08.38: TILSTANDER AV UNNTAK av Tore Vagn Lid og Transiteatret-Bergen.</i>	66
Erindring.....	66
Materielle Diffraksjoner	72
Disposisjon	72
Komponentenes egenskaper	73
Kausale apparater og intra-aksjoner	76
Sekvenser.....	76
Refleksive Diffraksjoner	82
Sekvenser.....	85
Nomadologisk landskap	90
Dramaturgiske potensialer.....	93
 <i>CULPA! i unntakstilstand av Taro Vestøl Cooper og Mine Nilay Yalcin. Produsert av Kilden teater og konserthus.</i>	97
Erindring.....	97
Materiell Diffraksjon.....	101
Disposisjon	101
Komponentenes egenskaper	102
Kausale apparater og intra-aksjoner	104
Sekvenser.....	104
Refleksive Diffraksjoner	107
Sekvenser.....	107
Nomadologisk landskap	108
Dramaturgiske potensialer.....	110
Tredje rekapitulasjon: Konklusjon.....	112
Oppsummering	112
Gr/ensesnittet?	116
Noen siste ord.....	118
 Referanseliste.....	120

Antall ord: 41 104

Figurligste

Figur 1. [Bilde av forskningsprosjekt ved NTNU], 2020, av Nils C. Hamsund Boberg.	1
Figur 2. [Hulemaleri fra White Rhino Cave i Bulawayo, Zimbabwe], 1965, av C. E. Hablutzel.	8
Figur 3. [Et utsnitt fra en illustrasjon av et bibelsk simultanspill holdt i Valenciennes i frankrike rundt 1547], ca. 1550, av Hubert Callieau.	11
Figur 4. [Illustrasjon fra Heros "Spiritali" som viser en "magisk dør" åpnet opp ved bruk av flammer], 1647, av Giovanni Battista Aleotti.	13
Figur 5. <i>Original Aufnahme der Bühnenfestspielhaus-Dekoration, Parsifal I. und III. Akt</i> [Fotografi fra uroppsetningen av <i>Parsifal</i> ved festspillhuset i Bayreuth], 1928, av Ramme & Ulrich.....	17
Figur 6. [Fra Piscators oppsetning av Alfons Paquets "Sturmflut", Volksbühne, Berlin], 1926, av ukjent.	20
Figur 7. [Arbeidsskisse av "Homage To New York"], (1960), av Jean Tinguley..	22
Figur 8. <i>Equivalent</i> , (1930), av Alfred Stieglitz.	29
Figur 9. [Fremont Street i Las Vegas. Et hyperreelt sted skal vi tro Baudrillard], 1958, Ukjent fotograf.	31
Figur 10. [Fra Tadeuzs Kantors "Wielopole Wielopole" - Kantor sitter til høyre i bildet], 1980, av Maurizio Buskarina/Cicoteca Pressefoto.	40
Figur 11. "Øyet", 2022, Etter Szatkowski (2019, s.71)..	45
Figur 12. <i>Det Poietiske Hierarkiet</i> , 2022, etter Szatkowski (2019, s.88)..	47
Figur 13. <i>Diffraksjon</i> , 2022, etter Barad (2007, s.74-75).	53
Figur 14. <i>Intra-aksjon</i> , 2022, kombinasjon av Barad og Szatkowski.....	58
Figur 15. [illustrasjon av en skjoldbladplante, <i>Hydrocotyle Vulgaris</i>], 1810, av Wilkes J. & Pass J.....	62
Figur 16. [15:26:38], 2019, av Tore Vagn Lid og Transiteatret-Bergen.....	66
Figur 17. [Filmfotograf m.fl.], 2019, av Tore Vagn Lid og Transiteatret-Bergen.	69
Figur 18. [16:45:52], 2019, av Tore Vagn Lid og Transiteatret-Bergen.....	70
Figur 19. [Oppsett fra en tidligere produksjon av 03:08.38], 2019, av Tore Vagn Lid og Transiteatret-Bergen.....	75
Figur 20. [18:14:50], 2019, av Tore Vagn Lid og Transiteatret-Bergen.....	80
Figur 21. [16:38.38], 2019, av Tore Vagn Lid og Transiteatret-Bergen.	86

Figur 22. [Fra en tidligere produksjon av 03:08.38, med publikum], 2019, av Tore Vagn Lid og Transiteatret-Bergen.....	88
Figur 23. [15:50:07], 2019, av Tore Vagn Lid og Transiteatret-Bergen.....	91
Figur 24. [Pressefoto: aktører og bannere], 2020, foto: Heida Gudmundsdottir og Kilden Teater	97
Figur 25. [Pressefoto: aktører foran 360 graders kamera], 2020, foto: Heida Gudmundsdottir og Kilden Teater.	101
Figur 26. [Pressefoto: aktører rundt 360 graders kamera], 2020, foto: Heida Gudmundsdottir og Kilden Teater.	106



Figur 1. [Bilde av forskningsprosjekt ved NTNU], 2020, av Nils C. Hamsund Boberg. Gjengitt med tillatelse.

Introduksjon

I løpet av oppveksten opplevde min generasjon å bli gradvis digitalisert. Datamaskiner flyttet inn i klasserommet og mine venner og jeg fikk alle til slutt en mobiltelefon hver. Slik de voksne kommuniserte over telefon og mail begynte vi også å snakke sammen med den digitale teknologien. For mange ble det et supplement for vår daglige fysiske interaksjon, for andre ble det en erstatning.

Da mitt arbeid med denne masteroppgaven startet høsten 2019 rettet jeg meg raskt mot internett. Korona-pandemien hadde allerede stengt ned samfunnet en gang og gjort oss alle avhengige teknologien for å i det hele tatt møtes. Jeg søkte etter fenomener som kunne fortelle om hvordan mennesker “pre-covid” hadde gjort seg avhengige internett, og fant blant annet Hikikomoriene (Simon, 2019; Laadegaard, 2014). En betegnelse på personer som frivillig isolerer seg fra samfunnet og som bruker internett som en slags navlestreng. Et ekstremt tilfelle kanskje, men en tilstand som absolutt lar seg sammenlikne med scenekunstens reaksjoner på nedstengingen.

Diskusjoner om hvorvidt internett kunne være et rom for scenekunst ble et hot tema og en rekke artikler ble skrevet og “webinarer” holdt (Kulturrådet, 2020a; Nationaltheatret, 2020; Varscenefest, 2020). Forskningsprosjekter ble igangsatt med formål om å overvåke og analysere utviklingen, og her ved NTNU ble vi studentene engasjert i å utforske vår egen

pandemiske hverdag via kunsten (se Figur 1). Den digitale audiovisuelle teknologien som en fasilitator og som et inngripende middel i scenekunsten ble spesielt satt på spissen i denne utviklingen, og jeg begynte å undre meg over hva det gjorde med oss. Både hvordan den griper inn i vår praksis, men også hvordan den preger scenekunstens uttrykksformer, dens språk, dens dramaturgi. Enklere sagt; Hvordan teknologien påvirker historiene vi forteller hverandre.

Å ta avsetning fra drama- og teaterstudiet åpner opp for en slik undring over opptreden og dens relasjon til teknologi. Hvordan teknologien synes å påvirke scenekunstens språk og de kommunikative strategiene, de dramaturgiene som formulerer dette språket. En undring som i kjølvann av digitaliseringen er tatt til orde for av flere sentrale teoretikere innen faget i mange år, men som fortsatt synes å være i en tidlig fase (Lehmann, 2016, s.421; Wiens, 2019, s.14; Boenish, 2014, s.226-227; Szatkowski, 2019, s.6-7; Fischer-Lichte, 2014, s.161-162; Turner & Behrndt, 2016, s.205; Pérez, 2016; Pérez & Bruun, 2022; Kulturrådet, 2020b).

Dramaturgi som fag og teoretisk utgangspunkt ble med det en åpenbar inngang, men slik jeg ser det oppfordrer det nesten bestandig til en rekonseptualisering. For dramaturgi, som vi skal se, er ikke et absolutt begrep. Det er et begrep kastet rundt som en leireklump, hvor hver enkelt former den etter sine premisser. Og for ikke å foregripe denne aktiviteten, men heller få muligheten til å delta, blir jeg først nødt til å spørre meg; hva er mine premisser? Hvilken forståelse av dramaturgi kreves for å kunne undersøke det jeg vil kalle den digitale audiovisuelle teknologiens dramaturgiske potensialer?

Den såkalte problemstillingen kan med det lyde:

Hvilke dramaturgiske potensialer synes den digitale audiovisuelle teknologien å ha i scenekunst, og hva slags dramaturgisk teori tillater en undersøkelse av disse?

Denne masteroppgaven er sådan et eksperiment som ønsker å reformulere en dramaturgisk teori. En teori utkrystallisert via en diskursanalyse av dramaturgiens historie og sentrale teorier i vesten. Som konstruerer et begrep ut fra et arkiv av tekster om kunst, teknologi og dramaturgi, og som deretter blir satt på prøve som et teoretisk prisme i to forestillingsanalyser. Analyser som fokuserer på den digitale audiovisuelle teknologien og dens utstrekning i de to utvalgte opptredenene. Et eksperiment i det teksten ser sin egen form som prosess fremfor ferdig rapport. Et perspektiv som forstår teoretisk arbeid først og fremst som kontinuerlig kreativt arbeid, en bestandig orientering i landskaper av tidligere hendelser og tanker. Ideer som

strekker seg ut fra tidligere historie og hendelser som fortsetter å gjennomtrenge og mutere, utvikle seg i takt med stadig nye kollisjoner og sammenknytninger.

Et eksperiment fordi den ikke ønsker å konkludere med aforistiske bemerkninger og visdomsord, men å trå opp nye stier ved å søke etter en bevisstgjøring. En bevisstgjøring som tilbyr kunnskap jeg håper gir nysgjerrighet, og kanskje et etterlengt mot til å utforske veien videre og stille nye spørsmål ved det som unektelig er blitt en del av oss. Spørsmål som tar oss med inn i nye territorier, på nye stier med et mot til å orientere oss uavhengig de veiene som allerede er kartlagt.

Arbeidet starter derfor som en orientering i landskaper der teknologi og scenekunst synes å knyttes sammen, engasjere bevegelser, intra-agere. Spor fra tidligere hendelser og tanker oppvirvlet i kjølvannet av disse spinnes videre inn i arbeidet og støtter opp under forskningen som et nett. Ikke for å sikre arbeidets konsistens og faglige standhaftighet, men for å opprettholde en porøs og dynamisk skikkelse. En *Fermenta Cognitionis*, en dynamisk struktur som styrkes ved å spre seg utover fremfor å dyrke en enslig rot nedover. En struktur som kanskje gjør impulsive og tilsynelatende irrasjonelle valg. Som plutselig beveger seg tilbake og reflekterer over sine egne spor, eller andre hendelser brakt frem. Noe som til tider gjør oss nødt til å gjøre såkalte "Leap of Faith". Holde hodet kaldt, eller varmt, om du vil. Som tegneseriefiguren som, så lenge den har moment, kan løpe så lang den bare vil i fri luft. Et vågalt stunt kanskje, men man må bare unngå - så godt det lar seg gjøre - å ikke se ned.

Metode

Ifølge Baz Kershaw og Helene Nicholson preges forskning innen teater og opptreden ofte av tilsynelatende kaotiske utforskninger. Arbeid som utforsker metodologiske innfallsvinkler, som åpner muligheten for å se nye sammenhenger ved å utfordre etablerte dikotomier. Kunstforskning som, i stedet for å etterstrebe definisjonsmakt og nye regler, heller ønsker å åpne "fleksible forsknings-økologier" til videre diskusjon og utforming (Kershaw & Nicholson, 2011, s.2-3, egen oversettelse).

Som et oppdrag i å kunne drøfte den digitale audiovisuelle teknologiens dramaturgiske potensialer, er det derfor metodens mål å legge til rette for en eksperimentell rekonstruksjon av et dramaturgisk perspektiv.

Metoden skal med andre ord være i stand til å stille seg følsom ovenfor de impulsene som ytres av materialet som analyseres, i dette tilfellet den digitale audiovisuelle teknologien i scenekunst. Den må etablere et gehør, et "teoretisk sanseorgan" som undrer over hva teknologien er og hva den gjør, og har gjort under visse forhold. Hva dens etablerte dikotomier og inngripende egenskaper er. Dens diskurser.

Analyser av diskurser i kunsten er ikke en ny ting og de kommer i mange former. Den synes i blant annet Jaques Rancières (2004) undersøkelser av "kunstspråkets" eller poetikkens, politiske implikasjoner, i Tore Vagn Lids (2018) refleksive etyder over dialektikken mellom kunsten og dens omkringliggende virkende handlinger og strukturer, og i Anette Arlanders (2018) prosjekter som via Karen Barads agential realisme peker på diskurser mellom teknologi, natur og opptreden.

Det er ikke videre sagt at en ren overføring av disse teoriene kan stå som metoder i dette arbeidets tilfelle. Oppgaven henter riktignok stor inspirasjon fra blant annet de overnevnte forskerne, samtidig som den nødvendigvis må, slik Kershaw og Nicholson påpeker, stille seg kritisk ovenfor dem som all annen tidligere forskning og praksis. Først og fremst fordi disse også er etablerte teorier som foreskriver spesifikke perspektiver og innganger til undersøkelser av andre diskurser enn de denne teksten retter seg mot.

Det gir derfor mening å starte fra en form for diskursanalyse som ikke fører med seg for mye teoretisk balast. Å starte med et enkelt utgangspunkt som tillater seg å bli gradvis mer kompleks jo lenger "inn" i landskapet det beveger seg.

Det høres kanskje ironisk ut, men jeg foreslår derfor å hente en slik "enkel" form for diskursanalyse hos Michel Foucault.

Foucaults begrep om diskursanalyse beskrives kanskje enklest som en undersøkelse av forholdet mellom kunnskap og makt. Hvordan ordskiftet i mer eller mindre åpne kretser manifesterer seg som regulerende instanser i et samfunn. Et ordskifte som først og fremst kommer til uttrykk i tekst og språk *via* materielle og strategiske maktrelasjoner. (Foucault, 1999, s.14-17; Hook, 2001, s.529-530).

Å analysere diskurser innebærer derfor å undersøke det som kan sies å være de underliggende strukturene, *prosessene* som til sammen muliggjør diskursen. En undersøkelse som forstår diskurs som handling, og som undersøker disse via blant annet en såkalt *eventualisering*. En undersøkelse som " [...] analyserer en handling i forhold til dens betingende prosesser." (Foucault, 1991b, s.76, egen oversettelse).

Foucault sammenlikner sitt eget arbeid med arkeologi, undersøkelsen av arkiver. Da først og fremst arkiver av handlinger engasjert av tidligere eller sammenfallende hendelser. Handlinger som transformerer diskurser på ulike nivåer, og omstrukturerer de regulerende instansene i samfunnet. Instanser som igjen dikterer hierarkier og konsensus innenfor og mellom de ulike diskursene (Foucault, 1991a, s.58-60).

Når jeg nå går i gang med å rekonseptualisere et dramaturgisk perspektiv, synes det, i lys av Foucault, å være nødvendig å først undersøke relasjonen mellom det man kan kalle for de tre sentrale diskursene: teknologi, opptreden og dramaturgi.

Spørsmålet blir sådan rettet mot hva som kan forstås som deres betingende prosesser og hvordan deres tidligere sammenknytninger kommer til uttrykk i dag. Vårt arkiv er i dette tilfellet tekster som viser til tidligere hendelser og tanker. Tekster som segmenterer og knytter seg sammen i vår egen diskurs og som skal utgjøre selve prosessen mot rekonseptualiseringer av perspektivet.

Det er her viktig å installere en viss oppmerksomhet, eller i det minste en varsomhet, mot selve navigasjonen i arkivene, for den vil diktere arbeidets fremtoning. Både min egen situasjon, som student på et visst sted, til en viss tid, med tilgang til en viss litteratur, men også at de arkivene jeg kommer i kontakt med nødvendigvis fører meg til andre arkiver. En oppmerksomhet sentral i en diskursanalyse (Foucault, 1999, s.23; Gale & Featherstone, 2011, s.20-23).

Herfra er det ikke stort mer å si. Som et metodologisk eksperiment skal vi unngå å ramme inn arbeidet stort mer, og heller stille oss disponible den kursen arbeidet tar. Jeg insisterer på å

delvis henviser til et fellesskap, et vi, for uansett om du er en leser eller en innbilt motstemme, er dere partnere jeg ønsker å ta med meg i dette arbeidet som et selskap å støtte seg til. Jeg velger å forstå arbeidet som en reise og orientering, og deler derfor inn kapitlene i etapper.

Den første etappen beskriver en gradvis kartlegging av diskursenes historiske og teoretiske landskaper. Den andre etappen beveger seg inn på selve rekonseptualiseringen av et dramaturgisk perspektiv, et perspektiv som i den tredje og siste etappen virker som det analytiske prismet i to forestillingsanalyser.

Etter hver etappe gjør jeg en såkalt rekapitulering. En liten oppsummering som ser i bakspeilet og gir seg selv tid til å stikke ut kursen videre. Avslutningsvis drøftes arbeidet opp mot problemstillingen og hvorvidt metodologien var i stand til å rekonseptualisere et dramaturgisk perspektiv, og hvordan det forteller noe om den digitale audiovisuelle teknologiens dramaturgiske potensialer i scenekunst.

FØRSTE ETAPPE

Historiske og teoretiske diskurser

” [...] with the exception of man,
no animal has ever thought to dress itself.”

- Jacques Derrida, 2008, s.5

Mennesket, teknologien og scenekunsten



Figur 2. [Hulemaleri fra White Rhino Cave i Bulawayo, Zimbabwe], 1965, av C. E. Hablutzel. CC BY 2.0

La oss starte med å forstå teknologi som verktøy. Mennesket er ikke det eneste dyret som bruker verktøy for vi kan observere blant annet fugler og aper preparere og ta i bruk enkle objekter fra naturen for å løse ulike utfordringer. Dette krever ikke bare en forståelse av verktøyet som taes i bruk, men også en evne til å kalkulere et visst utfall. En forestillingsevne, en slags dramaturgisk bevissthet som forteller hva man kan gjøre i hvilken rekkefølge for å potensielt oppnå noe. Med andre ord fordrer bruken av teknologi våre, og enkelte andre dyr sine evner til å skape narrativer (Nye, 2007, s.1-5). Narrativer som kanskje først bisto oss i å finne mat og fange andre dyr, men som også bidro til å danne språk til å kommunisere denne kunnskapen til andre med. Kanskje først i form av lyder og gestikuleringer, men etter hvert også et språk formulert ved hjelp av verktøy, teknologier i stand til å prege landskapene rundt oss, og som sådan etterlate spor.

De tidligste sporene vi har funnet er hugget ut eller malt på stein, som hulemalerier og knuste pilspisser funnet i Tsodilo Fjellene i Botswana. Et funn undersøkt av blant annet norske forskere som konkluderte med at sporene var etter rituelle seremonier som tok plass for omtrent 70 000 år siden (Coulson et al., 2011, s.48-50; Vogt, 2006).

Liknende forhistoriske funn, som hulemaleriene i Chauvet i Frankrike, Sulawesi i Indonesia og Kimberley i Australia, tyder på det samme: mennesket har, med bruk og utvikling av teknologi, utøvd det man kan forstå som kunstnerisk praksis svært lenge (Céu Santa & Girão, 2019, s.14-16; Harper et al., 2020, s.11).

Kunst, i denne sammenhengen, kan forstås som noe nytt skapt i møte mellom fantasi og materialer. En fantasi som evner å manifestere en ny idé ut fra en selvstendig eller kollektiv kreativ sammenstilling av materialer (Drucker, 1997, s.2). Kunst er riktignok et relativt moderne begrep, og en definisjon vi bruker generelt om kreativ virksomhet uavhengig sin antatte temporære situasjon. Et begrep som sådan utfører en viss kategorisering av hendelser, et ledd i hva vi kan forstå som vår diskurs, vårt gjennomtrengende konsept, vårt ledemotiv som både sammenstiller og samtidig skiller fenomener fra hverandre i våre arkiver.

Det blir ikke plass til å drøfte hvorvidt andre dyr enn mennesket er i stand til å skape kunst. Men ser man til eksempel på dekorering, sang og redebygging virker ikke ideen fjern, heller ikke når det kommer til ritualer. Den amerikanske professoren i opptreden Richard Schechner foreslår at vi forstår ritualer som handlinger kodet ut fra kollektive minner. Minner og erfaringer som kan bearbeides ved å selv opptre i, eller være vitne til, en fremstilling av dem. En rituell hendelse og gjenopplevelse som kan videreformidle oppdagelser og vendepunkter i livet, en kunnskapsutveksling til andre og oss selv (Schechner, 2013, s.52).

Små hendelser som morgenrutinen din, og større som begravelsen din, er ritualer. Først og fremst overganger av større eller mindre betydning. Schechner poengterer at vår opptreden, eller “performance”, i disse overgangene beskrives best som å gjennomgå en tilstand av det han kaller *liminal* eller *liminoid* art. Begge beskriver en transformasjonsfase hvor et individ opptrer i en spesifikk rolle, skiller seg vekk fra sitt “vanlige jeg” via en eller flere handlinger, for derved å bli en ny versjon av seg selv (Schechner, 2013, s.66).

Dette hjelper oss i å forstå vår fullstendige diskurs, som er *scenekunst*. En kreativ virksomhet som først og fremst utkrystalliseres via opptreden. Når man penser inn på genealogien, eller opphavet til scenekunsten fristes mange til å se til slike liminale ritualer som kilden. Men Schechner gjør oss oppmerksom på at en slik slutning nødvendigvis oppretter et kunstig skille mellom de to, og overser scenekunstens underholdende aspekter. Som om scenekunsten kun er en intellektuell videreutvikling av ritualet, noe som i mange tilfeller absolutt ikke synes å stemme når underholdning fremfor kunnskaps-erfaring ofte kan stå i sentrum av mange kunstproduksjoner. Av denne grunnen ser Schechner det heller fornuftig å forstå scenekunst som både rituale og underholdning, og påpeker at det sjeldent lar seg gjøre å unngå de to aspektene fullstendig (Schechner, 2013, s.80).

Som en åtselugl synes denne pendlingen mellom kunstens rolle som rituell seremoni, i stand til å kultivere og utdanne, og som underholder i stand til å spre glede og fornøyelse, å være

bofast. At den kan være begge deler regjerer det liten tvil om, men hvilke av de to den *bør* være synes å være en evig diskusjon.

Ser vi etter spor fra tidligere tider, som for eksempel Egypt, kan vi se antydningen av en scenekunstnerisk praksis stilt til tjeneste for religiøse feiringer som høytidelige overgangsritualer og markeringer. Som den årlige festivalen Khoiak til ære for fruktbarhetsguden Osiris ved templet i Abydos. Basert på en omtrent 4000 år gammel liturgi, nøye nedtegnet og instruert i sin helhet på tempel-vegger og steintavler i området. Feiringen tok form av et opptog og en rekke seanser der både profesjonelle aktører og frivillige bidro til å iscenesette hendelsene som ledet opp til, og selve begravelsen av, den første faraoen Djer at Umm el-Qa (Eaton, 2006, s.75-77). En praksis vi kanskje kjenner igjen i vår egen tids skoleoppsetninger av det kristne jule- og påskeevangeliet, og ikke minst i spel-tradisjonen.

Andre nedtegnelser, blant annet av den greske omreisere Herodotus fra rundt år 460 fvt., forteller inngående om egypternes mange skikker og liknende seremonier hvor blant annet større slag skal ha blitt iscenesatt til ære for krigsguden Ares i oldtidsbyen Papremis. Seanser utspilt med voldsomme tempelkomplekser som sceneri, og med flere tusen deltakere. Kunstige slag Herodotus selv påsto synes å koste både liv og lemmer (Herodotus, 1949, s.137 -139).

Lignende spor etter opptredener med tilknytning religiøse tekster og liturgier finner vi blant annet på torgene i større sentraleuropeiske byer fra rundt slutten av 1300-tallet. Her ble forseggjorte tablåer som avbildet ulike scener fra bibelen konstruert på en rekke. Scener med symbolske representasjoner av himmelen og helvete på hver sin ende, ofte illustrert med intrikate, mekaniske effekter, og hvor aktører spilte ut sine roller som kanskje syndere, demoner og engler (Nagler, 1959, s.47-48, se figur 3.). Et såkalt simultant spill, og et eksempel på hvordan den europeiske kirken utnyttet teknologi og kunst bokstavelig talt som formidlingsplattform i tidligere tider (Nellhaus, 2016, s.115-116).

Det sto ikke Herodotus fjernt å sammenlikne skikkene fra den egyptiske polyteistiske troen med sin egen, og han konkluderer selv med at hans egen nasjon åpenbart etterapet den mye eldre egyptiske kulturen. Han satte blant annet likhetstegn mellom egypternes Osiris og hans egen Dionysos, og kjente igjen flere av de seremoniene han overvar på sin reise i Egypt med andre fra sitt eget hjemland (Herodotus, 1949, s.179).



Figur 3. [Et utsnitt fra en illustrasjon av et bibelsk simultanspill holdt i Valenciennes i frankrike rundt 1547], ca. 1550, av Hubert Callieau. CC0

Over hele kloden finner vi liknende tilfeller, særlig i forbindelse med større tempelkomplekser som i mange tilfeller synes å ha manifestert hellige landskaper. Landskaper der historier ble gjenfortalt og ritualer utført.

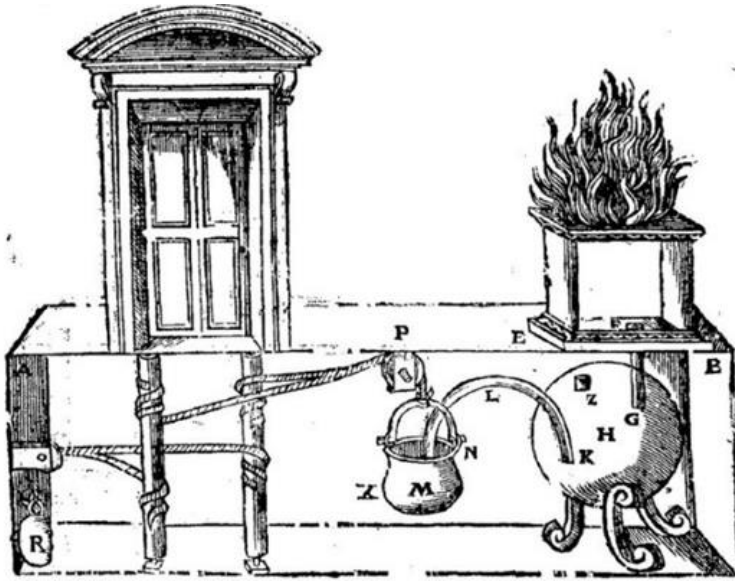
Det ordinære mennesket var nok ofte en brikke i slike større spill som de i Abydos, og tradisjonene segmentert i slike hendelser ble ganske sikkert også en forsikring for at de med makt forble i makt. Et poeng blant annet Platon gjør når han i sin *Republikk* retter seg mot den blomstrende greske teater-tradisjonen på Herodotus tid, og advarer mot bruken av etterlikning, eller *mimesis* og dens assimilerende, det vil si kollektivt samlende evner. For i henhold til Platons idelære, der alt materielt har sitt utspring i sin egen idé, blir kunst derfor forstått som annengrads reproduksjon. "Mimesis av mimesis", en praksis som potensielt skiller subjektet fra seg selv, og som sådan tukler med sin gitte sosiale rolle. Et løgnaktig spill til fordel for et *theatrokratia* der følelser og affekt overdøver rasjonelle argumenter, og som sådan en trussel for politikens virke og statens orden (Lehmann, 2016, s.24-26).

Aristoteles med sin *Poetik* står som et motsvar til denne kritikken av kunsten, og påpeker at spesielt scenekunsten har en viktig, om ikke avgjørende rolle i samfunnet som kunnskapsformidler. For den gjengse person må læres og det best ved å erfare gode komposisjoner av historier, etterligninger av virkeligheten. Erfaringer av blant annet tragediens *mythos*, dens plot og struktur, eller dramaturgi, dens narrative komposisjon som skal sørge for tilskuerens (eller leserens) *katarsis*. En tilstand av innsikt som oppstår i det tilskueren oppdager

handlingens indre logikk - finner dens *logos* - og sådan erverver ny innsikt (Lehmann, 2016, s.19-20).

Etterlikning, *mimesis* ligger her i kjernen av møtet mellom folket og kunnskapen i scenekunsten, men kunstneren som tar den i bruk er ikke med det fritatt virkeligheten. *Mimesis* skal praktiseres med stor følsomhet og nøyaktighet for å etterligne naturens latente orden ifølge Aristoteles. Kunstneren skal separere individuelle aspekter og hige etter å finne de grunnleggende bestanddelene for å gjenskape naturens dynamikk (Carlson, 1993, s.16-17). Kunsten å gjenskape naturens “skjulte logikk” ligger også til grunne i Aristoteles *Mechanica* hvor han påpeker teknologiens vesen som *para phusin*, det vil si som noe i stand til å motvirke, eller rettere sagt manipulere naturen (Berryman, 2009, s.46-47; Foley, 2012, s.175-177).

Det fantes mange slags oppfinnere i antikken, og blant dem såkalte *Thaumasiourgos* “vidunderarbeidere” som Hero fra Aleksandria. Hans oppfinnelser tok i bruk blant annet damp, vekter og trapeser til å skape nesten overnaturlige effekter, som å åpne dører ved bruk av flammer eller selvgående underholdningsmaskiner kalt *automaton* (se Figur 4). Avanserte urverk som forbløffet med sine miniatyr-scener hvor figurer fra myter og eventyr opptrådte i lag med flammer og svevende guder (Berryman, 2009, s.51-52; Steadman, 2021, s.128-129). Effekter man kan se for seg at ble tatt i bruk under stevner ved theatron og som underholdende innslag blant sosieteten. Magien var å ikke røpe mekanismen bak, skjule manipulasjonen så godt som mulig. Noe både Aristoteles, men også Philos fra Bysants, en oppfinner av krigsmaskiner, var svært opptatt av. Jo bedre skjult mekanikken var, jo større var publikums, eller fiendens reaksjon (Berryman, 2009, s.52). En regel som fortsatt synes å være en gjenganger både ved bruk av digital teknologi i kunsten, men også i moderne krigføring. En mentalitet blant annet brukt i cyberkrig hvor kanskje den mest kjente strategien innen hacking har fått kallenavnet “Trojansk Hest”.



Figur 4. [Illustrasjon fra Heros "Spiritali" som viser en "magisk dør" åpnet opp ved bruk av flammer], 1647, av Giovanni Battista Aleotti. CC0.

Aristoteles argument for mimesis, og instruksjonen av det dramaturgiske virket, var altså først og fremst et argument for en kunst ikke bare til gudsdyrking, men også til dyrkning av fornuften. En fornuft dyrket frem av kunnskapen om naturens dynamikk og studier av dens mekanikk. Kunsten synes i dette tilfellet å gi teknologien en scene, et slags "show room" til tjeneste for den som ønsker å vise frem sin kunnskap. En praksis mange knytter opp under senere teknologiske kappløp mellom nasjoner manifestert som oppvisninger ved hoff og ikke minst overdådige teaterbygg med intrikate maskiner og illusoriske oppfinnelser. En maktdemonstrasjon som forankret seg i arkitektur ved til eksempel italienske barokkteatre på 1500-tallet bygget på oppdrag fra mektige familier som Medici-familien. Hvor teknologiske nyvinninger og bruk av sentrert dybdeperspektiv forsørget at opptreden ble komponert ut fra keiserens synsvinkel. Teknologiske intervensjoner som gjorde opptreden til først og fremst *oppvisning* og som på den måten grep direkte inn i kunsten rent dramaturgisk (Baugh, 2013, s.2-3).

Aristoteles var påpasselig med at teknologien i kunsten også kunne stå i veien for kunsten selv. Noe han påpeker i *Poetikken* hvor han viser til Euripides stykke *Medeia* og bruken av et "mekanisk iscenesatt inngrep fra gud", en såkalt *Deus ex Machina*. En introduksjon av noe med et opphav utenfor plottet, en hendelse som sådan står i fare for å bryte med stykkets logos (Aristoteles, 2008, s.37). I tilfellet *Medeia* blir en kran brukt for å heise solgudens vogn ned og

redde protagonisten. En plutselig overnaturlig hendelse som bryter med den ellers menneskelige naturen som preger historien.

Skal vi tro Aristoteles sto altså teknologien i veien for kunsten ved å gjøre noe som tilsynelatende ikke er mulig innenfor verkets ramme. Et brudd med den sannheten som regjerer innenfor kunstverket. En idé som resonnerer i 1800-tallets naturalisme og realisme, og som får utslag i arbeidet til blant annet Émile Zola og Konstantin Stanislavskij som begge, tilsynelatende inspirert av fotoapparatets objektivitet og med hjelp av elektrisitet, og andre moderne teknologier brakt frem av den industrielle revolusjon, higer etter en absolutt representasjon av virkeligheten. Riktig nok en utfoldelse av virkeligheten beskrevet fra ulike perspektiver, blant annet via imperialistisk sosial-darwinisme og marxistisk sosialisme (Baugh, 2013, s.5; Nellhaus, 2016, s.362-364). Begge engasjert av et ønske om å gi en sann gjengivelse av livet, en tendens vi nå kan se utfolde seg kanskje særlig i kommersiell film hvor spørsmålet om kontinuitet og troverdighet fortsatt er sentrale vurderingspunkter når man skal vurdere filmens kvalitet og aktørenes dyktighet.

Utfordringene ved bruken av teknologi i kunst synes å melde seg i det man blir bevisst en idé om hva kunsten skal gjøre. Aristoteles svar var å nedtegne et sett prinsipper og regler for hvordan kunsten skulle skapes for å kunne påvirke publikum etter ønske, en såkalt *poetikk* (Szatkowski, 2019, s.101). Dramaturgiske prinsipper som fortalte hvordan best strukturere og presentere dramatikk. Aristoteles arbeid fikk ikke nedslagskraft igjen før i renessansen i Europa, men skal ha blitt spredt aller først til midt-østen. Av de som tok etter hans poetikk melder det seg visstnok ingen seriøse aktører i Europa før i 1769 når Gotthold Ephraim Lessing utgir sin *Hamburgische Dramaturgie* (Aristoteles, 2008, s.LIV-LV).

Lessings prosjekt står i ettertiden som en feilslått revitalisering av den Tyske scenekunsten, men også som et viktig anslag for det vi i dag kjenner som dramaturgifaget. Ansatt som dramaturg ved Hamburg Theater i 1767 var det Lessings mål å utforme Tysklands dramatiske tradisjon, intet mer, intet mindre (Luckhurst, 2006, s.24-25). Med Aristoteles poetikk for hånden gikk Lessing grundig til verks både som teatrets egen husdramatiker og ikke minst som lærer og kritiker av både tekstene og selve oppsetningen av dem. Et pragmatisk arbeid som kombinerte både teori og praksis. En kombinasjon ikke typisk ved et teater på den tiden, men som i dag er en sentral del i mye dramaturgisk arbeid (Luckhurst, 2006, s.26-29). I likhet med Aristoteles poengterte Lessing at kunsten ikke kun skulle være for ren underholdning, men også dannelse. Og at denne dannelsen først og fremst kom ut av dyktige dramatiske komposisjoner (Luckhurst, 2006, s.31-32). En holdning til fordel for teksten fremfor skuespilleren. Et

perspektiv i opposisjon til mye av datidens scenekunst, og et standpunkt vi skal se fortsatt blir diskutert.

Scenekunsten har nødvendigvis fulgt en teknologisk utvikling på mange fronter, og ideene som har oppstått i kjølvannet av dem har satt sine spor. Slik Aristoteles tekster segmenterer seg videre inn i vår egen tid kan man også se hvordan teknologien har strukket seg inn i kunsten. Men det er ikke videre sagt at teknologien innehar en evne til å spre seg av seg selv, at den er *deterministisk*. Dette er et viktig punkt når vi nå fortsetter å belyse aspekter ved dynamikken mellom kunsten og teknologien, for teknologi må nødvendigvis forstås som drevet først og fremst av menneskelige, "kulturelle" valg (Nye, 2007, s.18-19).

Som vi har sett opptrer teknologi og kunst begge som produkter av samfunnsmessige situasjoner. Situasjoner oppstått nødvendigvis i kollisjoner av menneskelig aktivitet og dets relasjon til sitt omkringliggende naturlandskap. En relasjon særlig synlig i tilfelle ritualene ved Tsodilo Fjellene, men også med tanke på faraoens og kirkens maktutøvelse til tjeneste for sine guder. I like stor grad kan man si at det greske samfunnet tillot, både via sitt styresett og geografiske utbredelse, en viss teknologisk utvikling og kunstnerisk utfoldelse. Abstraksjonen synes å oppstå i det vi nærmer vår egen moderne tid, og det kan kanskje forklares med den avstanden mennesket synes å ta fra naturen *via* teknologien. Men det er likevel viktig å presisere at teknologien og kunsten først og fremst er likestilt kreativ virksomhet, stimulert av sitt eget landskap og de mange sosiale, økonomiske og økologiske situasjonene som preger det. En teknologi og kultur først og fremst som en del av vår natur.

En eksplosjon av informasjon

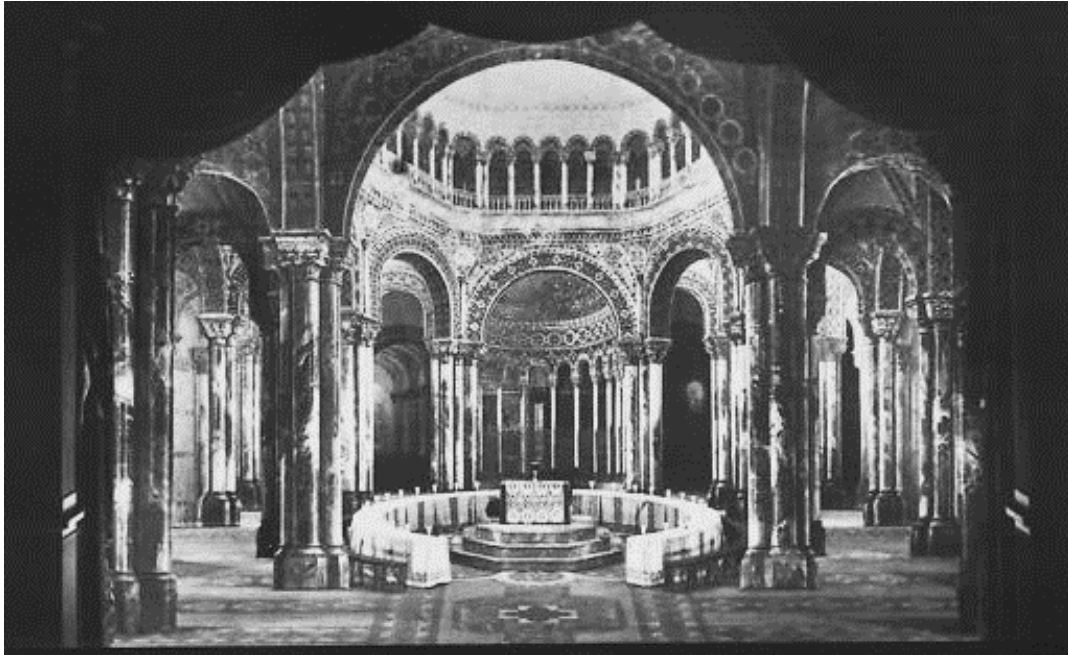
Klokken 08:15 den 6. August 1945 slippes atombomben med kodenavnet *Little Boy* over den japanske byen Hiroshima. Over 140 000 mennesker, for det meste sivile, blir brutalt myrdet. Vannevar Bush, "mannen bak eksplosjonen", som organiserte store deler av det såkalte *Manhattan Prosjektet*, publiserte artikkelen *As We May Think* like før, og igjen like etter hendelsen i magasinet *Atlantic Monthly* (Wardrip-Fruin & Montfort, 2003, s.35). I artikkelen tegner Bush et slags manifest for Post-Fat-Boy-Forskeren og reflekterer over hvilke utfordringer som står for dør etter krigens slutt. Hans forslag er å tilrettelegge for lagring og dokumentering av informasjon via datateknologi. Med en personlig data, en såkalt *Memex* skal alle få tilgang til sitt eget private bibliotek. Et kompakt arkiv konstruert med bruk av et avansert

kodespråk (Bush, 2003, s.44-46). Det teoretiske fundamentet for dette språket realiseres et par år senere i boken *The Mathematical Theory of Communication* av professor ved MIT Claude Shannon, en kollega av Bush. Et teoretisk verk som blant annet beskriver hvordan informasjon kan kodes med binære numre eller såkalte *bits*, tallkombinasjoner av enere og nuller som innenfor sitt eget kodespråk kan overføre svært mye informasjon ved bruk av svært lite energi (Shannon & Weaver, 1949, s.32-34). Dette arbeidet legger fundamentet for trådløs kommunikasjon og internett (Mitter, 2022, s.1-2). Anslaget til hva noen vil kalle den digitale revolusjonen. En revolusjon engasjert av en eksplosjon av informasjon.

Introduksjon av informasjonsteknologi synes å tegne et minefelt av samfunnsmessige utfordringer. Utfordringer kanskje særlig engasjert av spørsmål om mediets troverdighet. Et kritisk spørsmål rettet mot bruken av teknologi som medierende instans, som talerør for sannhet. En debatt som gjennom historien dessverre sjeldent fasiliteres av institusjonen som utnytter teknologien; faktumet er selv i dag, at teknologibruk i samfunnet nesten aldri diskuteres i politikken (Nye, 2007, s.148).

Når trykkekunsten vokser frem på 1400-tallet blir den i stor grad utnyttet av statsapparater og kirken til å trykke lover og hellige tekster fremfor debatter, og det er ikke før mot slutten av 1700-tallet at ideen om en fri presse realiseres og muliggjør en usensurert offentlig samtale og politisk korrespondanse i Europa (Nye, 2007, s.149). Scenekunsten har, som vi har sett, oftest vært et sentralt maktmiddel og helt frem til 1968 ble sensur av scenekunst i England utført av den kongelige ordenen *The Lord Great Chamberlain* på vegne av det britiske imperiet (Nellhaus, 2016, s.401).

Når fotoapparatet gjør det mulig å tilsynelatende “fange” virkeligheten blir det, som tidligere nevnt, initiert en bevegelse i kunsten opptatt av å gjengi aspekter av virkeligheten, men ikke alle er like opptatt av at denne virkeligheten skal stemme overens med vår egen. Teknologi og arkitektur som kan støtte oppunder en realistisk iscenesettelse av handlinger skaper etterdønninger i blant annet Henrik Ibsens samfunnskritiske realisme, men har sine motstemmer i til eksempel Richard Wagners gesamt-kunstwerk som heller utnytter teknologiske nyvinninger til å iscenesette sine episke nasjonalromantiske operaer, til å “forstørre” virkeligheten. Operaer som promoterte den tyske kulturen og senere rase, ikke innrammet av et realistisk scenebilde, men i semi-realistiske mytologiske og fiksjonelle landskaper (Dixon, 2007, s.41-42).



Figur 5. *Original Aufnahme der Bühnenfestspielhaus-Dekoration, Parsifal I. und III. Akt* [Fotografi fra uroppsetningen av *Parsifal* ved festspillhuset i Bayreuth], 1928, av Ramme & Ulrich, CC0.

Ideen var at et *gesamtkunstwerk* skulle omfavne alle aspektene ved den estetiske fremstillingen, og sørge for å “fange” tilskuerens oppmerksomhet fullstendig i en ultimat illusjon. En ide Wagner tilnærmet seg i praksis ved ferdigstillingen av festspillhuset i Bayreuth i 1876. Et operahus inspirert av grekernes theatron, men hvor overklassens gallerier og sidebalkonger fra senere århundrer var erstattet med identiske seter rettet mot scenen innrammet av to rammer, eller proscenier som sørget for at innsynet var optimalt for alle publikummerne, og som samtidig skapte en illusjon av at aktørene var forstørret (Baugh, 2013, s.20-21). En spesialkonstruert scene som, for å oppnå best mulig lydbilde, justerte sidevegger, tak og gulv slik at lyden fra orkesteret, plassert i en dyp orkestergrav ute av syne for publikum, først ble sendt opp til aktørene på scenen før den så ble sendt ut til publikum. Med andre ord, et scenerom som ved bruk av svært avansert akustisk teknologi, virket som en sofistikert analog lydмикser (Dixon, 2007, s.42). Wagners arbeid og praksis setter spor. Hans nasjonalistiske toner skal resonnerer i ettertiden hos blant annet Adolf Hitler som løfter frem hans spektakulære operaer som sentrale verk til tjeneste for nazismens ideologi (Nellhaus, 2016, s.310-312). En annen som lar seg inspirere av Wagner, men da kanskje først og fremst av selve operahusets finesser, er Adolphe Appia, som etter å ha sett en oppsetning av Wagners *Parsifal* ved festspillhuset i 1882 startet sitt arbeid med å formulere en ny retning innen moderne lysdesign og scenografi.

For den naturalistiske scenografien i *Parsifal*, preget av malte landskaper på lerret og detaljrike konstruksjoner (se Figur 5), sto i veien for stykkets fantasifulle illusjoner og ikke

minst følelsene i selve musikken ifølge Appia. I stedet skulle historiene iscenesettes i mystiske og mørke landskaper som tillot tilskueren å forlate det “realistiske” narrative og heller fordype seg i abstrakte, psykologiske landskaper. En iscenesettelse kun muliggjort av en avansert og moderne lysteknologi montert i spesialkonstruerte rom som det i Bayreuth (Barón-Nusbaum, 2013, s.78-79). Disse ideene skal Appia blant annet få anledning til å prøve ut i atelier ved Hellerau, et senter for eksperimentelt kunstarbeid utenfor Dresden. I slike atelier, hvor en reformulering av scenekunstens konvensjoner står på agendaen, arbeider også kunstnere som Edvard Gordon Craig, Antonin Artaud og Vsevolod Meyerhold på samme tid i Europa. Alle med hver sine modernistiske prosjekter som istedenfor å undersøke og imitere eldre praksis, snudde ryggen til fortiden ved å fordype seg i avantgardens ekspresjonistiske og surrealistiske språk (Baugh, 2013, s.33-36). Et arbeid fokusert mot psykologiens vesen, mot selve essensen av materialene og deres samspill med, eller uten, mennesket (Baugh, 2013, s.59).

“De har nok øynene åpne, med de ser ikke, de stirrer; heller ikke hører de, de lytter.”

- (Brecht, 1959, s.18) -

I sin tekst *Kleines Organon Für Das Theater* redegjør Bertolt Brecht for noen av sine grunnleggende prinsipper innen scenekunstnerisk teori og praksis. Prinsipper som har vokst ut fra en kritikk mot hvordan scenekunsten tilsynelatende ikke evner å ta til seg samtiden, men fortsetter å bruke “gamle oppskrifter”. Oppskrifter som står i veien for scenekunstens potensialer, både fordi de synes å forgude dramatikkenes kanoner og teatrets magiske spill. Et spill som passiviserer og trollbinder sitt publikum, som gir dem en fluktrute fra virkeligheten inn i en harmonisk og “drømt verden”. Et spill uten rot i realiteten som først og fremst fratrar publikum sjansen til å tenke selv. Som et svar på denne utfordringen foreslår Brecht å skape kunst inspirert av et perspektiv fra sin tids moderne samfunnsvitenskap, nærmere bestemt Karl Marx og Friedrich Engels materielle dialektikk (Brecht, 1959, s.12-27).

Dette perspektivet legger vekt på en kritisk holdning til selve argumentasjons-prosessen. Diskursens strategi, hvilke midler vi bruker for å formidle og diskutere historiske hendelser. Ved å belyse situasjonens motsetninger og avdekke dens prosesser, skal publikum bli bevisst sakens mange, kanskje usannsynlige eller ukjente, sider, sin egen posisjon til dem og ikke minst til sin egen situasjon som tilskuer eller “vitne” til selve hendelsen. En slik form for bevisstgjøring kaller Brecht for *verfremdung* (Brecht, 1959, s.12-20).

Teksten fremstår som et manifest for et slags “gjennomsiktig” teaterspråk, hvor maskinens deler ikke bare er synlige, men også blir dissekert, undersøkt og etterprøvd. Et såkalt *episk* teaterspråk som peker tilbake på sin egen kunstighet (Brecht, 1959, s.28). Brecht angriper til eksempel Wagners *gesamtkunstwerk* og fremstiller det som et skrekkeksempel på hvordan sammenføyningen av kunstarter til tjeneste for illusjons-spillet i moderne teaterbygg, fører til at kunsten “mister seg selv”. For teatret skal streve etter å formidle fabelen som en del av vår samtid og derfor bestandig selv-refleksiv, bevisst sin egen formidlingspraksis. Arbeidet med scenekunsten og selve iscenesettelsen skal med andre ord ikke forstås som noe unikt og hellig, men først og fremst som det det er; en formidlings-maskin. (Brecht, 1959, s.29-45).

Brecht og hans kollega Caspar Neher brukte nettopp ordet “maskin” som metafor for det totale arrangementet av elementer på scenen. Neher var i den oppfatning at scenebildet ikke kun utgjorde scenografien, men også alle andre fysiske og abstrakte elementer som lyd og lys. En tanke vi kjenner igjen fra Appia, men som hos Neher ble satt i en kontekst som først og fremst praktisk “maskindel” og aldri som en illusorisk effekt (Baugh, 2013, s.73-75). Det samme gjaldt følgelig all annen bruk av teknologi i Brechts episke teater, som blant annet innebar utstrakt bruk av prosjektert film, tekst og foto. Teknologi introdusert i 1920-årene under hans samarbeid med Erwin Piscator som, i kombinasjon med Sergej Eisensteins filmatiske montage-teknikk, formet sitt politiske teater (se Figur 6). Et arbeid som ga Brecht flere innovasjoner både teoretisk og praktisk. Særlig de dramaturgiske implikasjonene ved bruken av montage-teknikken, samt dramaturgens egen rolle som konsulterende assistent til regissøren, synes å være sentrale erfaringer Brecht tok med videre i sitt arbeid mot et teater for sin tid (Luckhurst, 2006, s.125-126).

Det episke teatret vokste frem fra en kjent frykt for manipulasjon og maktmisbruk som ofte følger teknologiens utvikling, et kritisk standpunkt særlig politiske stemmer fra venstre synes å ta. Marx og Engels analyse av kapitalismen konkluderer for eksempel med at det vestlige samfunnets kollaps i stor grad ville være forårsaket av den teknologiske utviklingen. En utvikling kontrollert av eliten som vil utnytte den til å øke produksjonseffektivitet, noe som først vil gjøre arbeideren om til maskindeler, før de til slutt blir fullstendig erstattet av maskiner. En produksjonseffektivitet som vil føre til overproduksjon, men som også vil være avhengig den nå arbeidsløses ikke-eksisterende kjøpekraft og som sådan vil føre til klassekrig, sult, og til slutt revolusjon (Nye, 2007, s.22-24).



Figur 6. [Fra Piscators oppsetning av Alfons Paquets "Sturmflut", Volksbühne, Berlin], 1926, av ukjent. CC0.

Når Brecht retter sin kritikk mot teatret, og kommer med en strategi for å avsløre dens skjulte illusjons-maskineri, er det på bakgrunn av en liknende samfunnsanalyse. En analyse der borgerskapet med sin moderne vitenskap undertrykker arbeiderklassen både sosialt og økonomisk. Men han påpeker at borgerskapet vet godt “[...] at det ville bety slutten på dens makt dersom det *vitenskapelige blikk* ble rettet mot dens egne foretagender” (Brecht, 1959, s.15, egen utheving). Dette “vitenskapelige blikket”, denne bevisstheten om samfunnets skjulte strukturer, er en idé som resonnerer den dag i dag, og som forsåvidt vibrerer gjennom dette arbeidet.

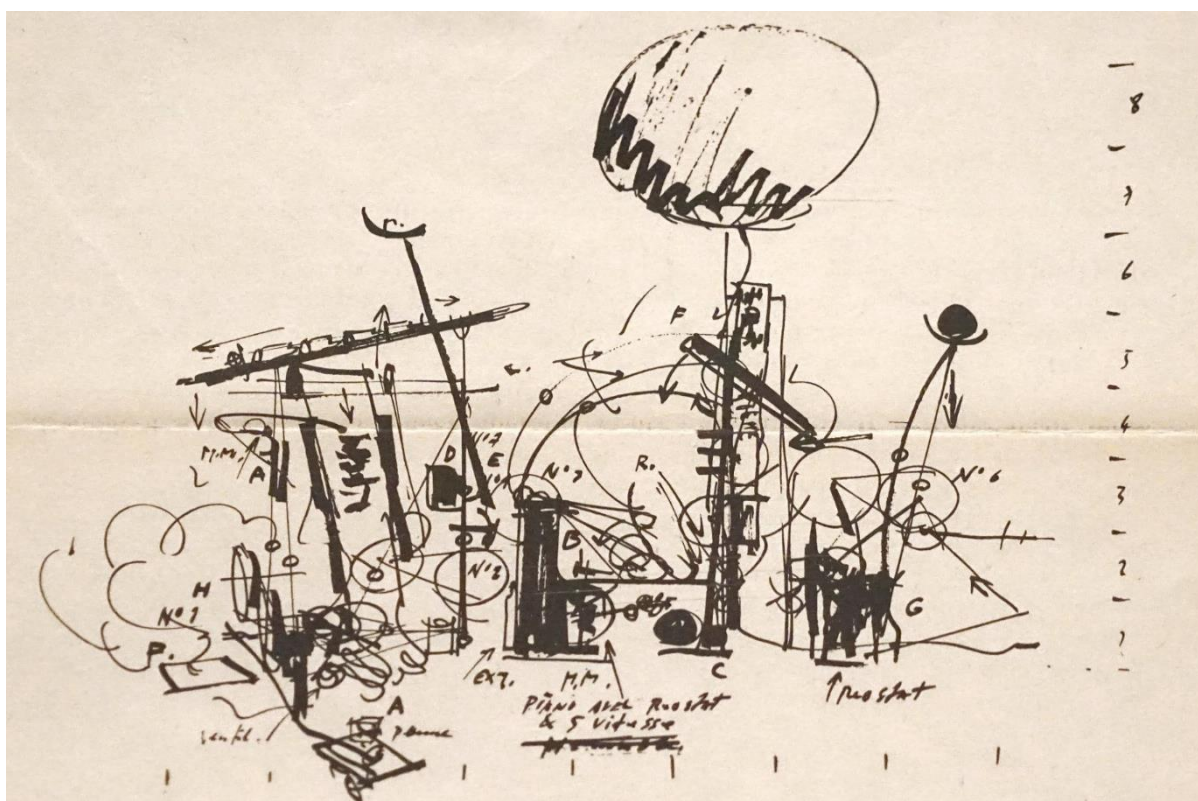
Det kan være fruktbart å spørre seg nå hva den digitale revolusjonen krevde, og fortsetter å kreve av vårt blikk. Hvordan forsøkte scenekunsten å forstå verden etter to katastrofale kriger og en kraftig teknologisk utvikling på såpass kort tid?

Som vi skal se senere utkrystalliserer det seg blant annet teoretiske diskurser om kunstens rolle i et samfunn preget av stadig flere midler for reproduksjon. Men før vi går inn på det skal vi se til hvordan den digitale teknologien forplanter seg i kunstnerisk praksis, og da særlig den digitale audiovisuelle teknologien som dette eksperimentet ønsker å analysere ytterligere.

Nye språk

Slike verksteder og atelier som Hellerau vokste også frem i tiden etter andre verdenskrig, og flere grupper etablerte seg som pådrivere i eksperimentelt arbeid innen scenekunst. Som til eksempel tsjekkosllovakiske Josef Svoboda som i 1958 etablerte sin gruppe *Laterna Magica* som skapte store innretninger til projeksjon av film og foto, samt en rekke nye lyskastere og stålkonstruksjoner. Oppfinnelser som støttet opp under en sammenknytning av flere medier som dramatiske midler i teatret, til det som kalles *multimedialt teater*, en form scenekunst som syntetiserer reell og virtuell opptreden på teaterscener med bruk av audiovisuell teknologi. En “scenemaskin” ikke fjern fra visjonene til Wagner, Artaud og Meyerhold, som gjorde det mulig å blant annet vise flere bilder på samme tid, og skape fullstendige “virtuelle landskaper” på scenen aktørene kunne interagere i. Aspekter som åpner opp for nye struktureringer av narrativer hvor for eksempel opptredenens samtidighet kan brytes ved å vise “virkeligheten fra ulike vinkler, til ulik tid, sammenflette bilder som ikke ellers kan settes sammen i vår ‘reelle’ verden” (Svoboda sitert i Dixon, 2007, s.83-84, egen oversettelse).

Ny teknologi fører med andre ord med seg nye potensialer innen det dramaturgiske arbeidet skal vi tro Svoboda, og konfronterer i noen tilfeller fundamentale ideer om hva kunst er. Arbeidet til den svenske forskeren Billy Klüver er et eksempel på dette. Klüver var ansatt ved Bell Laboratoriet i New Jersey fra 1958. Frustrert over avstanden mellom forskningen ved laboratoriet og utviklingen som foregikk i kunsten kom han i kontakt med den franske kunstneren Jean Tinguely som hadde et ønske om å skape en maskin til en utstilling ved Museum of Modern Art i New York. Samarbeidet resulterte i opptreden *Homage to New York* hvor en maskin i løpet av 27 minutter rev seg i stykker og satte fyr på både et piano og seg selv (se Figur 7). En opptreden som stilte spørsmål ved hvorvidt en maskin kunne opptre, og om dette i seg selv kunne kalles for kunst. Mange synes å mene det for verket var en suksess og i de påfølgende årene fortsatte Klüver å jobbe med kunstnere som Robert Rauschenberg, John Cage, Lucinda Childs og Andy Warhol. Alle med sine visjoner som Klüver, i samarbeid med andre kollegaer ved Bell Laboratoriet, forsøkte å etterkomme. Et samarbeid mellom kunstnere og forskere som til slutt ble samlet under navnet *Experiments in Art and Technology* (E.A.T.), en gruppe som på et tidspunkt talte over 300 medlemmer, både kunstnere og forskere (Martin, 2015, s.13-17). E.A.T. sitt arbeid holdt ut mot midten av 1990-tallet, og engasjerte et stort antall prosjekter hvor nyvinning innen kunst og teknologi fikk en felles arena.



Figur 7. [Arbeidsskisse av "Homage To New York"], (1960), av Jean Tinguely. CC BY 2.0.

1960-tallet sto som et veiskille på mange måter. I kjølvannet av demonstrasjoner og opprør mot moderne kapitalisme, frihet i Vietnam, likestilling mellom kvinner og menn, svarte og hvite, og homoseksuelle og heteroseksuelle, vokser det frem kunstgrupper og autorer med særlige politiske intensjoner. Bevegelsene bryter med konvensjoner til fordel for mer egalitære former for kunst. Hos noen rettes fokuset mot det humane og kollektive ved scenekunsten som til eksempel i Jerzy Grotowskis *Fattige Teater* hvor alle overflødigheter skal vike til fordel for aktøren, og da spesielt teknologiske innretninger. En idé som også resonnerer hos Peter Brook og Eugenio Barba som begge taler for en scenekunst hvor medmenneskelighet og tilknytning til naturen står i sentrum. En praksis som Grotowski ironisk nok kaller *via negativa* (Dixon, 2007, s.27).

Et annet eksempel på egalitære aspekter som springer frem i scenekunsten på 60-tallet er ideen om det kollektive. Som i Richard Schechners *The Performance Group* hvor skillet mellom aktør og publikum til tider viskes fullstendig ut ved å ta i bruk ukonvensjonelle rom for opptreden. Slike ideer materialiserer seg i kanskje enda mer ekstreme versjoner i flux-bevegelsens performancekunst som kan utnytte hvilke som helst steder i sine opptredener. Alan Kaprows *happenings* blir blant annet en utbredt form for performancekunst hvor enkle, og ofte banale instruksjoner leder deltagere til å utføre handlinger eller følge tilsynelatende

meningsløse ritualer. Men kanskje mest sentralt for 60-tallets nye scenekunst-bevegelser er avstanden de tar til den dramatiske teksten. For samtidig som den audiovisuelle teknologien blir billigere og mer tilgjengelig, får den også større plass i scenespråket utover 1970- og 80-tallet. For mange har denne utviklingen kanskje først og fremst utslag i scenespråket som omfavner visuelle og auditive midler (Dixon, 2007, s.88).

Til forskjell fra den positivismen som utøves av E.A.T. rettes det ofte et kritisk blikk mot teknologiens rolle i disse kunstbevegelsene. For en slags Brechtiansk bevisstgjøring synes å virke som strategigrunnlag når til eksempel *The Wooster Group* bruker TVer som ledd i et flettverk av opptredener som dekonstruerer historier ved å vise klipp fra ulike scener både via TV og på scenen på samme tid (Dixon, 2007, s.105-106). Hos *The Wooster Group* blir også videokamera aktivt tatt i bruk i produksjoner utover 1990-tallet, og prosjekterer aktørens arbeid og andre detaljer på større lerret og på TVer (Marranca, 2010, s.16-17). En bruk av video som dialektisk middel, en praksis som også er sentral i arbeid til tyske Thomas Ostermeier og Heiner Goebbels, og ikke minst i arbeidet til norske Transiteatret og Tore Vagn Lid som også er sentral i vår senere analyse.

Andre opptredener som Robert Wilsons produksjoner med en markant bruk av stiliserte scenebilder og koreografier, og Robert LePage sine illusoriske projeksjoner og scenografiske maskiner, er alle arbeid som vektlegger både auditive og visuelle midler. I slike arbeid, enten i form av rekonseptualiseringer av kjente dramatiske verk eller i konstruksjon av nye originale opptredener, står en *interdisiplinaritet* i senter. En koalisjon av kunstnere og fagfolk fra ulike, og iblant overraskende disipliner, som sammen preger arbeidet. En praksis som noen hevder evner å nullstille hierarkiet mellom scenekunstens “interne” kunstformer og som stiller seg følsom ovenfor deres dramaturgiske egenskaper i nye og kanskje usannsynlige sammenknytninger. En praksis som er selve kjernen i en av de største moderne tendensene i den vestlige scenekunsten, eller det såkalte *post-dramatiske teatret* ifølge Hans-Thies Lehmann (Lehmann, 2006, s.86).

Denne følsomheten ovenfor nye stemmer i scenekunsten er ikke bare avgjort på bakgrunn av kunstnerens håndverksmessige ekspertise, men også teknologiens egenskaper til å modulere og forme uttrykk. For, som vi har sett, er det sjeldent mangel på kunstnerisk ambisjon i seg selv, så grensen trekkes derfor oftest av teknologiens egen begrensning.

Siden datamaskinen gjorde sitt kommersielle inntog på midten av 1980-tallet, virker det som at en slik teknologisk begrensning sakte, men sikkert har blitt “oppløst”. Nye utfordringer har så klart meldt seg, men datamaskinen, enten den er plassert i et lite lysbord, et filmkamera, en

laptop eller i avanserte lydmiksere, gjør det nå mulig for oss å kontrollere og skape audiovisuelle parametere med en langt større presisjon og frihet enn tidligere (Baugh, 2013, s.217-218).

En kontroll og et arsenal av teknologiske apparater som hentes fra forskjellige steder i verden. Men for scenekunsten virker det som at blikket ofte har vært rettet mot filmbransjen og det er kanskje ikke så rart når den allerede i sin oppvekst ble forstått som scenekunstens konkurrent (Baugh, 2013, s.29-30). En bransje som vokste opp ved å ta til seg teatertradisjoner synlig i filmer av blant annet George Méliès og Alfred Hitchcock, men som i dag fortsatt preger den moderne filmen i til eksempel Wes Andersons svært teatrale filmspråk. Scenekunsten har som vi har sett sine egne måter å adoptere filmen, og man skulle nesten tro at den nå har nådd sitt høydepunkt med Katie Mitchells senere arbeid, såkalt *Live Cinema* hvor hele teatersaler er gjort om til filmstudioer. Tilskueren er da vitne til hvordan et enormt apparat av teknikere og scenemekanikk er med på å produsere en fullverdig film som blir prosjektert på et stort lerret over scenen. Et perspektiv ikke fjernt fra Brechts gjennomsiktige teatermaskin og nok en dialektisk iscenesettelse som legger vekt på selve produksjonsprosessen og fiksjonens bakenforliggende premisser.

Et virtuelt nærvær

De siste 20 årene med teknologisk utvikling har kanskje ikke gitt oss grensesprengende nye teknologiske apparater, men den har skjerpet vår kontroll over dem, og økt deres ytelsesevner. En teknologisk kontroll som i mange tilfeller synes å få sitt eget laboratorium i scenekunsten. Et forsøksrom som tester grenser og kombinasjoner, et avhørsrom som stiller spørsmål ved dens inngripende rolle i kunsten og ikke minst i vårt liv.

I etterdønninger av andre verdenskrig introduseres verden for internett gradvis. Og i likhet med mye annen ny teknologi er dens oppvekst fasilitert av statlige institusjoner, og ikke før på 1990-tallet kommersialiseres det og blir tilgjengelig.

The World Wide Web, Cyberspace og *Internett*, alle beskriver et enormt arkiv slik Vannevar Bush så det for seg, men han så aldri for seg at det skulle være mulig å dele dette arkivet. At informasjon skulle bli gjort tilgjengelig over hele kloden i form av både tekst, lyd og bilde i

løpet av sekunder. Telematisk kringkasting av lyd og bilde var riktignok tatt i bruk i scenekunsten lenge før internett kom på banen, og spesielt dens evne til å koble sammen steder, bryte fysiske grenser og skape nye sosiale situasjoner, er et sentralt gjennombrudd som alt meldte seg på kunstscenen i slutten av 1970-tallet. Særlig fordi slike *interaktive* aspekter konfronterer ideen om aktøren og tilskuerens fysiske nærvær som kanskje spesielt scenekunstens betingelse. En essensialistisk diskurs som vi skal se særlig ledes av de såkalte *postmodernistene*, og som fortsatt synes å skape en viss friksjon i kunstverden.

For den telematiske teknologien gjør det mulig å skape simulasjoner, “levende” kopier av virkelige eller fiktive landskaper. Som i opptredenen *Telematic Dreaming* av Paul Sermon fra 1994, hvor to senger plassert i hvert sitt rom “speiles” på hverandre via prosjektert direktesendt video. En installasjon som gjorde det mulig for scenekunstneren Susan Kozel liggende i den ene sengen, å møte en tilfeldig besøkende som la seg i den andre. Et såkalt *virtuelt* møte. Etter noen dager forklarer Kozel situasjonen som hypnotisk og samtidig skummel. Hun blir blant annet utsatt for seksuelle angrep av besøkende, men opplever også varme og mer kjærlige møter. En viss fysisk reaksjon forplanter seg etter hvert i kroppen hennes, en legemliggjøring, en sammenknytning mellom hennes fysiske og virtuelle kropp som får Kozel til å konkludere med at den virtuelle tilstanden ikke er adskilt den fysiske, men er i stor grad materiell og fysisk sansbar (Dixon, 2007, s.216-218). En konklusjon som resonnerer delvis med blant annet Donna Haraways refleksjoner over det virtuelle som kobler det opp mot ordet *virtue* (dyd). En sammenkobling som påpeker det virtuelle som noe latent virkningsfullt, men Haraway er nøye på at det kun påvirker oss om vi anerkjenner slike egenskaper ved det virtuelle (Haraway, 1992, s.325).

Internett deler mange egenskaper med den telematiske teknologien, men i sammenknytning med datamaskinen blir internett også et kraftig verktøy til å dele informasjon i form av programmerte beskjedder og ikke minst bilder. Egenskaper som åpner opp for å “gå inn i” denne informasjonen, skape såkalte *virtuelle rom*. Tredimensjonale rom fullstendig digitale og syntetiske. En verden konstruert utelukkende av binære koder. Dataspill som *Minecraft* og *World of Warcraft* representerer slike enorme virtuelle landskaper som kan deles av flere tusen spillere på samme tid over internett. Spillere som tar på seg ulike roller, utfører oppgaver og følger programmerte narrativer enten som tilskuere, men kanskje først og fremst som aktører. Virtuelle verdener hvor store happenings blir arrangert, som for eksempel når NRK den 25. juni 2016 arrangerte *Hele Norge Bygger*. Et event som foregikk på Minecraft hvor hvem som helst kunne logge seg på en felles server og være med på å bygge en enorm modell av Norge.

Et event som startet med at daværende statsminister Erna Solberg la ned første “stein” på verket, og hvor blant annet musikeren Stein Torleif Bjella kringkastet en konsert. Begge via sine respektive rollefigurer eller *avatarer* (Gjestad, 2016).

Når vi påpeker dataspilletts virtuelle aspekt er det med hensyn til at det riktignok finnes teknologi som er skapt for å fordype seg ytterligere i slike simulerte verdener i dag. For eksempel via VR-briller. VR-briller er digitale briller som gjør det mulig å observere en virtuell verden med hele synsfeltet. I kombinasjon med hodetelefoner, mikrofon og håndkontroller kan man bevege seg fritt rundt i verdenen, interagere med andre spillere og virtuelle objekter. Denne såkalte *immersive* situasjonen, denne fullstendige simulasjonen via intim presentasjon av audiovisuell informasjon, stiller nye spørsmål om scenekunstens betingelser slik den telematiske teknologien også gjør.

Senere skal vi se nærmere på blant annet *Culpa! i Unntakstilstand* av Tara Vestøl og Mine Nilay Yalcin som er en slik virtuell opptreden. En opptreden med fire aktører filmet av et digitalt kamera som gjør videoopptak i 360-grader. Et opptak direkte sendt over internett mulig å observere via blant annet VR-briller.

Da covid-19-pandemien slo røtter våren 2020 opplevde større samfunn å bli stengt ned og for mange ble erstatningen internett. Livet strakte seg ut på sosiale medier, på plattformer som Facebook, TicToc, Instagram, Snapchat og Telegram. Samfunnet ble “digitalisert” på kort tid, kontorer og klasserom ble flyttet hjem, og møter skjedde for det meste over programmer som Skype eller ZOOM. De fleste scenerommene ble stengt og over hele verden ble det igangsatt kunstprosjekter som utforsket alternative scener. Noen scener, som Schaubühne i Berlin og The Wooster Groups Performing Garage i New York, valgte å dele opptak fra tidligere oppsetninger, mens andre, blant annet norske scener, fant alternativer i direkte sendt opptak som Kilden Teater i Kristiansand med *Culpa! i unntakstilstand*. Andre digitale alternativer ble utprøvd blant annet vinteren 2020 da Teatre Republique i Paris engasjerte 14 forfattere til å skrive monologer som deretter ble fremført av skuespillere via deres private smarttelefoner. Og under den påfølgende våren 2021 ble festivalen RE: LOCATIONS arrangert i regi av Wildtopia, Teater Nordkraft i Aalborg og Teater Virus i Helsinki. Dette var den første fullstendig digitale scenekunsthfestivalen kun tilgjengelig via internett og viste blant annet produksjoner som *AVATAR ME* av gruppen Fix and Foxy som ga publikum muligheten til å “styre” virkelige personer som om de var karakterer i et dataspill. Personer som befant seg blant annet i India, Brasil og Sør-Afrika (Winkelhorn, 2022, s.181-185).

Når vi nå står på andre siden av pandemien, ser vi kanskje at slike historiske hendelser synes å engasjere såkalte *reality checks*. For scenekunsten synes det i alle fall å ha engasjert stadige reformuleringer og rekonseptualiseringer av sitt område og virke. Det frister å se tilbake til Schechners liminalitet og tenke over om ikke en pandemi nettopp kan være en slik transformativ overgang. Sporene er fortsatt ferske fra hendelsene sammenliknet med de vi har fra Tsodillo Fjellene, men ikke nødvendigvis mer relevante enda 70 000 år skiller dem fra hverandre. Fortsatt forteller vi historier til hverandre, former og tegner, danser og synger. Og når vi nå skal se nærmere på hvordan visse historiske hendelser har segmentert seg i vår refleksjon over kunstens vesen de siste 70 årene, må det være med en bevissthet om noen av de landskapene og historiene som knytter seg sammen med vår egen samtid.

Om hvordan Lessings arbeid lever gjennom dramaturgene ved de ulike teatrene. Hvordan Brecht strekker seg inn i kamera på smarttelefonen din og hvordan Svoboda og Appia henger i lampene over teaterscenen. Hvordan Aristoteles, Stanislavskij og Zola tegner innholdet på Netflix og hvordan ritualene ved Abydos gjennomtrenger Slaget På Stiklestad. Disse er alle kanskje usannsynlige sammenknytninger, men uansett sammenknytninger. Poenget er å ta vår utstrekning på alvor og forstå at store deler av virkeligheten, både den virtuelle og den reelle, først og fremst beror på hvordan vi velger å forstå sporene som omgir oss. Som for eksempel å tenke over vårt eget forhold til den teknologien vi velger å leve livet vårt sammen med. For på den måten får vi en sjanse til å i det minste forestille oss aspekter av våre egne avtrykk og hvordan teknologien påvirker dem.

Digitale diskurser: Dramaturgi og medierevolusjonen

Før vi beveger oss mot selve undersøkelsen av den digitale audiovisuelle teknologien i scenekunsten, vil det være fruktbart å navigere gjennom noen sentrale teorier som har behandlet tematikken før. For i svært mange sammenhenger virker det som at møtet med digital teknologi er en kilde til et kluster av diskusjoner blant kunstteoretikere og praktiserende kunstnere. Sett medieteknologiens fremtreden i samfunnet de siste seksti årene kan jo disse diskusjonene i første omgang sees på som sunnhetstegn. Samfunnet er i konstant teknologisk endring, og det skal diskuteres, også i scenekunsten.

Et stort antall konvensjoner har blitt holdt til ære for denne utviklingen siden 1960-tallet, men fortsatt synes det å regjere en viss usikkerhet rundt teknologiens plass i kunsten. Men skal vi tro Janek Szatkowski, professor i dramaturgi ved Aarhus Universitet, har innføringer av nye kommunikative instrumenter, som vi nå er vitner til, antent diskusjoner som dette siden den

første medierevolusjonen. En revolusjon han hevder oppsto i kjølvann av introduksjonen av det greske alfabetet og etableringen av den vestlige teater-kulturen i antikken (Szatkowski, 2019, s.148).

I sitt arbeid med å danne grunnlaget for sin dramaturgi-teori, poengterer han med at dramaturgi må anerkjenne introduksjonen av den nye såkalte *medie matrixen* som nå preger samfunnet. Kort fortalt forstår Szatkowski teatret og dramaturgi som noe basert på kommunikasjon av kommunikasjon, et aspekt som argumenterer for hvordan teksten gjorde det mulig å arkivere kunnskap og kommunisere, noe som deretter påvirket måten samfunnet reflekterte seg selv på, blant annet via scenekunsten. Scenekunsten og dens dramaturgiske praksis var sådan en reaksjon på denne teknologiske utviklingen. Spørsmålet Szatkowski nødvendigvis stiller seg er dermed: “hva vil den moderne digitale medierevolusjonen gjøre med vår forståelse av dramaturgi?” (Szatkowski, 2019, s.148, egen oversettelse). På hvilke måter skal samfunnet reflektere, kommunisere kommunikasjon om seg selv til seg selv nå som vi har foto, film, video og ikke minst internett til rådighet? For disse teknologiene har gitt oss nye kommunikasjonsformer å forholde oss til. Spørsmålet blir da rettet mot hvordan vi skal håndtere disse i samfunnet og i scenekunsten som sådan. For å belyse noen sider av saken kan det være fruktbart å først se på noen sentrale diskusjoner og filosofier som har oppstått i kjølvannet av denne såkalte medierevolusjonen og dens møte med dramaturgifeltet.



Figur 8. *Equivalent*, (1930), av Alfred Stieglitz. CC0.

Reproduksjon og mediering (og andre trosretninger)

Teaterviteren Steve Dixon innrømmer at debattene som oppsto da moderne medieteknologi ble introdusert til scenekunsten, først i form av fotografi og projeksjon, er vanskelige, og til og med litt “farlige” selv den dag i dag (Dixon, 2007, s.115). Diskusjonene har gravd flere vollgraver mellom svært kontrasterende posisjoner og bærer preg av avanserte og dyptgående analyser. Blant de mest betente er diskusjonen om forholdet mellom reproduisert og originalt materiale eksemplifisert i refleksjoner om hvorvidt et fotografi kan sies å avbilde virkeligheten (Dixon, 2007, s.116).

Dixon henviser til den tyske filosofen Walter Benjamin som en sentral figur i diskusjonen, særlig med teksten “The Work of Art in The Age of Mechanical Reproduction” fra 1936. Her poengterer Benjamin at enhver reproduksjon aldri er det samme som sin original. For originalens tilstedeværelse og livlighet (*liveness*) vil svekkes når den blir en reproduksjon. Dette er fordi en reproduksjon ikke vil inneha den samme *auraen* som originalen og vil dermed miste sin autensitet (Dixon, 2007, s.117). Et eksempel fra verket er et landskapsfotografi, som

Benjamin vil si frakobler landskapet fra sin egentlige kultur og fysiske relasjon. Dette er hva som menes med aura og landskapsfotografiet som en reproduksjon av naturen bryter altså med naturens grunnleggende relasjon med mennesket. Fotografiet er sådan ikke en autentisk gjenvinning av naturen, men en reproduksjon av den (Benjamin, 2006, s.74-75). Men dette betyr ikke at det reproduserte ikke har en aura. For i det man utnytter reproduksjon i kunstnerisk praksis vil produktet nødvendigvis bli en ny type original, men denne gangen skapt på teknologiens premisser. Arbeidet til Alfred Stieglitz kan være et tidlig eksempel på en slik bevisst bruk av fotoapparatets premisser og en utforsking av dens potensialer til å transformere naturens aura via teknologien (se Figur 8).

Originalen, som til eksempel fotografiet, er på den måten designet for reproduksjon og derfor aldri originalt slik vi tidligere forsto det. Dette ser Benjamin på som et moderne teknologisk fenomen og konkluderer med det at dette er et bevis for at kunstens funksjon i samfunnet endrer seg i takt med historiske endringer. Endringer som også skjer i hvordan vi oppfatter verden, vår persepsjon, fordi historiske endringer og teknologiske nyvinninger gir oss nye medier å se verden gjennom (Benjamin, 2006, s.75; Dixon, 2007, s.118).

Benjamin var positiv de nye reproduksjons-teknologiene som film og foto, og argumentet kan slik forstås som et argument mot autonomi-tanken i kunsten. Argumentet er sådan til fordel for et heteronomt, eller “dynamisk” kunstbegrep i bestandig utvikling i takt med samfunnet, aldri forstenet innen en viss “hellig” og uavhengig estetikk.

Walter Benjamins teori ble tegnet for snart 90 år siden, og siden den gang har flere kunstfilosofar bearbeidet den. En av de mer sentrale skikkelser er den franske filosofen Jean Baudrillard. Baudrillard fastslo at det, i den høyteknologiske såkalte *postmoderne* verden, ikke lenger finnes noen skiller mellom det reproduserte og det originale. Dette påstår han, med et nikk mot Benjamin, er på grunn av at det moderne samfunnet i så stor grad er nedlesset av symboler, reproduksjoner og etterligninger, at det for oss mennesker derfor ikke lenger gir noen mening å snakke om noe originalt. For alle simulasjoner er modeller av virkeligheten uten rot i virkeligheten: De er såkalte *hyperrealiteter*. En realitet som reproduseres til den grad at det originale utgangspunktet vil glemmes og til slutt forsvinner fullstendig (Baudrillard, 1994, s.1-3; se Figur 9).

Det hyperreelle er sådan en *virkeligjort utopi*, et produkt av en verden “fullstendig kategorisert og analysert for så kunstig gjenopprettet som om det var det virkelige [...] en verden av hallusinasjoner av sannhet.” (Baudrillard, 1983, s.16, egen oversettelse).

Via denne forståelse drøfter Baudrillard blant annet det hyperreelle ved vår kommunikasjon i et mediasamfunn. Han ser på hvordan vi designer nyheter på publikums premisser. En reproduksjon av kommunikativ tradisjon som fremfor å kommunisere meningsfull informasjon kun *iscenesetter* mening, og som sådan simulerer og derfor svekker meningsutvekslingen til å bli noe hyperreelt og til slutt meningsløst (Baudrillard, 1994, s.80-81; 1983, s.25).



Figur 9. [Fremont Street i Las Vegas. Et hyperreelt sted skal vi tro Baudrillard], 1958, Ukjent fotograf.

Denne noe dystopiske, postmoderne fremtoningen kan virke demoniserende ovenfor nyere medieteknologier, og det er derfor viktig å påpeke at det er vår tilnærming, og ikke selve eksistensen av mediene som er utfordringen slik Baudrillard ser det. Var det ikke for kapitalismens kompulsive trang til reproduksjon av både produkter og symboler, ville kanskje medieteknologien heller tjent andre oppgaver, men Baudrillard mener at det er for sent å snu. Virkeligheten er nå reproduisert og simulert i så stor grad at det ikke lenger gir mening å kalle noe teater på den gamle naturalistiske måten. Vi deltar alle i et “representasjonens hyperspace”, og tilskueren vil ikke lenger undersøke det produserte som noe virkelig nytt, men heller opptre som leser og tyder på jakt etter dets interne referanser. Alt rundt oss i en hyperreell verden er på den måten estetiske duplikater og det kunstige i kunsten er sådan blitt den nye virkeligheten. Baudrillards konklusjon er dermed at kunsten er død (Baudrillard, 1983, s.146-152).

Baudrillard kan virke noe dramatisk i sin slutning, for kunsten er jo ikke død, den er bare noe annet enn hva den var. Og ganske riktig har visse moderne tendenser i scenekunsten lent seg

mot et selvrefererende trekk, så Baudrillard tar ikke nødvendigvis feil. Han eksemplifiserer selv med Warhols arbeider ved *The Factory* og det postdramatiske teatrets tendenser. Alle peker inn mot samfunnets egen teatralitet, men det betyr ikke at kunsten er død. At verden er en hyperrealitet er heller ikke en veldig oppløftende tanke, og det meste kan i lys av et slikt perspektiv virke ganske håpløst.

Susan Sontag gjør oss oppmerksomme på at en slik oppfatning nødvendigvis tegner en arrogant holdning til virkeligheten. En arroganse som blant annet forstår nyheter først og fremst som underholdning og som slett ikke *tror* på verdens lidelse som “virkelig lidelse”. Men Sontag er bestemt på at bilder av krig og elendighet på ingen måte gjør virkeligheten mindre virkelig. De kan misbrukes og tegne usanne forestillinger, men bildene vil også alltid være i stand til å fortelle mennesker hva de faktisk er i stand til (Sontag, 2019, s.113-120).

Kritikken mot representasjonell tankegang er tydeligvis det som ligger i kjernen av Baudrillards arbeid. Et felt også Gilles Deleuze og Felix Guattari er svært opptatt av. Deres kanskje mest sentrale arbeid er presentert i andre bind *A Thousand Plateaus* fra 1980 i deres to-bindshovedverk *Capitalism and Schizophrenia*. Her presenteres den rhizomatiske teorien. Innledningsvis i *A Thousand Plateaus* blir vi introdusert til ideen om helhet, og konfrontasjonen av materie som noe konsistent. Materie skal forstås som en sammenfatning av mange virkninger, det Deleuze og Guattari vil kalle en *assemblage* (1987, s.4). De to franske filosofene ønsker å utfordre den klassiske representative epistemologien som synes å hvile i en felles meningsdannende struktur som følge av en begrenset optikk. De presenterer et tre som metafor på denne klassiske tanken om refleksjon. At alt skapt har en avgjort kilde, en *rot*, og derfor bare er refleksjoner av hverandre (Deleuze & Guattari, 1987, s.5). Dette mener de er en grunnleggende feilaktig slutning som reduserer naturen for å være satt sammen av en dikotomisk logikk som i grunnen ikke klarer å beskrive naturens mangfoldighet. En logikk som har innført et homogent og binært språk som bestandig vurderer årsak/virkning ut ifra en grunnleggende prinsipiell enhet (Deleuze & Guattari, 1987, s.5).

Dette tankesettet, som ser alt som reaksjoner på en større kilde, en platonisk meningsdannende rasjonalitet, kaller Deleuze og Guattari for en *arborescent* modell. En trestruktur som billedgjør et tankesett de hevder er kultivert i vesten siden antikken (Deleuze & Guattari, 1987, s.6). Med oppblomstringen av den moderne kapitalismen synes samfunnet å lene seg i enda større grad mot å dyrke slike strukturer. Da særlig fordi postindustrielle samfunn forlater klassisk kapitalisme, som produserte varer og tjenester, til fordel for en ny økonomi som først og fremst produserer tegn. Dette påpeker Guattari senere i boken *The Three Ecologies*

særlig kommer til uttrykk i bruk av datamaskin til digitalisering av informasjon og som sentralt verktøy i organisasjonsarbeid. En digitalisering som transformerer hierarkier til såkalte innbilte *hypercathexis*, eller kollektive fantasier (Guattari, 2000, s.46-47). Konsekvensen ved denne utviklingen er at makten i den moderne kapitalismen holdes av den som har kontrollen over slik informasjonsteknologi. Staten (eller selskapet) trenger dermed ikke lenger demonstrerer sin makt ved å aktivt håndheve lover eller ta i bruk fysisk restriksjon. For så lenge folket *subjektiviseres* med teknologien, det vil si identifiserer seg selv via bruken av den, kan de også kontrolleres. Da blir epistemologien som tegnes av teknologien helt avgjørende. For den vil nødvendigvis kultivere bestemte måter å tenke på hos folket. Med andre ord; den logikken som tegnes av språket i teknologien påvirker vår kollektive forståelse av verden. Dette språket mener Deleuze og Guattari preges av generalisering og normativ tankegang som er til fordel for en moderne kapitalistisk stat (Deleuze & Guattari, 1987, s.457-459).

Dette tankesettet ønsker Deleuze og Guattari utfordre og viser til hvordan naturen utfolder seg i multipliserende strukturer, såkalte *rhizomatiske strukturer* (Deleuze & Guattari, 1987, s.6). Et rhizom er også en rot, men uten en såkalt pælerot, rhizomet vokser ikke ut fra et senter. Den kan forstås som en ekspanderende overflate som ikke har noen sær-interesse, men som kan knytte seg til hva som helst (Deleuze & Guattari, 1987, s.7). Sopp og rotplanter som ingefær og gress er rhizomatiske, de sprer seg ikke via en hovedrot, men via et flettverk av røtter - de har ingen episenter. I estetisk og kommunikativ diskurs vil en slik struktur derfor oppløse den semiotiske, mimetiske bestemte logikken og definere potensielle relasjoner på bakgrunn av et større kaotisk landskap, et større *kart*, med et mangfold av potensielle sammenknytninger. Et landskap av assemblager som bestandig utvikler nye potensielle sammenknytninger og endrer sådan sitt rhizomes natur dynamisk i takt med de strukturen det omfatter og utsettes for (Deleuze & Guattari, 1987, s.8-13). Et rhizome er altså bestandig i utvikling, det har ingen start eller slutt, men er alltid en midtdel, i en metamorfose av kontinuerlig tilblivelse (Deleuze & Guattari, 1987, s.21).

I likhet med Baudrillard, henviser Deleuze og Guattari til den moderne kapitalismens teknologi-økonomi som et sentralt middel i kultivering av representasjonelle strukturer, men det er viktig å presisere at de først og fremst er opptatt av *måten* teknologien brukes på, og den tenkemåten som foreskriver vår praksis som er utfordringen. En utfordring både Baudrillard, Benjamin, Deleuze og Guattari påpeker først og fremst er kultivert i samfunnets sosioøkonomiske strukturer, og som får sitt alternativ i den rhizomatiske teorien.

I nyere tid er det foretatt en rekke analyser av hvordan den moderne teknologien synes å påvirke vår tenkemåte og kunst. Hos noen har reaksjonen vært å søke tilbake til opptredenens "røtter" og forsøke å finne dens ontologiske premisser, dens grunnleggende materielle betingelser. Brook og Grotowski er allerede nevnt, og deres fokus på fysisk nærvær som en av disse sentrale betingelsene resonnerer i arbeidet til blant andre Peggy Phelan.

Hun retter seg, i likhet med de overnevnte franskmennene, mot reproduksjon som en grunnleggende kapitalistisk ide og hevder at opptreden er det eneste moderne instansen som motsetter seg dette prinsippet. For opptreden er betinget av sin kroppslige temporalitet manifestert i den fysiske her-og-nå-situasjonen mellom tilskuer og aktør som har sin definitive start og slutt, og som bare derfra eksisterer som et minne. En opptreden kan sådan aldri gjentas, den er *udokumenterbar* og den kan derfor aldri medialiseres (Phelan, 1993, s.146-148).

Liknende slutninger hører vi fra tyske Erika Fischer-Lichte som utnevner den såkalte *autopoietiske feedback-loopen* som den generelle betingelsen for opptreden. Et resiprokt, det vil si gjensidig, samspill mellom levende kropper, i tilfellet scenekunst; mellom aktør og tilskuer. Et fysisk, kroppslig nærvær og et arrangement av disse som hovedpremiss for opptreden (Fischer-Lichte, 2014, s.19-20).

Phelan og Fischer-Lichte får sitt motsvar i Philip Auslander som bygger videre på Benjamins teori. Auslander låner begrepet *liveness* fra Benjamin og påpeke at det ikke lenger eksisterer noen forskjeller mellom det originale, som oppleves her og nå, og det reproduserte og medialiserte. For den digitale teknologiens reproduserende politikk og estetikk har fratatt auraen og derfor det unike fra opptredener opplevd her og nå fullstendig (Dixon, 2007, s.117). Auslander hevder, i likhet med Baudrillard, at dette er fordi vår kunst og vårt samfunn som sådan er så gjennomsyret av datateknologi, og at det derfor ikke lenger er mulig å skille mellom et opptak og en opptreden opplevd her og nå. At vår oppfatning av hva som er livlig ikke lenger avgjøres av mediet vi opplever opptreden gjennom, men av hvordan samfunnet (og oss selv) på et visst tidspunkt i historien forholder seg til det. Hvorvidt noe er livlig beror med andre ord ikke på et ontologisk, bestemt materielt arrangement slik Phelan og Fischer-Lichte påstår. Det som avgjør hvorvidt vi opplever opptreden som livlig og oss selv som til stede er samfunnets holdning til medieringen av opptreden og ikke minst vår egen personlige overbevisning (Auslander, 2008, s.43-44; 2012, s.9).

Den teknologiske utviklingen, og former for reproduksjon og medialisering, oppfostrer tilsynelatende nye former for nærvær, eller setter i det minste diskusjon om dens betingelser på dagsorden. Med denne innsikten satt opp mot dramaturgi ser Janek Szatkowski at ny

kommunikasjonsteknologi nødvendigvis utfordrer dramaturgi ved å utvide aspekter ved tid og rom. For med introduksjonen av nye midler til kommunikasjon blir også vår forståelse av tilstedeværelse endret slik samtlige ovennevnte påpeker. Denne endringen kalles av noen for *The Spatial Turn*, en paradigmatisk betegnelse som påpeker hvordan våre “rom” for kommunikasjon og persepsjon er utviklet, noen vil kanskje si utvidet (Szatkowski, 2019, s.40). Denne utviklingen har uten tvil hatt stor betydning for scenekunsten og slik vi har sett i diskusjoner om opptredens relasjon til teknologi, ført til steile opposisjoner og diskusjoner om scenekunstens bestanddeler, først og fremst essensialistiske samtaler.

I et samfunn der informasjon har utviklet seg fra å bli fysisk transportert til å bli digitalt teleportert på bare noen få tiår er det avgjørende å holde en dialog om kunsten, og i Szatkowskis tilfellet, særlig dramaturgien. For barn og unge voksne er vokst opp med internett, eller *i* internett, og praktiserer nå større eller mindre deler av sitt sosiale liv der. Et sosialt liv som Szatkowski påpeker at scenekunsten må ta på alvor og bearbeide for å unngå å bli en musealsk institusjon uten røtter i samtidens virkelige kommunikative strukturer (Szatkowski, 2019, s.41). Strukturer og språk som tilsynelatende blir påvirket av både kapitalismens reproduserende profitt-kappløp, teknologisk subjektivisering via smarttelefoner og sosiale medier. Og ikke minst hvordan alle vi; tilskuere, forbrukere og tenkere opptrer med disse.

Hos Phelan og Fischer-Lichte avgjør bestemte materielle arrangementer hvorvidt noe er opptreden og noe ikke, hos Auslander og Benjamin er det først og fremst et spørsmål om kultur og tro. Liknende slutninger kommer opp i andre tidligere nevnte diskusjoner om det virtuelle og det reelle, og det kan synes som at relasjonen mellom teknologi og kunst først og fremst engasjerer diskusjoner om hvordan vi ønsker å kommunisere i, og virke som et samfunn. I Baudrillards øyne er vi kanskje alle manipulerbare, noe Sontag synes å være delvis enig i. Szatkowski stiller seg nødvendigvis et likende konfronterende spørsmål når han reflekterer over dramaturgens rolle i samtiden: “Er dagens dramaturger manipulatorer?” (Szatkowski, 2019, s.43, egen oversettelse).

Dette er et viktig spørsmål for det stiller til veggs noen fundamentale ideer om dramaturgi slik vi har sett dem fra tidligere spor. Vi finner det igjen i Brechts skepsis til kunstscenen som magi- og propaganda- maskineri, og i postmodernistenes dødsdommer over kunsten. En holdning som stiller seg først og fremst på offensiven fordi den synes å anerkjenne at vi faktisk *kan* manipuleres, og at teknologien i stor grad står til disposisjon for slike prosjekter. Da blir det for noen også vanskelig å støtte opp under fenomener som til eksempel kunst bearbeidet for

spesifikke målgrupper, eller retoriske strategier som evner å skjule underliggende moralske budskap og ambisjoner.

Det kan friste å se den moderne dramaturgen som en "hacker", som en med bruk av algoritmer kalkulerer seg frem til den mest effektive måten å konstruere iøynefallende arrangementer på. Eller som en alkymist som sitter inne med kunnskap om menneskets grunnleggende bestanddeler og som med sin kløktighet gjør dem alle til sine tjenere. Det høres kanskje merkelig ut, men Szatkowski har all grunn til å spørre om en slik oppfatning segmenterer seg i samfunnet. Ikke når det kommer til scenekunsten isolert sett, men myten om dramaturgi som manipulasjon i praksis svekkes nødvendigvis *ikke* når vi kan høre administrerende direktør i Netflix utnevne vår egen søvn til sin største konkurrent (Hern, 2017).

Da blir det kanskje heller rett av Szatkowski å *håpe* at dramaturgen blir sett på som en potensiell manipulator. Ikke fordi det stemmer i alle tilfeller, langt ifra, men fordi en slik oppfatning kanskje kunne vært med på å kultivere en større bevissthet om vår egen frihet i møte med teknologien og kunsten. Savnet etter en slik bevissthet er en av de større pådriverne i dette eksperimentet, og orienteringen innenfor feltet og dens diskurser er avgjørende for å kunne tegne opp landskapet vi nå beveger oss videre inn i. Et landskap som frem til nå er preget av hendelser og ideer som sammenfletter bevegelser innenfor scenekunsten og teknologien, og som ser dramaturgi som både et fag og en praksis i konstant utvikling. Som neste steg gir det da mening å snevre inn på dramaturgiens mer konkrete bevegelser i moderne tid. For ulike former for det vi kaller for *dramaturgiske perspektiver* synes å dukke opp i løpet av de siste 60 årene. Perspektiver, eller kanskje poetikker, som forsøker å komme dramaturgien til unnsetning i en slags postmodernistisk, eksistensialistisk krise.

Dramaturgiske perspektiver

Mediaturgi

I 1977 rettet Bonnie Marranca fokuset i sitt arbeid mot et dramaturgi-begrep om det visuelle i teatret i sin bok *Theatre of The Images*. Arbeidet tar avstamp fra analyser av arbeid av scenekunstnerne Lee Breuer, Richard Foreman og Robert Wilson, og henviser til tendenser i bruk av nyere medieteknologier i deres visuelle scenespråk. Verket argumenterer for hvordan dette visuelle scenespråket synes å overta det litterære dramaets tekst som dramaturgisk premissleverandør i det moderne teatret (Marranca, 1977, s.xiv-xv). Bevegelsen var, slik vi har sett, synkron den avantgarde retningen som hadde utviklet seg siden starten av århundret. En retning på etterkrigstidens samtidskunst-scene i USA hvor fremveksten av teater og performance-kunst særlig rettet et selvrefleksivt blikk mot menneskets rolle i det moderne media-samfunnet (Lehmann, 2006, s.167).

Hos Marranca blir *mediaturgi* et begrep om strukturen i denne scenekunsten og en inngang til å forstå bruk av ny medieteknologi i teatret og hvordan den utfordrer konvensjonelle dramaturgiske strukturer. Begrepet stiller sådanne spørsmål om hvordan scenekunsten synes å inkorporere medier, rettene sagt *mediere* nyere former for kommunikasjonsteknologier inn i sin praksis. En inkorporasjon som fordrer nye kompositoriske prinsipper. Ikke via dramatiske litterære virker, men heller ny teknologisk praksis (Marranca, 2010, s.17). Denne praksisen hevder Marranca oppfordrer til en ny ontologi, et nytt dramaturgisk paradigme innen teatret som evner å tilpasse seg våre nye former for kommunikasjon som stadig endres i takt med teknologisk utvikling (Marranca, 2004, s.70).

I et intervju med regissøren av den amerikanske teatergruppen The Builders Association, Marianne Weems, kommer det tydelig frem at Marranca ser de rent instrumentelle potensialene i det "mediaturgiske perspektivet" fremfor det dramaturgiske. Ikke bare som et perspektiv som forholder seg mer i tråd med samtidens mediesamfunn, men som også kan fungere som et sentralt apparat i justeringen av det hun påstår er et forvitret syn på teater preget av den klassiske psykologiske realismens dogmer. Dogmer som har kultivert tilskuere til å ettertrakte logiske narrativer som ledende dramaturgiske strukturer, som ifølge henne egentlig tilhører fortidens poetikk (Marranca, 2009, s.177). Mediaturgi kan således forstås som et trinn i hva som synes å være Marrancas større "danningsprosjekt" for den moderne tilskueren.

Mediaturgi har fått sitt ettermæle i enkelte studier. Blant annet som utgangspunkt i nyere europeiske forskningsprosjekter innen teater med såkalte *intermediale metodologier*. De

intermediale metodologiene fordyper seg i studier av digitaliseringens påvirkning på interaksjon i scenespråket - og mediaturgi har i flere tilfeller blitt anerkjent som en nyttig dramaturgisk teori innen denne typen forskning, parallelt med Hans-Thies Lehmanns teorier om det postdramatiske teatret. Et eksempel på dette er blant annet forskningsprosjektet Theory of postdramatic mediaturgy, engasjert i 2019 av det statlige forskningspolitiske byrået i Belgia (LMI, 2019). Også i Norge har mediaturgi fått oppmerksomhet i forbindelse med intermediale studier, men anvendelsen virker å være begrenset da også Marranca sine egne redegjørelser av begrepet er korte og for mangelfulle til å kunne stå alene som en fullverdig teori. Men mediaturgi er uansett et tydelig eksempel på en tidlig etterspørsel av en ny forståelse av dramaturgi i kjølvann av den digitale revolusjonen i det vestlige samfunnet og kunsten som sådan.

New Dramaturgy

Den nederlandske teaterteoretikeren Marianne Van Kerkhoven problematiserer den mangefasetterte naturen bak dramaturgi-begrepet, et begrep hun påstår er i stadig utvikling, i en konstant bevegelse. Kerkhoven forstår dramaturgi derfor i stor grad som prosess og bevegelse. Den kan forstås som en dialog, både mellom kunstneren og publikummet i selve verket, men også i arbeidet, i prosessen og dialogen mellom kunstneren og materialet, medarbeidere og teoretikere.

I likhet med Marranca ser Kerkhoven hvordan begrepet også står ovenfor utfordringer i kjølvann av den digitale revolusjonen, i en tid hvor teknologien har skutt fart i produksjon og distribusjon av kunst. Konsekvensen av denne utviklingen ser Kerkhoven i at den i stor grad påvirker vår persepsjon. For ifølge henne innrammer mediekulturen vår persepsjon via sine presentasjonsformer. Vårt syn blir på den måten redusert i det rammen ekskluderer og hindrer et nyansert og kritisk blikk på kunsten, noe som ifølge henne av-politiserer vårt syn (Kerkhoven, 2009, s.7), vår rolle som tenkende individer. Ut fra denne situasjonen hevder Kerkhoven at teatrets politiske aspekter bestandig må undersøkes, drøftes, irttesettes og kritiseres. Hun foreslår inngangen til å møte denne utfordringen ved å trå over grensene mellom visuell kunst, dans og teater for å skape installasjoner og opptredener hvor tilskueren får sin frihet. En frihet som bare kan vokse frem fra en vekslende posisjonering mellom å betrakte fra utsiden og agere på innsiden. Mellom å se på og bevege seg i, mellom å være adskilt og i ett med kunsten (Kerkhoven, 2009, s.11). Kerkhoven bifaller sådan en kompleks relasjon mellom kunst og tilskuer som befinner seg i krysningen mellom det heteronome og det autonome.

Kunnskap og bevissthet om dramaturgi som brobygger mellom disse to synes å være det Kerkhoven etterspør og hennes svar er altså *New Dramaturgy*.

New Dramaturgy retter seg med andre ord mot en tilstand av singularitet i tanke og handling. En kontinuerlig bevegelse mellom praksis og teori som Kerkhoven ser tilbake til Bertolt Brecht for å finne et tidlig tilfelle av samme holdning mot dramaturgens rolle. En dramaturg som verken er aktør eller tilskuer, men *konstruktør*, en som legger materialer til rette for en bearbeidingsprosess og bistår prosessen videre med intellektuell refleksjon. Enda Brechts teater var preget av en tekstuell forankring og strengt strukturerte arbeidsmetoder, ser Kerkhoven på denne tradisjonen som et sentralt vendepunkt i videreutviklingen av dramaturgifaget (Kerkhoven, 1994, s.18-19).

Det som skiller New Dramaturgy fra Brecht er særlig en forflytning fra det kollektive og politiske, til det kaotiske. New Dramaturgy tar høyde for at både publikummet og aktøren ankommer og bearbeider kunsten fra et individuelt ståsted. Et ståsted som oppfordrer dramaturgen til å forlate strenge strukturer og å heller vende seg mot åpne prosesser. Stille seg disponible potensielle innfallsvinkler under arbeid og visning. En form scenekunst Kerkhoven eksemplifiserer med blant annet teatergrupper som The Wooster Group og norske BAK-truppen (Kerkhoven, 1994, s.19-22). I New Dramaturgy er det altså ikke lenger interessant å presentere et konkret perspektiv eller å konstruere “fullstendige” og sammenhengende narrativer i streng logikk, men å gi både tilskueren og aktørene en frihet til selv å bearbeide materialet på sine premisser.

“Post-dramatikken”

Ankomsten av nyere teknologi har unektelig endret våre observasjonsmetoder. En simultan og multiperseptuell tradisjon infiltrerer den lineære og litterære tradisjonen i samfunnet. Utvikling som ifølge Hans-Thies Lehmann er engasjert i stor grad av de nye mediene i samfunnet som har siden 1970-tallet ført med dem nye *multiformer* av teatraliske språk (Lehmann, 2006, s.22). For den moderne teksten, det som leses og oppfattes som en del av scenekunstens symbolspråk, fremstilles nå i større grad i form av visuelle, auditive, gestiske og arkitektoniske tegn. Om ikke fullstendig dominerende så i det minste sidestilt med språket (Lehmann, 2006, s.98). Slik hevder Lehmann at samtidens opptredener beveger seg stadig vekk fra den klassiske aristoteliske dramaturgien til fordel for en heterogen praksis som oppløser og gir fra seg ideen om teateret som en representasjon av et “fiktivt kosmos” (Lehmann, 2006, s.30-31). Så i stedet

for den tekstbaserte representasjonen i “dramaet”, utnevner Lehmann heller et nytt scenespråk for det såkalte *postdramatiske teatret*.



Figur 10. [Fra Tadeuzs Kantors "Wielopole Wielopole" - Kantor sitter til høyre i bildet], 1980, av Maurizio Buskarina/Cicoteka Pressefoto.

Her forflyttes teater-begrepet til å beskrive en multimedialt latent og ustrukturert hendelse. En scenekunst som er mer opptatt av “tilstedeværelse enn representasjon, mer delt enn kommunisert hendelse, mer prosess enn produkt, mer manifestasjon enn signifikasjon” (Lehmann, 2006, s.85, egen oversettelse). Lehmann ser denne tendensen vokse ut fra kunstpraksis hos f.eks. Gertrude Stein, avantgarden og 1900-tallets eksperimenter i kunsten særlig representert i amerikansk og europeisk performancekunst. Men postdramatikken skal ikke forstås som en alternativ vei eller sjanger innen teatret. Lehmann forstår heller postdramatikken som et ledd i en større bevegelse mot det dramatiske teatrets død, og henviser til dramaets spenning som Hegel påpekte var selvmotsigelsen mellom det immaterielle, universelle tanken og den materielle og partikulære kroppen. En spenning Lehmann påstår at nå synes å implodere innenfra det dramatiske paradigmet (Lehmann, 2006, s.42-45).

Postdramatikken er altså ikke en tendens som tar avstand og må kunne beskrives innen dramaets språk, men dramaet må nå se seg selv som et begrenset paradigme med innskrenkede muligheter. Lehmann gir videre eksempler på hvordan et nytt og nyansert språk for det

postdramatiske teatret skal lyde. Blant de mest sentrale begrepene finnes blant annet *visuell dramaturgi*, en dramaturgi som forlater tekstens hierarkier til fordel for en analyse av opptredenene visuelle bilde, visuelle scenespråk. Postdramatisk teater fokuserer ifølge Lehmann, på aktørens tilstedeværelse og kommunikasjonens flyktighet, noe som synes å vektlegge analysen på kommunikativ kreativitet fremfor representasjonelt håndverk. Han insisterer sådan på et skifte av fokus fra dramaets struktur og innhold mot en undersøkelse av det flyktige arbeidet i seg selv som prosess og tilstedeværelse (Lehmann, 2006, s.96-99). For å underbygge dette henviser Lehmann til Tadeusz Kantors praksis som befinner seg mellom stadier av bearbeiding av dramaets tid, og den sceniske bearbeidelsen av den under forestillingen. Et aspekt som er særlig synlig i Kantor fremtoning som en regissør bestandig til stede på scenen som en slags fasilitator under sine forestillinger (se Figur 10). Et aspekt som Lehmann hevder fremmer prosessen som en del av hendelsen (Lehmann, 2006, s.71-73).

Lehmann ser hvordan postdramatisk teater i stor grad har en verdi som et politisk argument. For det postdramatiske teatret er, ifølge Lehmann, det eneste kulturelle stedet hvor vi fortsatt kan konfrontere våre personlige erfaringer og persepsjon. Et fenomen som blir stadig mer sjeldent i dagens økende medierte samfunn, men som har svært høy verdi. Ikke bare begrunnet i teatrets rolle som arnested for ervervelse av medmenneskelighet, men også som et verdifullt sted for affektive erfaringer. Dette hevder Lehmann er særlig sentralt når bruken av medieteknologi i teatret synes å være nettopp noe mer av en trussel mot dette. For de generelle perseptuelle strukturene som fordres av bruken av media i teatret har en konkret konsekvens for relasjonen mellom tilskueren og aktøren; den oppløser relasjonen fullstendig. Det er ikke videre sagt at bruk av medieteknologi i teatret skal unngås. Lehmann foreslår heller at vi bør stille oss kritiske den øvrige *persepsjonens politikk*. Det vil si at vi skal gjøre oss bevisste de politiske aspektene det innebærer å utnytte medieteknologien som en del av vårt poetiske virke (Lehmann, 2006, s.184-187).

Postdramatikken gir oss på den måten et språk for analyse og ikke minst argument for kunstens rolle i samfunnet. Språket oppfordrer til en ikke-representasjonell prosess. En prosess som er tilpasset en kunst som synes å beskrive verden med en stadig økende avstand fra det tradisjonelle dramatiske teatrets språk, først og fremst engasjert av en scenekunst i kontakt med et stadig mer mediert samfunn. Den postdramatiske dramaturgien kan sådan sies å forflytte seg fra komposisjon av et fiksjonelt poetisk dramatisk skriftspråk, til å bearbeide reelle fysiske språk innen teatrets elementer, strippet for fiksjonelle dimensjoner og metaforisk,

representasjonelle artikuleringer. Til tjeneste for et samfunn der stadig flere stemmer synes å mediere fra hverandre og polarisere i stedet for å forene og sameksistere.

New Media Dramaturgy

Et siste nevneverdig svar på etterspørselen av en ny dramaturgisk ontologi i takt med samtidens scenespråk finnes hos den australske trioen Peter Eckersall, Helena Grehan og Edvard Scheer. Med fokus på hvordan digitale teknologier, og da særlig medie-teknologi, inkorporeres i scenekunstnerisk praksis, og hvilke konsekvenser dette har for dramaturgi, foreslår de en såkalt *New Media Dramaturgy* (NMD). Teorien sirkler rundt en diskurs om relasjonen mellom mennesket og maskinen via undersøkelser av kunst der teknologiske elementer er en integrert del av formidlingsformen og i samhandling med kroppen (Eckersall et al., 2016, s.376). Dynamikken mellom mennesket og objekter i kunsten står dermed i senter og stiller sådan spørsmål om deres performative premisser. For skal en snakke om et objekts dramaturgiske egenskaper må det nødvendigvis også forstås som noe performativt, dvs. noe som kan opptre, føle emosjoner og fremkalle empatiske følelser.

Edvard Scheer argumenterer for dette ved å henvise til objekters iboende “aktive impuls” via Jane Bennetts teori om *tingens agens*. Teorien er en utvikling av Spinozas begrep *contatus* som beskriver enhver forms konative materialitet, hvordan et objekts materielle egenskaper også kan forstås som dens aktive og vitale potensialer synliggjort av dens reaksjon på sine omgivelser. Objekters performative egenskaper og dramatiske potensialer i kunsten er med det observerbare og åpner opp for en såkalt “forstørret dramaturgi” ifølge Scheer (Scheer, 2015, s.140-141). Dramaturgi hos NMD kommuniserer dermed mening via interaksjonen mellom flere, fremfor individuelle agenter mener Scheer og henviser til det Bennet kaller et “agential ensemble”, en konstellasjon, eller sammensetning, av menneskelige og ikke-menneskelige elementer forstått som selve premisset for agens (Scheer, 2015, s.143). Men Peter Eckersall påpeker at NMD ikke av den grunn er et tilfelle av antropomorfisme. Det er ikke snakk om å tillegge objekter og maskiner menneskelige egenskaper, men å etablere “nye subjektive modus” (Eckersall, 2015, s.124, egen oversettelse). Modus artikulert ut ifra en ontologisk sammenknytning og sådan likestilling av mennesker og ikke-menneskelige agenter.

NMD lener seg på den måten mot et ny-materialistisk perspektiv. Via et slikt perspektiv ønsker teorien dermed å belyse produksjonen av måter å se på som har reell betydning for hvordan vi

lever inn i fremtiden ved å interagere i flytende, ikke-hierarkiske og ikke-binære praksiser. Med andre ord forlater NMD menneskelig eksepsjonalisme ved å rette fokus mot hvordan inerte ting synes å inneha agens, hvordan ikke-menneskelige ting og krefter aktivt strukturerer verden og menneskekroppen. En agens de hevder også er tingenes performativitet og premiss for deres dramaturgiske potensialer som sådan.

Første Rekapitulasjon

Leireklumpen

Frem til nå har teksten nevnt et kluster av ulike tanker om dynamikken mellom teknologi og kunst. Den har sett på noen grunnleggende problemstillinger som har gjort seg relevante, og på hvilken måte denne utviklingen har dyrket nye ideer om hva det vil si å skape og å oppleve kunst. Det er viktig å selv være klar over sin egen posisjon i et slikt virvar av andres tanker og spørre seg: Hvor er min egen frihet i dette arbeidet? Ens egen navigasjon og orientering skal vel være et slags hovedpremiss, hvordan hindrer jeg da denne teksten fra å bli ren ideologisk diletantisme? Hvordan sørger jeg for at jeg ikke bare kopierer, eller la meg si, reproducerer, et allerede gitt stoff?

Szatkowski vil si at denne problemstillingen er et typisk moderne spørsmål, om ens egen frihet i dynamikken mellom realisme og ideologi. Mellom egen og andres opplevelse av virkeligheten, og hvordan vi tar valg basert på disse. Han hevder at dette skillet mellom objektivitet og subjektivitet preges av ulik grad frihet, og at vi bør møte denne utfordringen ved å stille oss spørsmålet: “Hvem observerer hva ved bruk av hvilke distinksjoner for å løse hvilke typer spørsmål?” (Szatkowski, 2019, s. xiii, egen oversettelse). For å svare på dette spørsmålet har vi frem til nå undersøkt en liten del av det landskapet som utgjør scenekunstnerisk praksis og teori sammenknyttet teknologisk utvikling. Landskapet er grobunn for den videre teoretiske refleksjonen og arbeidet med å konstruere et dramaturgisk perspektiv i stand til å forstå teknologiens dramaturgiske handlingsrom. Et handlingsrom eksemplifisert ved en undersøkelse av den digitale audiovisuelle teknologien i to utvalgte opptredener.

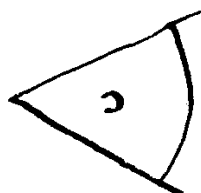
ANDRE ETAPPE
Rekonseptualisering

Teksten går nå videre for å redegjøre for teorien det dramaturgiske perspektivet tar avsetning fra; Szatkowskis post-ontologiske dramaturgiteori. En teori vi deretter belyser via ny-materialismen og til slutt Karen Barads agential realisme i kombinasjon med Deleuze og Guattaris rhizome- og nomadeteori. Tanker som strekker en rettesnor, legger premisset for distinksjonene som blir tatt i analysene. Målet med denne etappen er altså å komme frem til et hensiktsmessig analytisk verktøy i stand til å undersøke noen av den digitale teknologiens dramaturgiske potensialer. I vårt tilfelle den digitale audiovisuelle teknologiens dramaturgiske potensialer slik de kommer til uttrykk i Transiteatret-Bergen og Tore Vagn Lid sin forestilling 03.08:38: *Tilstander av unntak og CULPA! i unntakstilstand* av Taro Vestøl Cooper og Mine Nilay Yalcin.

Szatkowskis dramaturgiteori

Szatkowski foreslår at den eneste måten å skape mening på er å redusere kompleksitet. For virkeligheten er kompleks og skal forstås som et “umerket rom”. Det vil si at det ikke finnes noen latente, iboende strukturer som lar seg nedtegne og forstås i sin helhet, og for å kunne uttale noe om vår virkelighet er det derfor nødvendig å finne et holdepunkt. Et holdepunkt som tillater oss å foreta distinksjoner, skille noe fra noe annet (Szatkowski, 2019, s.53). Spørsmålet blir da hva perspektivet er og hvordan perspektivet distingverer, hva som kan sies å være perspektivets *distinksjonsformel*.

Ved å belyse de ontologiske og epistemologiske hovedtrekkene i Szatkowskis teori finner vi bestanddelene i hans dramaturgiteori. Vi foreslår her de tre avgjørende hovedtrekkene til Szatkowski. Hovedtrekk vi altså senere tar med oss over til Barad for å forsøke å tegne konturene av vårt eget rekonseptualiserte perspektiv. Hovedtrekkene er: *meningsdannelse*, *meningsytring* og *performativitet*.



Figur 11. "Øyet", 2022, Etter Szatkowski (2019, s.71). Egen illustrasjon.

Meningsdannelse: Autopoiesis

Szatkowski velger å se dramaturgi fra et sosialkonstruktivistisk perspektiv med utgangspunkt i den tyske sosiologen Niklas Luhmanns systemteori. Systemteoriens distinksjonsformel tar utgangspunkt i en meningsdannende prosess kalt *autopoiesis* som finnes både i organiske (dyr), sosiale (samfunns-grupperinger) og i psykiske systemer (kognisjon). Kort forklart er autopoiesis, slik Szatkowski utnytter den, en prosess som distingverer og prosesserer mening ut fra hva den utsettes for via det gjeldende systemets *program*. Systemets program skal forstås som utgangspunktet for den selvrefererende prosessen som identifiserer og justerer seg kontinuerlig med sine omgivelser, som en slags referansekode. Szatkowski (2019, s.67-71) adopterer en av Luhmanns få figurer for å illustrere dette, vi lager vår egen variant (se Figur 11). Pupillen, i det som kan se ut som et øye, er referansekoden i systemet. Programmet er i linsen, den svake buen som skiller innsiden fra utsiden av øyet. Et system “forstår” med andre ord noe på bakgrunn av hva det er i seg selv i forhold til sine omgivelser. Dette er en såkalt *rekursiv prosess*, en gjentakende bearbeiding av erfaringer fra det eksterne i det interne. Et system stopper på den måten aldri å utvikle seg, det er bestandig i en kompleks “autopoietisk dynamikk” med dens omgivelser (Szatkowski, 2019, s.69). En dynamikk som beskriver interaksjon mellom entiteter og det sosiale mennesket. Både sett innenfra vårt kognitive apparat, og hos større “grupperinger” kognitive apparater, eller *sosiale systemer* i samfunnet.

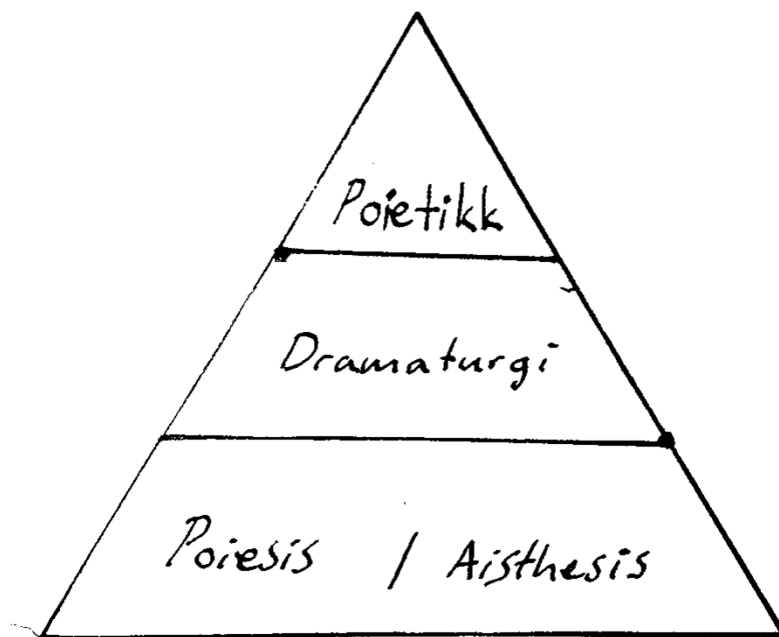
Sosiale systemer har sine respektive roller, og er funksjonelle som sådan. Szatkowski eksemplifiserer med kunst-systemet, et funksjonelt system i samfunnet som definerer hva som er kunst ut fra en forståelse om hva som *ikke* er kunst. Szatkowski foreslår at kunst-systemets program, eller referansekode, er *imaginær virkelighet VS virkelighet* (imaginær virkelighet >< virkelighet) og det vil derfor anerkjenne kunsten på bakgrunn av denne koden (Szatkowski, 2019, s.89).

Den autopoietiske prosessen virker altså både innover og utover et system, og utvekslingen internt på innsiden av og eksternt mellom systemer er hva som utgjør grunnlaget for kommunikasjon. Det vil si at vi, i det psykiske systemet, bare kan forstå ved hjelp av vår kognisjon, men den gjør oss også i stand til å kommunisere i det sosiale systemet med andre psykiske systemer (eller mennesker). Et systems autopoietiske prosess sørger med andre ord for å lese mening basert på tidligere erfaringer og potensielle hendelser i fremtiden (Szatkowski, 2019, s.78). Men autopoiesis forklarer ikke hvordan mening ytres, kun hvordan den prosesseres i hvert enkelt system. For vårt psykiske system kan ikke kommunisere, og det sosiale systemet kan ikke observere. Mening dannes i det psykiske systemet og ytres i det

sosiale systemet. De autopoietiske prosessene er således adskilte og må forholde seg til et referansesystem for å koble de to ulike systemene sammen og for å ytre mening på tvers av hverandre. Szatkowski mener altså at hvert sosiale system har sine referansesystemer, og kunstsystemets referansesystem er et såkalt *Poietisk Hierarki* (Szatkowski, 2019, s.87; se figur 12).

Meningsytring: Det poietiske hierarkiet

Uten et samfunn kan ikke kunsten eksistere. For det er samfunnets verdier, eller *poietikker*, som legger grunnlaget for kunstnerens praksis og som bestandig vil fungere som arbeidets referanse ifølge Szatkowski (2019, s.91). Det vil si at *innenfor* et kunstnerisk verk, la oss si en teaterforestilling, vil arbeidet som gjøres være foreskrevet av eksterne impulser. De kan være seg kunstfaglige utdannelser, hendelser i samfunnet og andre fenomener. Et eksempel, og en særlig sentral del av en poietikk er den mimetiske politikken, selve forståelsen av reproduksjon og fremstillings-praksis. Et verdigrunnlag for hvordan kunsten skal bearbeide virkeligheten



Figur 12. *Det Poietiske Hierarkiet*, 2022, etter Szatkowski (2019, s.88). Egen illustrasjon.

gjennom sine ulike poetiske språk (Szatkowski, 2019, s.56). Ser vi tilbake på historien vet vi at det finnes veldig mange ulike verdigrunnlag, og som et møte mellom et kognitivt og sosialt system viser det poietiske hierarkiet diskursen mellom en slik forståelse og praksis.

De ulike kunstnere i en teaterforestilling vil nødvendigvis ta med seg ulike poietikker fra sine individuelle erfaringer og kunstsyn. Disse vil igjen være forutsetninger for hvordan både skapende (poiesis) og observerende (aisthesis) prosesser vil utarte seg i arbeidet. En regissør

vil ofte bringe med seg et konsept og instruere hvordan poietikken skal være, eller så kan regissøren åpne opp for en mer flytende struktur der kunstnerne går sammen for å bli enige om en felles poietikk. Denne prosessen, som sammenfletter poietikken og praksisen, selve bindeleddet mellom individuell sosial kunnskap og praksis, er dramaturgi. Det poietiske hierarkiet fungerer sådan som en sammenstilling som ser impulser fra samfunnet som den dikterende faktoren for kunstpraksis og dramaturgi som en medierende instans. En instans til stede i hver eneste kommunikative prosess som premiss for det som kan kalles meningsytringens performative potensialer (Szatkowski, 2019, s.87).

Performativitet

Sett i lys av det poietiske hierarkiet lar det performative seg best beskrive som reaksjonen eller artikulasjonen innenfor en viss poietikk. Noe som er performativt, er altså det som kommuniserer via en viss poietisk forståelse. Forholdet mellom dramaturgi og det performative kan sådan sies å være et dialektisk forhold der dramaturgien vil sørge for at praksis, poiesis og aisthesis, sammenfaller innenfor en viss poietikk, og vil dermed presentere noe som er performativt. I systemteorien vil derfor Szatkowski si at det performative er “system-relasjonelt”, det vil si at det performative “avhenger av det aktuelle sosiale systemet i den gitte situasjonen.” (Szatkowski, 2019, s.172, egen oversettelse).

Performativitet er sådan et sosialt begrep og trer frem i møtet med det psykiske systemet som person og det sosiale systemet som rolle. Ifølge Szatkowski vil måten dette møtet utarter seg på avhenge av hvilke poietikker som ligger til grunne i det sosiale systemet. Hvordan individet velger å fremtre i samfunnet ut ifra samfunnets sosiale normer og regler (Szatkowski, 2019, s.172). Performativitet i teatret vil dermed doble dette møtet når en person iscenesetter både seg selv og en karakter på samme tid. Szatkowski påpeker at selv om flere moderne performance-kunstnere har forsøkt å bryte denne performativiteten i opposisjon mot dens “kunstighet”, vil selve situasjonen, at aktøren opptrer for et publikum, bestandig være en form for performativ handling (Szatkowski, 2019, s.173-174). I lys av kunstsystemets kode; *imaginær virkelighet* >< *virkelighet*, vil altså noe performativt også fortelle oss hvorvidt noe er kunst ut ifra i hvor stor grad kunsten evner å skille seg fra virkeligheten.

Oppsummering: Dramaturgi

Det fremstår at modellen som tegnes av autopoiesis, den rekursive bearbeidningen av informasjon mellom det indre og det ytre, er en modell som i stor grad legger premissene for både den kognitive og den sosiale differensierende meningsdannelsen. Det danner mening ved å skille noe fra noe annet. Dramaturgi blir sådan en “dynamisk moderator” mellom det indre og det ytre (Szatkowski, 2019, s.156). Prosesser som kan forstås som “dialektikken”, eller distribusjonen, mellom kunsten og samfunnet for øvrig, og derfor premisset for det performative. Et premiss for at kommunikasjonen fra et system bæres over i et annet system. Dette er dramaturgiens rolle i følge Szatkowski (2019, s.56-57). En rolle det også er mulig å undersøke og praktisere.

Hos Szatkowski vil dramaturgen være den med ansvar for at et kunstverk kommuniserer det den har en intensjon om å kommunisere på en god måte ut fra den poietikken som legges til grunne innenfor kunst-systemet, i dialog med det ytre sosiale systemet. At kunstverket uttrykker et hensiktsmessig poetisk språk som forteller det som ønskes å fortelles til et publikum fra et visst funksjonelt sosialt system. Szatkowski foreslår med det et skille mellom to ulike former for dramaturgi. En dramaturgi som bearbeider poietikken i et vitenskapelig system på utsiden, og en annen som virker på innsiden av kunst-systemet (Szatkowski, 2019, s.54).

For poietikken i samfunnet, hvordan samfunnet forstår eller leser kunstens poetiske språk og samfunnsrolle, er et fagfelt i seg selv. Et fagfelt som undersøker den såkalte *poetologien* (Szatkowski, 2019, s.58). Hans-Thies Lehmanns drøftinger av det postdramatiske teatret er sådan til tider en poetologisk diskurs. En drøfting av samfunnets syn på kunst ut ifra analyser av tendenser i kunstens kommunikasjonspraksis i samfunnet. Slike undersøkelser beror på troen på at summen av ulik praksis kan fortelle oss noe om kunstens tilstand i samtiden. Enda Szatkowski ikke påpeker det selv mener jeg at denne formen dramaturgi, dynamikken mellom kunst og samfunn, derfor kalles Sigma-(sum) dramaturgi eller ζ -dramaturgi av Szatkowski. En betegnelse på undersøkelsen av den kommunikative dynamikken mellom det kunstneriske og det sosiale systemet, lest ut fra analyser av kunstens kommunikative strategier i dens poetiske språk (Szatkowski, 2019, s.118).

Den andre formen dramaturgi, alfa-dramaturgi eller α -dramaturgi, forteller om den kommunikative dynamikken innenfor et kunstsystem. Begrepet *alfa* betegner en dominant innen biologien så det kan i dette tilfellet være fruktbart å forstå alfa-dramaturgien som den

“dominante” dynamikken innenfor for eksempel en teaterproduksjon. Alfa-dramaturgien betegner med andre ord de relasjonelle forholdene mellom praksisen (poiesis og aisthesis) og poietikken, synergien mellom tanke og handling. Hva et kunstverk gjør, hvordan den gjør det og hva den gjør det på bakgrunn av; dens bestanddelers tilblivelse og sammenfletting i kunstverket (Szatkowski, 2019, s.118).

Szatkowski foreslår at hvis vi forstår vitenskapelig arbeid som noe som sammenlikner og ønsker å utvide vår kunnskap om sammenheng, betyr det at vi må undersøke fenomener med stadig større forskjeller. Vi må øke kompleksiteten i vår meningsdanning. Det betyr at vi må kartlegge aspekter ved fenomener som er vanskelige å forstå sammenhengene ved. For å undersøke, beskrive og formidle disse sammenhengene trenger vi derfor nye og mer komplekse teorier. Teorier som evner å konseptualisere vår oppfattelse av verden (Szatkowski, 2019, s.58).

Szatkowskis forslag til en slik teoretisk forståelse tar altså utgangspunkt i Niklas Luhmanns systemteori. Teorien mener at den autopoietiske strukturen er selve grunnlaget for vår kommunikative praksis ut ifra en differensierende prosess. En rekursiv meningsdannelse som tyder og reagerer ved å skille noe fra noe annet på bakgrunn av en bestandig forhandling mellom omverden og referanser fra våre tidligere subjektive erfaringer. Denne forhandlingen, mellom ide og praksis, er dramaturgi.

En kritisk avsnitt

Szatkowskis dramaturgiteori hviler på Luhmanns systemteori, som er en kontroversiell teori på mange måter. Luhmann arbeidet innenfor det sosiologiske feltet, men sammenlignet med Bourdieu som begrunnet størsteparten av sine teorier i praksis, legger Luhmann liten vekt på empirisk arbeid. Noe som får flere til å se Luhmann som en filosof fremfor en sosiolog. Det er påfallende at Luhmann kan påstå at systemer er faktiske realiteter i verden samtidig som han unngår nærmere beskrivelser og eksempler av hvordan funksjonelle systemer faktisk virker (Šubr, 2019, s.608-610). Det er særlig tydelig når han tildeler koder, kommunikative medier, eller verdier de grunnleggende binære differensierende mekanismene i hvert enkelt system. Han begrunner ikke hvorfor eller hvordan dette er den gjeldende koden, det synes som at den bare er det.

Dette er en tydelig svakhet Szatkowski adopterer når han blant annet henviser til koden “imaginær virkelighet><virkelighet” i kunstsystemet. En binær kode som visstnok differensierer kunst fra andre objekter i samfunnet fordi en av kunstens unike funksjon er å

skape noe som *ikke* kommuniserer som noe annet. Dette kommer tydelig frem når vi observerer kunsten i andre grad, det vil si, når vi observerer *hvordan* noe observerer. Kunst, i følge Szatkowski, kommuniserer via denne formen persepsjon, en viss form observasjon via sin egen artikulasjon. Denne artikulasjonen er ikke lik den vi ser som kommunikativ praksis andre steder i samfunnet, fordi ingen andre funksjonelle systemer kommuniserer hvordan samfunnet kommuniserer (Szatkowski, 2019, s.89-94). Med andre ord er kunst en annengrads observasjon av samfunnet, en refleksjon av *hvordan* samfunnet observerer (Szatkowski, 2019, s.94).

Kritikere gjør oss også oppmerksomme på hvordan Luhmann synes å ignorere den materielle verden til fordel for alt annet som er levende, det som er autopoietiske systemer. For materialer har per se ingen kommunikativ verdi (Šubrt, 2019, s.613). Hos Szatkowski tildeles såkalte allo-poietiske systemer, systemer som ikke drives av autopoietiske prosesser, kun passive roller frem til de lar seg definere innenfor et visst poietisk hierarki. Han takler med det spørsmålet om det materielles rolle, ved å gjøre det relativt det programmet det presenteres som en del av i kunstsystemet. Men det er beundringsverdig at Szatkowski ikke beveger seg nærmere undersøkelsen av kommunikative potensialer hos særlig annet enn tekst, tale og kun foreskriver performative egenskaper til levende “autopoietiske” aktører. For man må nødvendigvis spørre seg om ikke det materielle har sin egen performativitet når det kan sies at det innenfor ulike poietiske hierarkier jo får sin virkning, skal vi tro Szatkowski.

For å undersøke dette tar nå denne teksten sin avsats fra Luhmanns radikale konstruktivisme over til Karen Barads like radikale agential realisme. I jakten på et fruktbart teoretisk fundament som tillater oss å undersøke dramaturgiske potensialer i nettopp materialer, skal vi nå belyse hvordan bestanddelene fra Szatkowskis dramaturgiteori kan leses med ny-materialistisk, posthumanistisk optikk. I denne oppgaven er materialene, som tidligere nevnt, representert som digitale audiovisuelle teknologier slik de fremsto i to ulike scenekunstneriske produksjoner. Den følgende avsatsen ønsker altså å formulere oppgavens endelige analyse-metodiske utgangspunkt for å undersøke disse, og er som sådan oppgavens siste teoretiske avsnitt før den beveger seg over til selve analysene.

Mot Agential Realismen

Ifølge Diana Coole og Samantha Frost innebærer det å tilnærme seg et ny-materialistisk perspektiv å se det materielle først og fremst som noe mer en “kun” materie. Materie er ikke en fastsatt og forutsigbar substans, men et langt mer komplekst fenomen bestandig *relasjonelt*, det vil si bundet sammen med sine omgivelser (Coole & Frost, 2010, s.9). Materie er sådan noe som innehar agens, virkning og utstrekningsevne på lik linje med mennesket, som på den måten alltid vil være aktive deltagere fremfor passive observatører. Vi må, slik vi skal se hos Barad, derfor forstås som en del av materialets fremtreden, som en del av fenomenet vi undersøker (Coole & Frost, 2010, s.10).

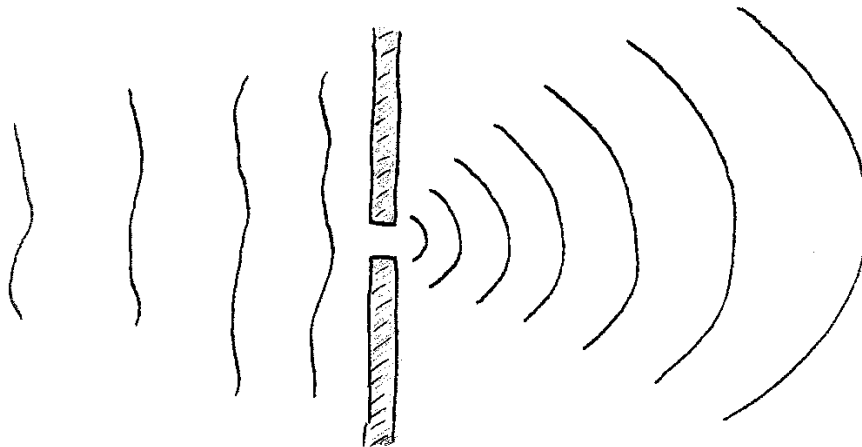
Store deler av det ny-materialistiske tankegodset henviser særlig til de tidligere nevnte franske poststrukturalistene Gilles Deleuze og Felix Guattari og deres rhizomatiske konsept i opposisjon til representasjonalismen. Et anti-humanistisk argument som, ifølge den italienske filosofen Rosi Braidotti, representerer den franske poststrukturalistiske kritikken av strukturell antropomorfisme (Braidotti, 2013, s.3). Det vil si, kritikk av en vestlig tradisjon som forstår “mennesket som alle tings målestokk” (Braidotti, 2013, s.2, egen oversettelse). Braidotti videre-formulerer Deleuze og Guattaris kritikk og retter seg mot det hun kaller det *posthumanistiske* perspektivet. Et perspektiv som dekonstruerer skillet mellom det menneskelige og det ikke-menneskelige ved å bryte dikotomien mellom natur og kultur, og forstår fenomener som singulære situasjoner i hva Donna Haraway kaller det *naturalkulturelle landskapet* (Braidotti, 2013, s.8).

Poststrukturalistisk teori blir sådan et argument for å forstå vår tilblivelse som en kontinuerlig samhandling med våre omgivelser. Braidotti konkluderer med at den nødvendige konsekvensen av dette er at subjektet, vårt rasjonelle selv, må forstås som et utvidet relasjonelt vesen som frembringes av et ekspanderende felt påvirkninger av materie. En materie som er autopoietisk, selv organiserende og strukturelt relasjonelt (Braidotti, 2013, s.6). En autopoiesis som da altså ikke kun er engasjert av sosial praksis, som Luhmann og Szatkowski vil ha det til, men også materielle situasjoner.

Et poststrukturalistisk perspektiv vil altså forlate den representative optikken til fordel for en ny-materialistisk kontinuitet. En kontinuitet som hos posthumanistene ikke ser etter homogene signaler av kultivasjon, men som stiller seg følsom ovenfor entiteter med reelle inngripende egenskaper. Spørsmålet blir nødvendigvis hva en slik optikk har å si for hvordan vi skal forstå virkeligheten vi undersøker, for vår diskursive praksis. Karen Barad, Professor i feminisme,

filosofi og historie ved Universitetet i California, foreslår at vi forstår denne diskursive praksisen som “materieell-diskursiv” ved å anerkjenne det materielle som noe performativt, som noe meningsdannende i seg selv. Et argument vi kjenner igjen hos Foucault. Dette er en såkalt “relasjonell ontologi” som har til hensikt å følge posthumanismens natural-kultur. Hennes argument er et filosofisk konsept hun kaller *agential realismen* (Barad, 2003, s.812).

Denne teorien kan gi oss et interessant perspektiv på scenekunsten via en rekonseptualisering av dramaturgi-begrepet. Så ut ifra en analyse av Szatkowskis teori tar vi nå altså utgangspunkt i en forståelse av de dramaturgiske bestanddelene for å være meningsdannelse, meningsytring og performativitet. Barads konseptualisering av disse begrepene skal nå undersøkes for å danne et metodisk utgangspunkt for vår analyse av dramaturgiske potensialer ved den digitale audiovisuelle teknologien. Hensikten er altså å konseptualisere et dramaturgisk perspektiv som tillater oss å forstå den digitale audiovisuelle teknologiens materielle agens, som sådan åpner opp for en drøfting av dens dramaturgiske potensialer.



Figur 13. *Diffraksjon*, 2022, etter Barad (2007, s.74-75). Egen illustrasjon.

Agential Realismen

Karen Barads prosjekt tar altså avsetning fra en kritikk av representasjonalismen. Hun hevder at det vestlige samfunnet har blitt langt mer opptatt av språk og andre former kulturell representasjon enn den faktiske materielle virkeligheten. At fokuset har skiftet fra en diskurs om materiell fakta til materiell symbolikk (Barad, 2003, s. 801). Hun spør seg hvordan vi kom til å stole mer på språket fremfor materien. For Barad ser at denne utviklingen etablerer et kunstig skille mellom materie og kultur, der kultur forstås som noe aktivt, som noe med *agens*, mens materie forblir noe passivt og sådan aldri sett på som noe med inngripende egenskaper

(Barad, 2003, s.802). Forslaget hennes er altså å forstå diskursiv praksis som noe performativt, men hva mener hun med det?

En inngang til å forstå det agential realistiske begrepet om performativitet kan med fordel være å først undersøke begrepet om *diffraksjon*. Diffraksjon er, som i opposisjon til refleksjon, effekten av en forstyrrelse, noe som oppstår i det noe avviker fra noe annet (Barad, 2007, s.71). Barad retter med det blikket vekk fra det hun kaller representasjonens *geometriske optikk*, over til diffraktiv, *fysisk optikk*. Denne fysiske optikken undersøker det som skiller, som etablerer grenser, som engasjerer diffraksjon, fremfor å undersøke hvordan noe reflekterer eller etterligner noe annet (Barad, 2007, s.135). Et fenomen blir derfor først og fremst forstått på bakgrunn av den differansen, den forstyrrelsen, som får fenomenet til å fremtre (se Figur 13). Blant disse forstyrrelsene må ikke minst vår egen, de forstyrrelsen gjort av den observerende, også forstås som en del av fenomenet (Barad, 2007, s.175). Her henviser Barad til den danske fysikeren Niels Bohr, og blant Bohrs viktigste prinsipper om at ting ikke innehar forutbestemte grenser og at ord ikke innehar forutbestemt mening (Barad, 2007, s.138). Verden er, slik vi husker fra Deleuze og Guattari, i en kontinuerlig utvikling av assemblager, en åpen verden som bestandig blir til, og materie er sådan også bestandig i utvikling ifølge Barad (Barad, 2007, s.153).

Avgjørende for denne slutningen er Barads forståelse av agential dynamikk, forståelsen av hvordan virkeligheten fremskrider og naturen bak denne bevegelsen. For den agentiale dynamikken er ifølge Barad ikke-lineær og ikke-spatial, det vil si ikke bundet til en temporær eller spatial konstant. I stedet mener Barad at tid og rom fremskrider via en gjentagende materialisering av fenomener. Segmenteringen, avtrykket disse materialiseringene, eller *intra-aksjonene* skaper, er også selve produksjonen av tid og rom (Barad, 2007, s.180; s.234). Temporalitet og spatialitet er som sådan fremprovosert “gjennom verdens intra-aksjoner” (Barad, 2007, s.180, egen oversettelse og kursivering). Spørsmålet blir nødvendigvis: hvordan danner vi da mening i en bestandig endrende, ikke-lineær og ikke-spatial virkelighet, og hva har det å si for hvordan vi forstår konseptet om dramaturgi?

Meningsdannelse: Apparatus

Barad viser til Bohrs påstand om at meningen vi som observatører leser ut fra et fenomen, først og fremst handler om *hvordan* vi leser. For det apparatet vi bruker for å tyde et fenomen er også

nødvendigvis med på å produsere fenomenet (Barad, 2007, s.146). Bohr selv kom frem til denne konklusjonen etter at eksperimenter, hvor små variasjoner i beregnings-instrumenter, avdekket helt ulike evner hos et materiale (Barad, 2007, s.119). Barad tar dette i betraktning og konkluderer derfor med at mening oppstår i det et apparat, eller *apparatus*, med sin begrensning avgrenser og derfor er i stand til å tyde et visst aspekt ved et fenomen. Denne avgrensningen, eller *agentielle kuttet* forstyrrer fenomenet, skaper en diffraksjon og blir som sådan en del av fenomenet som observeres (Barad, 2007, 148). Denne sammenknyttingen av ulike handlinger kaller Barad for *intra-aksjoner* og er selve fundamentet for meningsdannelsen (Barad, 2007, s.149).

Sentralt i Barads konsept er at valget vårt av et apparat derfor er avgjørende for å tyde verden, og er som sådan et viktig ansvar som har moralske og etiske implikasjoner (Barad, 2007, s.74), noe vi skal se på senere. Men først, et enkelt eksempel kan hjelpe oss å forstå det grunnleggende prinsippet, la oss se på en linjal.

Si at fenomenet jeg ønsker å observere er avstanden mellom to punktum i denne teksten. Avstanden er et fenomen dannet av en viss konstellasjon av materie, men for å forstå fenomenet ytterligere må jeg forstyrre det, skape en differens ved å foreta et kutt ved bruk av et apparat. "Beregning med linjal" er et apparat, en handling som begrenser fenomenet og skaper et referansepunkt som jeg kan utnytte for å lese avstanden mellom to punkter. Både via linjalens merker, men selv uten disse merkene vil linjalen gi meg en størrelse å referere til uansett. Når jeg så legger linjalen ned på papiret og justerer det inntil punktumene skjer det en intra-aksjon, et nytt fenomen oppstår i det linjalen samhandler med punktumene og etablerer sådan en ny mening. Et sentralt aspekt ved dette eksempelet er at min bruk av linjalen forstås som et apparat, men Barad vil presisere at denne linjalen, først og fremst er et materialisert konsept, en materiell konfigurasjon som evner å innta en posisjon som definerer selve fenomenet (Barad 2003, s.814). Min handling, at jeg la linjalen ned på papiret, er da nødvendigvis en *kausal* handling, en handling engasjert og initiert av min erfaring av fenomenet. Dette gjør min beregning til det Barad vil kalle en *kausal materiell-diskursiv handling* som fremprovoserte et visst fenomen på bakgrunn av min egen vurdering av fenomenets materielle sammensetning eller konstellasjon (Barad, 2007, s.149). Jeg tar i bruk en linjal som apparat fordi den innehar de materielle egenskapene som behøves for å beregne avstanden mellom de to punktumene. En handling som derfor produserer et bevisst kutt og som sådan får noe til å skje. Bevisstheten om hva min beregning gjør med fenomenet er derfor premisset for min egen meningsdanning. Når jeg altså er i stand til å forstå den differansen linjalen gjør, forstår jeg også fenomenet på

bakgrunn av en oppmerksomhet om linjalens *agens*, dens intra-aktive rolle i observasjonen av fenomenet.

Meningsytring: Intra-aksjon

Når vi da forstår meningsdanning som produktet av en spesifikk, kausal intra-aksjon, hvordan skal vi da forstå meningsytring? Barad tar til orde for at vår bevissthet om apparatets agentielle rolle som differensierende referanse, muliggjør objektiv kunnskap. For et kausalt apparat vil nødvendigvis lese et fenomen på bakgrunn av fenomenets materielle konstellasjon, og vil sådan være i stand til å skille mellom objektiv realitet og subjektiv differanse. En subjektiv differanse som derfor ikke er adskilt fenomenet, men som virker sammen med den objektive realiteten, og som sådan utkrystalliserer en objektiv kunnskap om aspekter ved fenomenet (Barad, 2007, s.120). Intra-aksjon utøves derfor ikke av en part i sammenfatningen av materialene, men av begge parter som i sin sammenfletting danner fenomenet (Barad, 2007, s.153). Agentielle kutt skal derfor forstås som en sammenknytning av både semantiske (symbolske) og ontiske (objektive) aspekter, og meningen vil derfor fremtre via spesifikke agentiale intra-aksjoner, kutt som avdekker disse to komponentene innad i et fenomen (Barad, 2007, s.148).

Linjalen kan altså forstås som et apparat som både innehar noen av de samme materielle kvalitetene ved fenomenet, de samme objektive egenskapene ved avstanden til punktumene, samtidig som at linjalen også innehar et semantisk, det vil si en symbolsk betydning, som tillater meg å tolke denne objektive sannheten. Det gir derfor ikke mening å skille mellom meningsytring og meningsdannelse, for mening ytres *og* dannes via den samme prosessen. Via apparatets kutt, via kausal agential intra-aksjon.

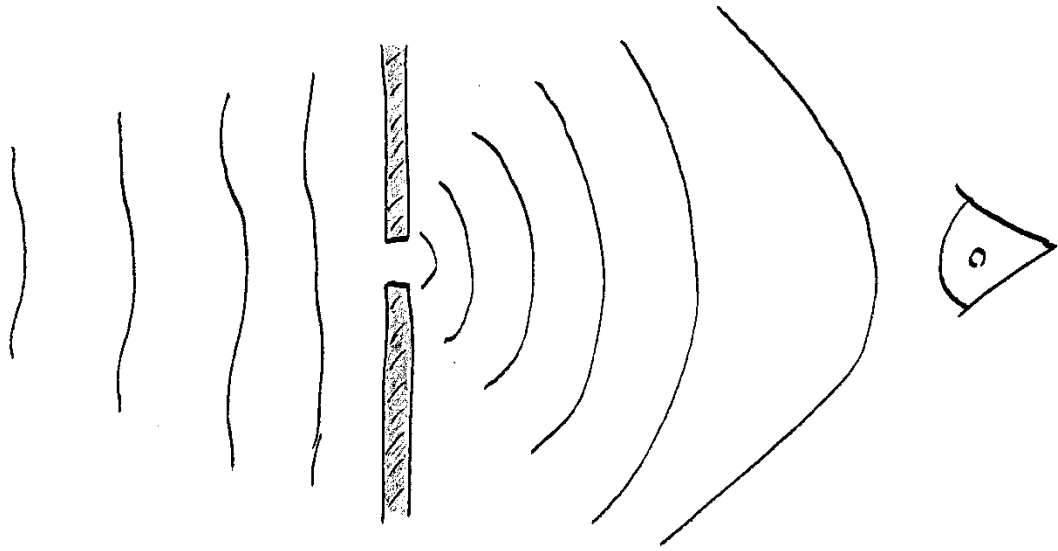
Performativitet: Agens

Barads begrep om performativitet vil ta et oppgjør med den språklige, kulturelle tradisjonen som er tillagt begrepet tidligere. Hun henviser blant annet til Nietzsche som advarte om en blind tro på ordets deterministiske rolle i vår meningsdannelse. For ord er ikke performative i seg selv, de får ikke ting til å eksistere av seg selv og ting eksisterer ikke fordi de har et navn eller en beskrivelse. Med andre ord, fremtrer ikke verden fordi vi kan beskrive den med ord (Barad, 2007, s.133).

I stedet ser Barad på performativitet som det motsatte av denne aktiviteten, som noe i opposisjon til ordets makt. Som et skifte fra det dialektiske forholdet mellom beskrivelse og realitet, til faktiske inngripende materielle handlinger (Barad, 2007, s.135). Barad henviser til hva vi husker som posthumanismens avkall på forståelsen av “mennesket som alle tings målestokk” og påstår at dette fastlåste forholdet, med representasjonens feilaktige apparater, er noe vi må ta et oppgjør med. Dette oppgjøret innebærer at vi må gjøre oss selv oppmerksomme de apparatene vi forstår verden ut ifra, og hvilke implikasjoner dette har for våre liv (Barad, 2007, s.136).

Barad avfeier med det at vårt språk og beregninger har medierende egenskaper i seg selv. For et fenomen er, som vi nettopp var inne på, sammenflettet i en kausal intra-aksjon engasjert av et agentialt kutt, og kan derfor ikke bare forstås ut fra en språklig, sosial kontekst eller kun objektiv realitet. Forståelsen av fenomenet skal inkludere *begge parter* via den materielt-diskursive praksisen som evner å undersøke fenomener via intra-aksjonens dynamikk (Barad, 2007, s.138). Materie, slik Barad ser det, er derfor ikke historisk forankret slik den Judith Butler vil ha det til. Den er ikke preget av språklige beskrivelser a priori. Språket kan ikke foreskrive et materialets egenskaper fordi materialet først og fremst bestandig er en del av et fenomens materialisering. Verden konfigureres og artikuleres via intra-aksjoner som først og fremst er materialiseringen av aktive materielle agenter. Agenter som bestandig fletter seg sammen med andre agenter. Denne sammenflettingen, denne intra-aksjonen mellom materie er *iterativ*, en kontinuerlig sammenstilling av agenter som ut fra sine bestanddeler virker med hverandre og som sådan utkrystalliserer verden (Barad, 2007, s.251). Denne iterative intra-aktiviteten er hva Barad forstå som performativitet (Barad, 2007, 252). All verdens fenomener, uavhengig av mennesket, er altså agential intra-aktivitet og vi er derfor medansvarlige dens tilblivelse og hvordan agens virker, den performativiteten både vi, men også våre omgivelser er reaksjoner på (Barad, 2007, s.207). Karen Barads agential realisme er som sådan et opprop om å gjøre oss bevisste, ikke bare de sosiale faktorene, men også de materielle aspektene som faktisk ligger til grunn for vår onto- epistemologi. Både for å beskrive hvordan verden intra-agerer med oss, men kanskje særlig hvordan vi bør forstå vår intra-aksjon med den.

Andre rekapitulasjon: Rekonseptualisering



Figur 14. *Intra-aksjon*, 2022, kombinasjon av Barad og Szatkowski. Egen illustrasjon.

Det er nødvendig med en ny rekapitulasjon. I et forsøk på å rekonseptualisere et dramaturgisk perspektiv i stand til å anerkjenne dramaturgiske potensialer ved digital audiovisuell teknologi, nytter det å etablere et holdepunkt. Å ta en pause hvor vi får muligheten til å hente oss inn og redusere kompleksiteten i arbeidet slik vi gjorde etter forrige etappe. For slik landskapet har utfoldet seg frem til nå virker en teori om dramaturgi å være langt fra enkel, og ordene til Szatkowski blir litt komiske når vi ser hvor komplisert teorien han selv konkluderer med er. Vi oppsummerer;

Szatkowski forstår dramaturgi som en sammenstilling av poietikk; en idé om hva kunst skal gjøre og være, og aisthesis og poiesis; kunstnerisk praksis. Dette gjør han for å bli i stand til å kunne si noe om kunstens kommunikative kvaliteter relativt det systemet den virker innenfor. Dramaturgi er altså selve den kommunikative strategien som kan sies å ligge til grunne i en beskjed gitt innenfor et spesifikt system vurdert på bakgrunn av systemets egen poietikk, eller “kultur”. Dramaturgi skal derfor ikke forstås som en narrativ komposisjon i seg selv, men som komposisjonens kommunikative *effekt*.

Ser vi tilbake på agential realismen vet vi at mening dannes og ytres via en performativ agential intra-aksjon. Via et kutt med et apparat som knyttes sammen med fenomenet som undersøkes, som danner et avvik, en diffraksjon vi kan forstå fenomenet på bakgrunn av. Ser vi dramaturgi fra et agential realistisk perspektiv kan vi da si at effekten av kommunikasjonen,

fenomenets dramaturgiske potensialer, sådan avdekkes via en handling som evner å skille fenomenets objektive, materielle aspekt eller egenskaper, og subjektive, symbolske tolkning. Slik vi så i eksempelet med linjalen vil altså avstanden mellom punktumene være det som avgjør hvordan vi skal beregne fenomenet i første omgang: med et kausalt apparat som evner å forstyrre avstanden. Linjalens streker vil deretter virke som en medierende instans som tillater oss å tolke fenomenets betydning i andre omgang ut fra en sosial kontekst.

Sammenstillingen dramaturgien gjør mellom kultur og kunstnerisk praksis i Szatkowskis poetiske hierarki kan altså sees på som en liknende analyse, en sammenstilling av subjekt (kultur) og objekt (praksis), men vi foreslår at intra-aksjoner i scenekunsten i første omgang *ikke* belyses via en kultur, men via situasjonens egen materialitet, via agentens materielle egenskaper.

Det kan nytte å igjen se tilbake til Deleuze og Guattari og deres rhizomatiske teori. For et rhizomatisk dramaturgisk spørsmål vil ikke spørre hvordan fenomenet henger sammen med andre fenomener, det ville vært et arboresent spørsmål, og svaret ville simpelthen vært relativt den konsensuelle symbolske refleksjonen. Sådan konkluderer Szatkowski med sin relasjonelle dramaturgiteori.

Vi påstår at selv om denne teorien godt forteller oss hva noe kan tolkes som i et samfunn, er det sentralt og kanskje til og med viktigere å anerkjenne et fenomen først og fremst på bakgrunn av sin unike materielle komposisjon, for først da står vi virkelig forberedt til en utforskning av fenomenets potensialer, fremfor det vi kan kalle *konsensialer*. Sådan mener vi at vårt dramaturgiske perspektiv ønsker å frigjøre seg fra et kommunikasjons-begrep som forstår samhandling som homogen bevegelse, men heller som mening utkrystallisert via diffraksjon og heteronome, rhizomatiske sammenknytninger.

Analysens første trinn er derfor er undersøkelse av et materiale, i dette tilfellet digital audiovisuell teknologi, og dets materielle agens, dets unike differensierende egenskaper. Spørsmålet blir som sådan, fra et agential realistisk/ rhizomatisk perspektiv, rettet mot *hva* som er materialets kausale egenskap som materielt-diskursiv intra-aksjon. Eller enklere sagt: *Hvilke unike egenskaper har materialet i seg selv?* Figuren over illustrerer hvordan denne rekursive prosessen kan forstås som en intra-aksjon som, fra et perspektiv (system) erfarer et fenomen *via* en forståelse av dets diffraktive apparat (se Figur 14).

Å danne en analysemodell på bakgrunn av dette perspektivet oppfordrer altså til en totrinns undersøkelse. Først en undersøkelse av fenomenets agentielle relasjoner, dets materielle

konstellasjon. En undersøkelse som definerer de relevante agentene, hvordan de er disponert/plassert i forhold til hverandre i rommet og hva noen av deres unike egenskaper kan sies å være. Deretter følger en undersøkelse av fenomenets relative assemblage, eller plataer. En belysning av dets kommunikative, semiotiske potensialer.

Analysens modell, vårt konseptuelle apparatus, henter sådan inspirasjon fra Michael Eigtveds såkalte opplevelsesmodell som ikke bare forstår en scenisk hendelse på bakgrunn av dens intra-aksjon mellom tilskuer og aktør, men også på bakgrunn av dens såkalte predestinasjon (Eigtved, 2007, s.122-123). Predestinasjonen peker på de forutsetningene som ligger til grunn før den sceniske hendelsen, og kan som sådan likestilles med Szatkowskis poetikk. Men Eigtved utdyper denne dimensjonen til å ikke bare innbefatte de kunstneriske konsensialene, de konnotasjonene som tegnes av kunstsystemet, men også det kultursosiologiske konstellasjonene som utgjør hendelsens locus, eller omkringliggende landskap (Eigtved, 2007, s.125).

Vi ser her en nødvendig sammenknytning i modellen som sådan faktisk legger opp til både en materiell og en refleksiv diffraksjon. En sammenknytning av objektiv og subjektiv observasjon. Dette skal ikke forstås som en fullstendig kapitulasjon i bifall for en arboresent refleksjon, for orienteringen i et semiotisk system, slik Deleuze og Guattari påpeker, må først og fremst være av subjektiv semiotisk art. En såkalt "deterritorialisering" som leser sitt landskap først og fremst på bakgrunn av sin egen relative, men aldri tilfeldige, posisjon (Deleuze & Guattari, 1987, s.133). Dette betyr også at dramaturgi, vår sammenstilling av objektiv og subjektiv kunnskap, er subjektiv, men også nødvendigvis en meningsdannelse gjort fra et sted, et system delt med andre. En undersøkelse av det Deleuze og Guattari kaller "kollektive assemblager av ytringer" (Deleuze & Guattari, 1987, s.22, egen oversettelse).

Dette er også et poeng den slovenske filosofen Slavoj Žižek påpeker i sin kritikk av agential realismen ved å henvise til Hegels begrep om *refleksivitet*. Et begrep han hevder Bohr var veldig nær selv da han påsto at et apparat er en del av det fenomenet som blir undersøkt, men Žižek påpeker at dette ikke er et bevis på muligheten av objektiv kunnskap slik Barad hevder (Žižek, 2012, s.931). For om naturen innehar mening i seg selv, vil en kausal intra-aksjon uansett aldri kunne skje adskilt fra menneskets sfære. Med andre ord vil mennesket aldri være i stand til å observere verden uten å ta med seg sine egne naturalkulturelle begrensninger (Žižek, 2012, s.931). For mellom differansene som tolker årsaken og virkningen i et fenomen, finnes det nødvendigvis et ubevisst refleksivt punkt, en menneskelig "begrensning", et refleksivt materiale som faktisk muliggjør differensieringen i seg selv (Žižek, 2012, s.936).

Žižek henviser til Deleuzes bok *Difference and Repetition* hvor dette referansepunktet, eller “kortslutningen” som Žižek kaller det, er noe Deleuze påpeker er selve muligheten for meningsdannelse (Žižek, 2012, s.936; Deleuze, 1994, s.122). Dette referansepunktet kaller Deleuze for "den mørke forløperen" og betegner først og fremst den differansen som evner å sammenknytte andre differanser sammen (Deleuze, 1994, s.119, egen oversettelse) Det er ikke snakk om et konkret kulturelt semiotisk referansepunkt, som en emoji eller et kjent slagord, men en forståelse av differanser innenfor fenomenets eget metaspråk (Deleuze, 1994, s.123). Med andre ord, mening oppstår i differansen vi gjør på bakgrunn av *forståelser* av hva som gir mening og ikke. På bakgrunn av våre egne begrensede forståelser av fenomenets natur og de entitetene som skiller seg fra denne naturen i fenomenet, eller “kosmoset” som undersøkes (Deleuze, 1994, s.123).

Analysens andre del undersøker derfor scenekunsten som et eget kosmos, som en natur med en slags “genealogisk profil” vi som observatører vil danne en forståelse av og gjøre differanser ut fra. Disse refleksive differansene vil ta avsnitt fra tre bestemte steder innenfor hendelsen, tre sekvenser av hendelser. For ser vi tilbake til Deleuze og Guattaris plata-teori, kan vi forstå forestillingen som en linje på et kart, et konsept som segmenterer seg i en assemblage av flere konsepter. Sekvenser vi tar avsnitt fra, og utfører reflektiv diffraksjon av, punkter på denne linjen i kartet. Punkter, eller for å bruke rhizomatisk-språk, *noder*, bestemte steder hvor sammenkobling av andre assemblager skjer.

Dette er hva jeg vil kalle for *refleksive diffraksjoner*, som altså ønsker å undersøke de potensielle avvikene og sammenknytningene som skjer i disse sekvensene med andre konsepter, og hvordan disse sammenknyttede hendelsene danner et større flettverk av historier, nomader eller som jeg vil kalle dem; *biomer*. Biter av historier, en kollektiv assemblage av ytringer engasjert av teknologiens agens eller performativitet. Disse intra-aksjonene mellom hendelser innenfor sekvensene er hva vi forstår som fraksjoner av vårt refleksive nomadologiske landskap. Et kart av potensielle hendelser og historier som strekker seg ut og tegnes fra våre opplevelser og de assosiasjonene vi får av dem. Som dermed kan forteller oss noe om de dramaturgiske potensialene, hvordan mening kommuniseres via de materielle intra-aksjonene, det jeg vil kalle for de performative strukturene som den digitale audiovisuelle teknologien synes å tegne i løpet av hendelsen.



Figur 15. [illustrasjon av en skjoldbladplante, *Hydrocotyle Vulgaris*], 1810, av Wilkes J. & Pass J. CC BY 4.0

Denne illustrasjonen av en skjoldbladplante (se Figur 15) kan forklare teorien som nå synes å kanskje drukne i abstrakte begreper. Som en rhizomatisk plante kan vi se at skjoldbladplanten ikke har en bestemt hovedrot, den starter ikke på et bestemt punkt. I stedet har den flere “hovedårer”. Disse hovedårene kan vi forstå som konsepter eller subjektiv erfaring av en opptredens hendelsesforløp. Nodene, utstikkerne som vokser samtidig ut fra hovedårene forgrener seg videre og strekker seg til slutt ut som blader. Der nodene springer ut fra hovedåren kan vi forstå at det skjer en diffraksjon, et avvik som danner en ny forgrening. I hendelsesforløpet gir det mening å forstå dette som en materiell diffraksjon som nødvendigvis påvirker vår erfaring av forløpet på en eller annen måte.

I tilfellet vår analyse vil vi se på spesifikke punkter hvor den digitale audiovisuelle teknologien synes å danne slike forgreninger. De store bladene på enden av disse forgreningene skal vi forstå som produktet av refleksive diffraksjoner. *Biomer*, nomadologiske landskaper, performative strukturer tegnet av teknologiens diffraksjoner. Visse assosiasjons-landskaper som åpnes av den spesifikke situasjonen teknologien synes å initiere. Ser vi nærmere på planten og noen av de ulike forgreningspunktene kan vi se at noen punkter har opptil flere forgreninger av noder. Slik illustreres vår evne til å knytte en diffraksjon til et flertall av biomer. Hvordan en intra-aksjon i et handlingsforløp evner å strekke seg i flere retninger på samme tid. Både på grunn av materialenes egenskaper og relasjoner, og ikke minst fordi de unektelig er en del av en større organisme som innehar flere berøringspunkter. Analysen av den digitale audiovisuelle teknologiens dramaturgiske potensialer er med andre ord først og fremst en undersøkelse av

dens diffraktive egenskaper, hvordan dens egenskaper engasjerer visse assosiative forgreninger i sin intra-aksjon med andre materialer innenfor et visst tidsrom.

Slik vi altså forstår dramaturgi vil den nødvendigvis være helt avhengig våre subjektive intra-aksjoner med dens objektive materielle konstellasjon, for å i det hele tatt være i stand til å differensiere entitetenes dynamikk innenfor kunsten. Jeg foreslår at Barads kausale intra-aksjon virker som et differerende apparat *både* i analysens første materielle undersøkelse, undersøkelsen av fenomenets materielle konstellasjon og dens entiteters diffraktive agens, og som en undersøkelse som ser på hvordan intra-aksjonene som sammenknyttes i sekvensene er med på å segmentere handlingens nomadologiske landskap. En overført rekonseptualisering av intra-aksjons-begrepet, som da tillater seg å heller rette seg mot fenomenets nomadologiske landskap, dets potensielle refleksive metaspråk, for så være i stand til å belyse de dramaturgiske potensialene ved fenomenets agentielle differensieringer.

Vi foreslår at totrinns-analysene derfor består av en *materiell diffraksjon* etterfulgt av en *refleksiv diffraksjon*. Avslutningsvis vil analysene drøfte hvordan disse aspektene synes å sammenknyttes i eksemplene hentet fra handlingen og dermed utkrystallisere handlingens nomadologiske landskap og hvilke roller teknologien synes å ha i å danne dette landskapet. Konklusjonen vil deretter drøfte sammenknytningen av de to analysene og hvilke ulike dramaturgiske potensialer den digitale audiovisuelle teknologien synes å ha i hvert eksempel. Som bakteppe for analysen henter vi på nytt inspirasjon fra Eigtveds opplevelsesmodell som foreslår å bruke en oppsummering av hendelsen som anslag til analysen. Det jeg vil kalle en *erindring* som evner å beskrive hendelsen sett fra observatørens posisjon, med vekt på sentrale konsepter og disposisjonen av sanselige fenomener (Eigtved, 2007, s.123-124). En generell fremstilling av analysens modell kan enkelt beskrives via følgende overskrifter og spørsmål:

1. *Erindring*: Hva opplevde du?
2. *Disposisjon*: Hvilke digitale audiovisuelle teknologier ble brukt i hendelsen og hvordan var de plassert i rommet?
3. *Komponentenes egenskaper*: Hva synes å være de unike egenskapene til hvert av de teknologiske komponentene?
4. *Kausale apparater og intra-aksjoner*: Hvilke sekvenser av hendelser var disse særlig aktive og hvordan ble deres egenskaper tatt i bruk i disse sekvensene?

5. *Refleksiv diffraksjon og nomadologisk landskap*: Hvilke historier og landskaper knytter du til teknologiens rolle i sekvensene?
6. *Dramaturgiske potensialer*: Hvilke evner synes teknologien å ha som formidler av disse?

Erindringen skal altså gjengi et inntrykk av hendelsen i sin helhet, før den angriper visse sekvenser der de aktuelle agentene synes å handle. I vårt tilfelle retter vi oss mot fenomener der digitale audiovisuelle teknologier synes å virke som sentrale agenter. Deretter drøftes materialets kausale egenskaper opp mot dens materielle konstellasjon, eller arrangement i hendelsen. Mot hvordan materialet disponeres i relasjon til andre materialer og hvordan denne disposisjonen kan sies å fremprovosere intra-aksjoner og rent materielt differere fra andre materialer.

I siste del av analysen belyses sekvensenes historiske berøringspunkter, eller nomadologi, og hvordan denne synes å danne assemblager av semiotiske landskaper. Refleksive åpne landskap som kan segmentere et utvalg kommunikative mulighetsrom, og som sådan gjør oss i stand til å drøfte teknologiens dramaturgiske potensialer.

Via de to analysene som nå følger skal vi altså drøfte den digitale audiovisuelle teknologiens dramaturgiske potensialer ved å se på hvordan de synes å segmentere seg både materielt og refleksivt i de hendelsene de er en del av. I opptredenene som analyseres angripes hovedsakelig *direktesendt digitalt audio- og videoopptak*, digitale audiovisuelle teknologier som er sentrale agenter på hver sin måte.

Avslutningsvis vil det være nyttig å drøfte det analytiske apparatet som er konstruert og hvordan dette kan sies å først og fremst være et eksempel på min egen intra-aksjon med fenomenene som undersøkes, og dens relasjon til de aktuelle faglige diskursene som sådan. Det er viktig å påpeke her at analysene derfor først og fremst skal forståes som eksperimenter og ingen søken etter normative betegnelser eller objektive resultater. For arbeidet drives ikke av et spørsmål om å foreskrive eller begrense, men en nysgjerrighet som ønsker å åpne og utforske nye potensialer som fordres i dynamikken mellom moderne teknologi og scenekunst.

TREDJE ETAPPE

Analysér



Figur 16. [15:26:38], 2019, av Tore Vagn Lid og Transiteatret-Bergen. Gjengitt med tillatelse.

03:08.38: TILSTANDER AV UNNTAK

av Tore Vagn Lid og Transiteatret-Bergen.

Erindring

Jeg går inn inngangen til hovedscenen ved Hålogaland Teater i Tromsø. En smal mørk korridor åpner seg og til venstre kan jeg se et tomt amfi. Men jeg blir vist videre forbi amfiet og opp på det jeg forstår må være scenen. Sceneteppet er nede og jeg går inn på scenegulvet bak. Under det høye scenehuset er det plassert to mindre amfier mot hverandre. Mellom dem er scenegulvet innrettet med bord, en masse små lamper og objekter. I midten av scenegulvet strekker det seg to langbord med et par meter mellomrom. I mellomrommet er det mulig å gå for å sette seg i amfiet ovenfor det jeg selv plasserer meg i. Ned fra riggen i scenehuset, på hver kortside av rommet, henger store lerret hvor prosjektert video viser ordene “Live in 04:00”, som om det telles ned til en direktesendt TV-sending. Scenen ser ut til å være delt inn i mindre stasjoner med sine unike komponenter. Jeg ser en stol med et notestativ plassert foran seg og noen musikkinstrumenter rundt. Både langbordene og de andre stasjonene er konstruert utelukkende av ubehandlet lyst tremateriale. Sneket sammen på en enkel måte av smale spiler og finerplater. På langbordet til venstre er det strukket en stripe små LED-lys, papir og tegnesaker er lagt klart og til siden av bordet står en gammel båndopptaker på en slags bukk. På det høyre

langbordet ser jeg en hvit, bølget struktur, en slags skulptur med et skilt det står UTØYA på. Til siden for bordet står et annet mindre bord med papir og bak det en konstruksjon av spiler lagt på langs. De former et slags klaviatur.

Noen mørkkledde aktører, i hva som ser ut som anorakker, kommer til syne. De plasserer seg ved langbordet til venstre, mens en annen gjeng iført hvite vide bukser steller seg ved bordet med skulpturen til høyre. Så ønsker en stemme oss velkommen. Den forteller oss at hendelsen som skal utfolde seg i kveld blir streamet til en sal i Syndicated Theatre i New York, og at vi i publikum godt kan bevege oss ut på scenegulvet om vi ønsker det i løpet av kvelden. Stemmen forteller videre at hendelsen ønsker å undersøke hvordan vi reagerer når vi spekulerer og rekonstruerer i unntakstilstand. Stemmen forsvinner og lyden av en metronom slår bestemt og synkront med de siste sekundene i nedtellingen på lerretet, og det hele starter.

En av de mørkkledde aktørene har et kamera og står ved enden av langbordet til venstre. Jeg ser at videoen fra kamerat streames og projekteres opp på de to store lerretene. De speiler hverandre. En bilradio står på en smal sokkel og jeg kan høre den første radiosendingen. Det er en radiosending som forteller at det er den 22. Juli 2011 og at sommerferien er i full gang. Kameraet rettes ned på bordet og LED-stripen viser at den første dioden på stripen tenner et blått lys. Først ett, så to, så tre små lys tennes. På siden av lysene er det plassert små plaketter med påtegnet klokkeslett.

Metronomen og radioen høres, og jeg kan høre lyden av papir som rives i bakgrunnen. Det er det som senere skal vise seg å være et kor som river opp ark. De leser bitene før de puttes i en slags væske for så legges forsiktig på den store skulpturen foran dem.

Kameraet fanger nå et større bilde av banen og jeg kan se at to aktører belyser ulike detaljer foran kameraet. Blant annet tegninger som tegnes rett ved siden av banen. Jeg ser at et område på banen er spesielt markert og rett før LED-lyset når punktet zoomer kameraet ut og viser et stort hvitt ark som ligger oppunder punktet. I det lyset når dioden slippes en dråpe blekk ned på arket. Blekket spruter ut og siver raskt utover papiret, danner kaotiske mønstre på arket som tydeligvis er fuktet med vann (se Figur 16). Det blir helt stille og bare klokken kan høres. Stillheten henger i et par sekunder før lyden kommer tilbake. Det er et opptak. Lyden er høy og klar, detaljer som sirener og fottrinn på glass høres sammen med en stemme som roper etter noen som trenger hjelp.

Dette er starten på Transiteatret-Bergen og Tore Vagn Lids 03:08.38 *Tilstander av unntak* slik jeg husker fremføringen ved Hålogaland teater i Tromsø den 16. Januar 2022. En såkalt rekonstruksjon av hendelsene som preget dagen Norge ble utsatt for det verste terrorangrepet siden andre verdenskrig.

Hendelsene som etterfulgte bomben trer frem kontinuerlig, bestandig med den lange stripen av LED-lys som en referanse til tidsforløp mellom bomben og den endelige arrestasjonen av gjerningsmannen. En visuell bane hvor snart en papirmodell av en liten varebil blir tegnet, klippet ut, brettet sammen og plassert oppå banen. Bilen opplyses av LED-lyset og aktørene beveger den varsomt, manuelt med pinsetter. Iblant filmes modellen fra utsiden, andre ganger virker andre utklippede ark som rammer som illustrerer utsikten inne fra bilen sett fra sjåførens perspektiv. Musikken som først spilles fra bilradioen blir noen ganger “sendt” over til hovedlydanlegget rundt oss i scenerommet, andre ganger virker lyden å komme fra innsiden av bilen.

Rundt koret, på den andre siden av rommet, er det montert mikrofoner. De synger blant annet utdrag fra *Til Ungdommen* av Nordahl Grieg med melodi av Otto Mortensen. Andre ganger synger de ingen tekst, men melodier av blant annet Schubert. Etter hvert kommer både en slagverker, en trompetist og en aktør som spiller gitar fra stolen plassert sentrert foran amfiet jeg selv sitter i. Over gulvet for denne aktøren sitter en liten gruppe aktører bak teknisk utstyr som datamaskiner og lydmiksere. Jeg forstår at de programmerer videostreamingen og lydbildet i scenerommet.

Bilmodellen reiser over bordet og ved hjelp av særlig lys og lyd simuleres blant annet dens ferd gjennom en tunnel. Da brukes papir-rammen som illustrerer utsikten fra innsiden av bilen, mens tunnelens lys og motkommende trafikk blir stimulert av aktører med små lommelykter fra utsiden. Spilene som stikker opp fra langbordet skaper mønstre via et spill mellom skygge og lys, og sammen med kameraoperatørens små bevegelser og en jevn dure-lyd ser jeg hvordan bilen farer gjennom en tunell på lerretet.

Slik rekonstrueres gjerningsmannens ferd mot Utøya vekslende fra første- til tredjepersons perspektiv. Musikken fremstår som remixet eller re-komponert. Et eksempel er et melodisk motiv fra *Til Ungdommen*. Motivet er enkelt og er gjengitt i en bevegelse som kan minne om en reggae rytme, eller *riddim*. Denne enkle musikalske strukturen er et gjennomgående tema og grunnlaget for sekvenser hvor musikerne synes å improvisere med hverandre. I slike sekvenser forlater også kameraoperatøren noen ganger bilen og beveger seg ut og rundt i rommet. Da fanges heller aktørens ulike handlinger, som illustratøren som tegner, musikerne som jammer og koret som bygger skulpturen av en øy.



Figur 17. [Filmfotograf m.fl.], 2019, av Tore Vagn Lid og Transiteatret-Bergen. Gjengitt med tillatelse.

Mot halvveis i forestillingen har bilen ankommet fergekaien hvor gjerningsmannen skal ta seg over til øyen fra. Den lille bilmodellen blir plassert i en liten bakke med små grener dandert rundt seg. En mikrofon rettes mot modellen, og et lite gult lys tennes inne i den, opplyser den svakt fra innsiden. Kameraet fokuserer på bilen og mikrofonen som synes å fange lyden fra innsiden. Lyden av regn mot biltak og en svak radiosending kan høres. Radiosendingen spiller låten *Purple Rain* av artisten Prince. Først lavt med en svak radio-skurring. Musikken avbrytes av en kort nyhetsoppdatering om bomben som har gått av i Regjeringskvartalet i Oslo før den igjen fades opp av radioverten. Musikken fades nå videre opp og blir helt klar uten radio-skurr. Et gjennomsiktig materiale plasseres deretter mellom modellen og kameraet, og vann helles forsiktig ned på det. Som et “filter” kan jeg nå se bilen bli uklar bak vannet som renner, som sett gjennom en bilrute i regnvær.

Sekvensen utvikler seg videre når slagverkeren først spiller svake metalliske toner fra hva som ser ut som smale steinheller. Han tar frem større steiner, og med en liten mikrofon fanger han opp lyden av hvordan de dunkes og gnis mot hverandre. Alt sammen høres over lyden av regn som faller mot bilruten. Det står et stort vannkar i plast ved siden av bilmodellen. Det er fylt med vann, og etter hvert finner slagverkeren frem en pose grus og småstein han så slipper ned i vannet. En mikrofon er plassert under vannkaret og fanger lyden av steinen som treffer

bunn. Lyden er hul og har en merkelig klang. Belyst i et grønt lys fra motstående side er det mulig for kameramannen å fange øyeblikket grusen slippes ned i vannet og virvles rundt. Slagverkerens hender strekker seg ned og rundt karet (se Figur 18). Trommer og plasker i vannet. Noen av lydene blir spilt tilbake i en loop og slik danner det seg etter hvert en rytmisk sekvens som de andre musikerne henger seg etter.

Sekvensene kommer til sin siste del når slagverkeren løfter opp et bukkehorn. Han presser det mot leppene og blåser først pistrete lyder, før han lager mer "hele" toner. Hornet har en rundt klang og nesten arkaisk fremtoning. Mikrofonen han holder legges inntil munningen på hornet og jeg kan høre pusten hans hvese og hviske. Plutselig gjør han et høyt og langt støt. Det klinger i hele scenerommet og opp i scenehuset over oss. Tonen er sterk og nesten klagende. Et par støt til etterfølges før han plutselig retter hornet ned i karet. Støtende fortsetter, men nå er de kvalt under vannoverflaten og endrer kvaliteten fullstendig. Alt blir dokumentert av kameraet.



Figur 18. [16:45:52], 2019, av Tore Vagn Lid og Transiteatret-Bergen. Gjengitt med tillatelse.

En lang planke legges nå over de to langbordene og danner en bro. En vaier strekkes mellom de to endene og en liten modell av en ferge festes i den ene enden. En av aktørene tar frem en røykmaskin og belyser fergens reise over til den andre siden. Den trekkes sakte over av en annen aktør som dreier en liten vinsj (se Figur 17). Kameraet plasserer båten foran seg, og vi kan se hvordan båten synes å flyte gjennom tåken akkompagnert av koret som synger en episk melodi. Når fergen har tilbakelagt ferden over til den andre siden, starter siste del av forløpet. I mellomtiden har koret servert suppe i små kopper til oss i publikum, og vi har sett en live-

stream fra New York hvor også tilskuerne der får servert det samme. Kameraet har også vist en utstyrliste med navn på gjenstander jeg antar at gjerningsmannen hadde med seg til øya.

Like før fergen når kaia på den andre siden plasserer en av aktørene seg bak det lille bordet ved siden av langbordet med skulpturen på. Over det lille bordet er en konstruksjon av treverk som nå tennes og danner en liten "hytte". Bordet blir opplyst og jeg kan se at et stort kart er lagt på bordet. Aktøren tar frem en stor tusj det står PERMANENT MARKER på. Kamera zoomer helt inn på tusjhodet som legges ned på det jeg forstår er fergeleiet på Utøya. Klokkeslettet på skjermen viser 17:18.00 i det tusjen sakte starter sin ferd opp fra fergeleiet. Den etterlater en tykk rød strek. Tusjen siver ut fra tusjhodet sakte over på arket. Etter et lite minutt peiler kameraet seg tilbake til bordet hvor, som tidligere, små plaketter forteller oss hvilket tidspunkt det er. Lyden har bygget seg opp etter fergeturen, men plutselig ser jeg at den neste LED-dioden tennes er rød. Lyden forsvinner med det samme og kamera viser at et lite kors legges ned ved siden av stripen. Så er det nesten helt stille. Bare klokkeslettets trofaste slag kan høres.

Jeg legger merke til at en vaier er montert over scenerommet, og i den henger en mobiltelefon. Telefonen beveger seg nå sakte over rommet og filmen den fanger tar over for kameraet en liten stund. Viser oss det hele sett ovenfra og rekken av små blå lysdioder som nå er tent helt fra den andre enden av rommet. LED-lysene tennes videre, stadig flere er røde. Illustratøren står ved siden av øyen og han tar frem en masse løv. Løvet legges i en blekk-lignende væske før det presses mot hvitt papir. De danner grove og rennende avtrykk. Kamera peiler inn på løvet og tilbake til aktøren ved kartet. Den røde streken strekker seg stadig lengre inn på øya.

I det gjerningspersonen beveger seg inn et av husene på øya, taes det frem en romplan hvor streken fortsetter sin rute. Over koret tennes det nå en projektor og jeg kan se en film av tretopper sett fra bakkeplan reise gjennom luften. Kamera viser hvordan koret fortsetter å bygge øya av det jeg nå forstår er biter av manifestet til gjerningsmannen, jeg kan høre dem synges frasene fra "Til Ungdommen" på nytt. Frasene er lagt oppå hverandre og er re-arrangert, både tonalt og rytmisk. Snart henges små båter med blått lys opp i snører fra taket. Jeg hører radiosendinger som forteller at situasjonen på øya er endelig oppdaget og at politiet nå er på vei. Lyden av et helikopter høres, og på nytt farer mobilen over scenegulvet.

Bak klaviaturet av treverk ved enden av langbordet står nå slagverkeren som slår mot trestykkene. Det er tydeligvis montert mikrofoner på materialene, og lyden er dyp og hul. Jeg ser nå at kameraet har forflyttet seg til et sted langt over scenegulvet og jeg kan høre noen som skriker ut i tomrommet over meg. Det låter som en slags gråte-sang som forholder seg til korets

tonalitet som om det var en slags blues kadens. Snart hører jeg støt fra trompetisten og skjønner at han står oppe i en etasje lang opp i scenehuset sammen med kameraoperatøren. Operatøren zoomer ned på oss og bort på trompetisten. Han beveger kameraet ustøtt og urolig og lyden av helikopteret, koret og drønnene fra slagverkeren intensiveres.

Snart er de to tilbake nede på scenegulvet igjen. Trompetisten veksler med å rope ut og spille på hornet sitt i samme jamrende blues-inspirerte stil. Rytmen blir stadig mer suggererende, og jeg kan se at en blå linje har begynt å tegne seg på kartet av en annen aktør, politiet har kommet frem. Etter litt er lyden av helikopteret nesten øredøvende og jeg kan se at den røde og den blå tusjen til slutt møtes. Og opptredenen er ferdig.

Materielle Diffraksjoner

Disposisjon

Det direktesendte digitale videoopptaket i 03:08.38 er et sentralt middel. Teknologiens disposisjon i rommet fremstår som et produkt av et samarbeid mellom mange komponenter. Kameraene kan sies å være det første komponentet. Med evnen til å sende videoopptak over wifi-nettet er det mulig å sende dette over til en datamaskin. Datamaskinens spesifikke programmer gjør det deretter mulig å sende videoen videre til projektorene som så projiserer videoen på lerretene, og over internett til New York.

Det er også viktig å påpeke at spesifikke dataprogrammer virker som grensesnitt hvor også lyd blir direktesendt, og som sådan sammenknyttet den digitale videoen. Direktesendt video blir tilsynelatende også produsert av mobilkameraer og kameraer i New York via den samme prosessen.

Det største hoved-kameraet er holdt av en operatør gjennom hele hendelsen, og settes til side kun noen få ganger for å skifte batteri. Når det skjer vises enten direktesendt video fra New York eller fra mobiltelefonen montert i vaieren strukket over scenegulvet. Det eneste som synes å ikke være en direktesendt video er den svarte startskjermen med en digital klokke som teller ned. Dette ser ut til å være en digitalt produsert video skapt på forhånd av hendelsen.

På hver kortside av rommet er det montert to store lerret der videoen projiseres. Lerretene henger i en høyde som gjør det mulig å observere dem fra nesten hvert eneste sted i rommet.

Om en sitter oppunder en av dem er det så klart vanskelig å se hva som vises på det nærmeste fordi vinkelen vil være for skarp, men siden lerretene er såpass store vil det ikke være et nevneverdig problem å se hva som vises på lerretet på den andre siden av rommet.

Den teknisk-operative stasjonen, med data-, lyd- og lyskontroll-utstyr, er plassert midt mellom det, fra der jeg satt, motstående amfiet. Herfra avvikles og kontrolleres samtlige av hendelsens audiovisuelle midler. Høytalere er tilsynelatende plassert omkring hele scenerommet og over oss i scenehuset. Lyden som blir fanget opp av samtlige mikrofoner i scenerommet synes å sendes gjennom det samme lyd-systemet. Noen lyder, i likhet med enkelte sekvenser av videomaterialet, synes å være bearbeidet via ulike digitale og analoge komponenter.

Rommet er ellers hovedsakelig opplyst av større lamper fra taket, mens veggene er sorte, enten dekket av stoff eller malt. Amfiet er ikke spesielt høyt, så man ser ikke nødvendigvis alt som skjer i rommet til enhver tid. Disposisjonen av den digitale audiovisuelle teknologien kan sådan best beskrives som et flettverk komponenter, som først samles i grensesnittet hos de tekniske operatørene før den deretter projiseres både i form av lyd og lys i tilnærmet sanntid. Både via komponenter i scenerommet ved Hålogaland Teater og i auditoriet i Syndicated Theatre i New York.

Komponentenes egenskaper

Kamera

Av de unike egenskapene kamera synes å inneha, er blant annet dens evne til å forstørre og forminske avstanden til objekter sentralt. Med en intrikat optikk er det mulig å rette fokus mot mindre objekter i *mikro*, og også fange et vidt landskap i *makro* ved å “zoome” inn eller ut fra sin posisjon. Et annet sentralt aspekt ved kameraets perspektiv er dens justerbare fokus som gjør det mulig å enten fokusere på mange objekter plassert i ulik avstand til hverandre samtidig, eller justere seg innenfor en spesifikk avstand, og sådan gjøre objekter innenfor denne avstanden skarpere mens andre utenfor denne blir uskarpe. Dette gjør det også mulig å vurdere objektets spatiale forhold til andre objekter som ikke er i fokus, og sådan danne et bestemt fokus i videoen som projiseres.

Den siste egenskapen jeg vil belyse er kameraets evne til å justere mengden lys den utsetter, eller eksponerer videoen for. Eksponeringen kan være svært høy og slipper da inn mye lys. Dette kan være nyttig i situasjoner der fenomenet er svakt belyst, og kamera kan da “hjelpe” til

med å belyse fenomenet ved å justere eksponeringen opp for å slippe inn mer lys på videoen. Den motsatte prosessen kan brukes hvis fenomenet som fanges er sterkt belyst.

Datamaskin/Programvare

Å redegjøre for datamaskinen og dens programmers egenskaper er ikke denne oppgavens dimensjon i stand til å dekke. Men det kan være nyttig å nevne noen sentrale egenskaper som er særlig relevante i tilfellet 03:08.38. Et av de mest sentrale programvarene som brukes under hendelsen heter QLab. QLab er et avviklings- og redigeringsprogram som i hovedsak virker som et grensesnitt for lyd, lys, bilde og video. Programmet gjør det mulig å samle disse ulike materialene og arrangere, eller programmere, dem deretter som såkalte *ques*. Prinsippet er at det skal være mulig å presentere materialene etter en tenkt rekkefølge og i en tenkt sammensetning. Det er også mulig å programmere en sammenkobling av flere parametere på samme tid. Et eksempel kan være at en kan manipulere den direkte sendte videoen *samtidig* som den videresendes til en projektor.

Projektor/lerret

Under hendelsen projiseres det video kontinuerlig mot de større lerretene på hver kortside av salen. Projiseringene synes å bestandig være synkrone og identiske. Lyset projektorene kaster, avhengig av avstand, gjør det mulig å forstørre den såkalte *kasteflaten*. Størrelsen på alt som blir prosjektert av en projektor kan derfor justeres ved å øke eller minske avstanden. Større avstand gir større kasteflate. På samme måte som kameraets optiske fokus gjør det mulig å justere skarpheten innenfor en viss avstand, kan også projektoren justere skarpheten i sin linse for å gjøre projiseringen mer eller mindre skarp. Om en video da “kastes” mot en vegg blir man nødt til å justere projektorens fokus ut ifra dens avstand til veggen.

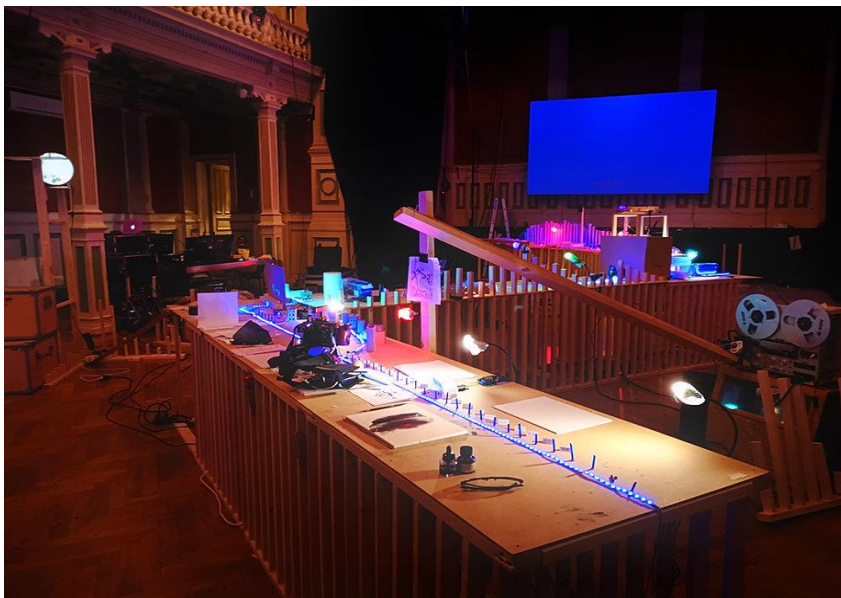
Et annet viktig aspekt ved projektoren er dens to-dimensjonale presentasjon av materiale. Det betyr at om projektoren for eksempel kaster et portrett av en person mot en vegg, hvor personen er i fokus og landskapet i bakgrunn er uklart, vil projektorens bilde gjengi den samme avstanden mellom personen og landskapet som bildet viser. Projektoren kan med andre ord ikke manipulere bildets fokus, og vil kun være i stand til å justere seg etter det fokuset som er fanget av kameraet som tok bildet.

Dette virker kanskje elementært, men det er en viktig funksjon som gjør projektoren først og fremst til noe som presenterer andre visuelle materialer på lik linje med høyttalerens projeksjon av auditive materialer.

Mikrofoner og Høytalere

Lyd presenteres både som materialer produsert direkte av sine respektive lydkilder i scenerommet, som fra trompetistens trompet, men er også som materialer sendt ut via høyttalerne montert omkring scenen. Mikrofoner er plassert på mange ulike steder i scenerommet, og et av de mer unike egenskapene de synes å ha er å forsterke lyden av ulike sammenstøt med materialer. Dette er mulig ved å montere spesifikke mikrofoner direkte inntil eller i nærheten av materialene. Slik kameraet er i stand til å forstørre optiske detaljer, er altså mikrofonene i stand til å oppfatte "mikroskopiske" auditive detaljer. Disse auditive detaljene sendes deretter videre via lydforsterkere, teknologiske komponenter i stand til å forsterke og bearbeide lydsignaler. Signalene sendes deretter videre til høyttalere som gjengir dem, og kanskje forsterker dem ytterligere.

Det vil ikke være nødvendig å gå for langt inn på denne prosessen, men det er nyttig å nevne at lydbølger måles innenfor et spekter av frekvenser. Ulike mikrofoner er i stand til å fange ulike "felt" på dette spekteret for deretter å overføre denne informasjonen til lydforsterkeren i form av lydsignaler. Lydforsterkeren kan deretter manipulere signalenes felt og deres effekt på de gjeldende frekvensene. Slik kan spesifikke detaljer i lyden forsterkes, mens andre detaljer på en annen del av spekteret fjernes. Hvordan slike detaljer til slutt presenteres er avhengig av hvorvidt høyttalersystemet evner å dekke dette spekteret av lydfrekvenser.



Figur 19. [Oppsett fra en tidligere produksjon av *03:08.38*], 2019, av Tore Vagn Lid og Transiteatret-Bergen. Gjengitt med tillatelse.

Kausale apparater og intra-aksjoner

Å forstå den digitale audiovisuelle teknologien som kausale apparater vil si å poengtere hvordan deres egenskaper foreskriver en viss form diffraksjon. Hvordan deres evner kan sies å utøve visse agentielle kutt, produsere avvik eller skape forstyrrelser ved spesifikke aspekter ved et fenomen via sin intra-aksjon. Noen av disse intra-aksjonene skal nå undersøkes ved å drøfte et utvalg sekvenser hentet fra opptreden. Disse sekvensene skal deretter taes med videre inn i den refleksive diffraksjonen, den nomadologiske undersøkelsen av sekvensenes mange assemblager av kollektive ytringer. Spørsmålet blir sådan rettet mot hvordan teknologien intra-agerer med hendelsen og på hvilke måter de er med på å segmentere og artikulere ut fra handlingens metaspråk.

Sekvenser

Sekvens 1. Bomben

I tiden før bomben går av har vi hørt en introduksjon til hendelsen, samt sett prosjektert video av en digital klokke telle ned til null. Lyden av en radiosending starter deretter samtidig som det håndholdte kameraets video fades inn på lerretet. Kameraet filmer langbordet der stripen med de små blå LED-diodene ligger, samt plakettene med tidspunkter skrevet på dem. Lyden av metronomen er fortsatt hørbar over radiosendingen, og LED-diodene synes å være synkronisert slagene. For omtrent hvert femtende slag lyser en ny diode i rekken opp. Kameraet zoomer ut og viser større deler av stripen og det som skjer omkring den. Illustratøren tegner og et stort hvitt ark synes å ligge i forbindelse med en diode. Dioden tennes. Den er til forskjell fra de andre rød, og med det samme slippes en dråpe blekk ned på arket. Lyden stanser, og kamera zoomer inn igjen på blekket som siver ut over arket. Snart fades inn et lydopptak av en person som synes å trække på glasskår og rope etter noen som trenger hjelp.

I denne korte sekvensen, som virker som et anslag for den videre hendelsen, introduseres en rekke sentrale intra-aksjoner med ulike typer fenomener. Disse har alle utelukkende noe å gjøre med min egen intra-aksjon med fenomenene som blir til, og da særlig *hvordan* jeg er i stand til å observere dem.

Kameraet og dens kontinuerlige direktesendte video prosjektert på lerretene, er blant disse intra-aksjonene. Kameraets evne til å orientere seg rundt fenomenene og zoome inn på mindre deler av fenomenene, gjør at det er mulig å forstå kameraet som et kausalt apparat i stand til å foreta spesifikk visuell destillering via sin konkrete innramming og forstørrelse av fenomener.

Med sin evne til å forstørre detaljer fra svært varierte perspektiver, kan kameraet gjøre agentielle kutt ved et fenomen, og avsløre aspekter ikke mulig å observere via noe annet apparat i opptreden. Prosjekteringen av videoen gjør oss, med andre ord, i stand til å observere fenomenet som oppstår med dette kuttet. Det gjør oss i stand til å observere hvordan LED-diodene tennes, og hvilket klokkeslett som er skrevet på de små plakettene. Kameraets forstørrelse av fenomener er også sentral når det først zoomer ut og viser at en av aktørene slipper blekk-dråpen som så faller ned på arket. Kameraet zoomer deretter inn og retter fokuset mot blekket. Det skarpe bildet, hvordan projektorens linse er justert til å gjengi skarpheten i videoen, gjør det mulig å observere hvordan blekket siver sakte ut i papiret og danner mønstre.

Dette er alle fenomener ikke mulig å observere fra der jeg sitter uten hjelp av den prosjekterte videoen, men hvordan kameraet kan zoome ut og fange et større område gjør det også mulig å orientere seg til hvor fenomenet som så zoomes inn på tar plass i selve scenerommet fra der jeg sitter.

Hva lyden angår, vil til eksempel også den rytmiske sammenknytningen av lyden av metronomen og LED-diodene være mulig å observere. Lydenes intra-aksjoner er også sentrale i anslaget og særlig hvordan de synes å være tydelige selv om de gjengis ut fra det samme spekteret av frekvenser via høyttalerne. Et eksempel er lyden av metronomen som høres over alle andre lyder. Dens auditive profil er bestemt og kontinuerlig, den skifter ikke karakter gjennom sekvensen. De andre lydene synes sådan å være justert slik at deres frekvenser ikke forstyrrer, eller diffrakterer, metronomens egen lyd. Slik gjør teknologien det mulig å observere detaljer i en lyd uten å bli "overskygget" av en annen. Fenomenet utkrystalliseres sådan via en sammenknytting av flere intra-aksjoner.

Om en forstår tidslinjen tegnet av LED-stripen som et av opptredenens sentrale konsepter vil en kunne si at programmeringen av denne, gjort via QLab hos program-operatørene, er den dikterende instansen. Den som initierer intra-aksjonen mellom de andre aktørene. En intra-aksjon som er tydelig i det blekket slippes ned og lyden av radiosendingen kuttet brått, for det er gjort i kjølvann av tenningen av den røde LED-dioden. Tidslinjen, forstått som sentralt konsept er også tydelig i denne sekvensen, men da via andre intra-aksjoner med den prosjekterte videoen.

Etter bomben har gått av, og blekket har falt på papiret, ser jeg en aktør klippe ut og brette sammen en liten modell av en bil og plassere den på den sist tente LED-dioden på stripen. Etter hvert klippes det også ut en “ramme” i form av en bilrute, og denne er særlig sentral i en senere sekvens som beskriver gjerningsmannens reise gjennom en tunell mot fergeleiet.

Sekvens 2. Fergeleiet

På reisen frem til fergeleiet har altså kameraets perspektiv beveget seg fra å observere bilmodellen fra utsiden, til å tilsynelatende plassere seg bak rattet inne i bilen. Den reiser gjennom en tunnel av lys og lyd. Musikerne har på dette punktet tatt av fra en langsom reggae rytme, en riddim basert på melodiske motiver fra *Til Ungdommen*. Koret synger med, og snart utvikler lydbildet seg ved hjelp av andre radioopptak og lydeffekter, til en pulserende og mer intens bevegelse. Kameraet beveger seg ut fra rammen og viser musikerne og koret som arbeider i scenerommet, før det på ny søker tilbake til bordet med bilmodellen.

Jeg kan se at bilmodellen plasseres på en bakketopp av papp, og at små kvister stikkes ned i pappen og danderer sådan et lite skogholt rundt bilen. Et lite gult lys tennes fra innsiden av bilen og en mikrofon monteres oppunder bilen, og lyden av regn mot biltak høres som om jeg satt inne i bilen. Lyden av en radiosending høres, og en gjennomsiktig flate blir montert foran kameraet. Vann helles forsiktig ned flaten og sangen *Purple Rain* høres først svakt, avbrytes av en nyhetsoppdatering, før sangen fades opp igjen. Sangen fades deretter ytterligere opp og “ut” til scenerommet i full oppløsning.

Kameraet beveger seg etter hvert over til enden av bordet hvor slagverkeren har begynt å slå forsiktig mot heller av stein. Kameraet viser at en liten mikrofon legges ved siden av steinhellene og fanger den svake, metalliske lyden opp. Slagverkeren tar så et par steiner og slår og gnir dem forsiktig mot hverandre før han går over til et plastkar fylt med vann. Han slipper steinene ned, og dunker forsiktig mot kanten av karet. En mikrofon synes å være lagt under vannkaret, og når han deretter slipper grus og sand ned i vannet, fanges både den hule og merkelige lyden av at materialene treffer overflaten, og bunnen av karet. Denne lyden synes å bli tatt opp og spilt tilbake igjen i en loop. En loop som sakte bygger opp en repeterende rekke lyder som danner en nesten organisk rytme.

Slagverkeren tar så opp et bukkehorn og blåser først tynne lyder, med mikrofonen holdt helt inntil munningen av instrumentet. Så gjør han noen sterke støt som klinger i hele scenerommet før han retter hornet ned i karet og “kveler” lyden av det ulende hornet. Hele sekvensen belyses

av andre aktører og filmes av kameraet fra ulike perspektiver. Vannet lyses opp med et grønt lys og jeg kan se materialene som faller gjennom vannet og treffe bunnen.

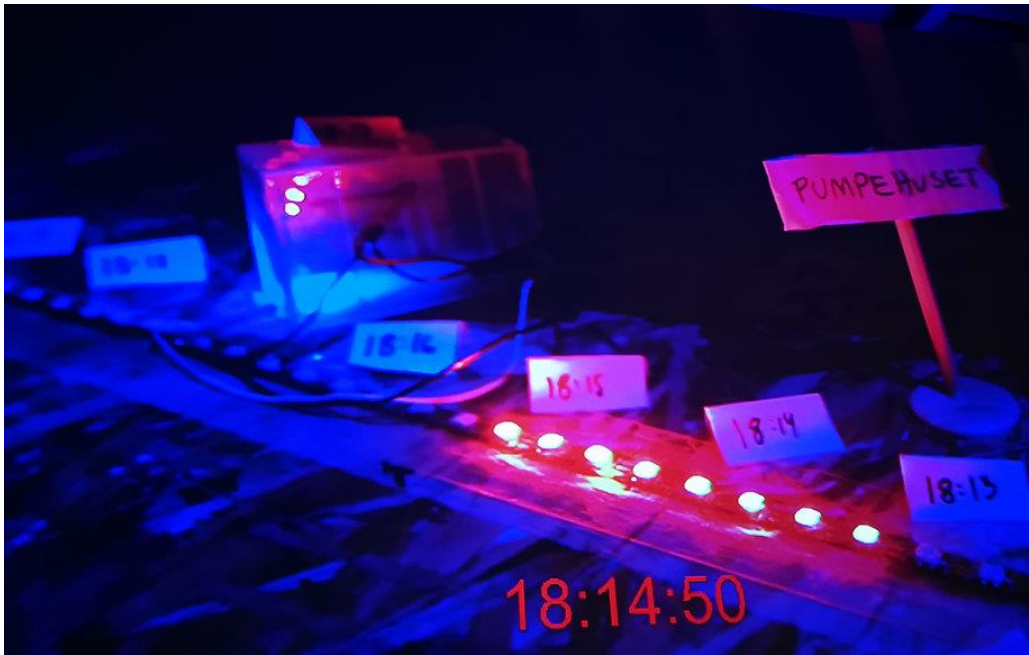
Sekvensen er lang og inneholder mange svært viktige intra-aksjoner mellom teknologien og fenomener i scenerommet. Den utklippede rammen gjør oss bevisste et viktig intra-aktivt aspekt ved videoen som vises på lerretene. For innrammingen av spesifikke fenomener blir her nesten bokstavelig påpekt. Den tillater oss å reise mellom perspektiver, ikke bare fra modellen og rommet, men også *inn* i modellen. Et skift som altså går fra tredje- til førstepersons perspektiv.

Lyden av motordur, radiosendinger og kameraets bevegelser er alle med på å underbygge fenomenene som oppleves fra dette perspektivet. Små detaljer i arbeidet på bordet som fanges opp av mikrofoner og kamera, gjør oss i stand til å observere disse detaljene og knytte dem sammen.

Lyden er også manipulert til å kunne reise mellom disse perspektivene rent auditivt. Som fra radiosendingen med Prince-låten, som først avspilles som en svak og skurrete lyd fra et faktisk radioapparat, til å plutselig fade opp og bli skarpere og sådan forflytte seg fra bilen i skogholtet og ut i scenerommet. Denne dynamikken mellom perspektiver kan sies å forflytte handlingsrom via den prosjekterte videoen som et dikterende intra-aktivt komponent. For stadig vekk vil referansepunktet, det som “koreograferer” intra-aksjonen mellom materialene og aktørene foran kamera, være lerretets innramming og som sådan det handlingsrommet som disponeres av kameraet i seg selv. Aktørene og kameraoperatøren er derfor avhengig av å ha et halvt øye på lerretet og det som fanges av kameraet svært ofte. Den samme oppmerksomheten kan sies å rettes mot lydbildet, og spesielt mot mikrofonenes agentielle intra-aksjon med fenomenenes materialitet.

For ved bruk av svært sensitive mikrofoner evner aktørene å fange aspekter ved lyder vi som observatører, og aktørene selv, ikke ville hørt ellers. Noe som kommer tydelig frem i det slagverkeren bruker slike mikrofoner til å fange lyden av intra-aksjonen mellom stein og vann. Som et kausalt apparat er mikrofonene i denne sekvensen i stand til å foreta kutt i fenomenene ved å ikke bare forsterke lydene, men også å fange opp vibrasjoner som ellers ikke ville blitt registrert som lyd i det hele tatt fra der jeg sitter. Mikrofonene er altså montert slik at lyden av steinene som treffer bunnen, eller sidene av karet, er tydelige slik de ville vært om jeg holdt øret mitt helt inntil karet. Igjen gjør teknologien oss i stand til å observere detaljer av intra-aksjoner mellom materialer, både auditivt, men også visuelt. For kameraet er også i stand til å fange denne intra-aksjonen ved hjelp av belysning, og jeg kan se på lerretet hvordan stein og grus virvler i vannet, og faller gjennom den gjennomsluktige substansen før det treffer bunnen.

Sekvens 3. Øya



Figur 20. [18:14:50], 2019, av Tore Vagn Lid og Transiteatret-Bergen. Gjengitt med tillatelse.

En modell av en ferge dras langsomt over til det andre langbordet gjennom lys og røyk fra en røykmaskin operert av en aktør. Kamera viser at lite skilt med påskriften “UTØYA” er stukket ned ved siden av den store skulpturen på langbordet. Når fergen ankommer den andre siden har en aktør plassert seg bak et lite bord hvor et kart er strukket ut. Kameraoperatøren retter seg vekk fra fergen og dens ankomst, til aktøren bak bordet som begynner å tegne en tykk rød strek med en stor tusj ned på kartet. Kamera zoomer inn mot tuppen av tusjen, og jeg kan se tusjstrekken siver sakte ut i arket.

Kamera zoomer så ut igjen og viser oss de første lysene fra LED-diodene på øya. Musikken har bygget seg opp igjen i løpet av fergeturen, men ender brått, igjen, i det den neste LED-dioden tennes. Den er rød. Kamera fanger deretter opp at et lite kors legges ned av en av aktørene ved siden av den røde dioden. Det er helt stille, og bare metronomen kan høres (se Figur 20).

Etter en kort stund zoomer kamera ut, og videoen fra kamera fader plutselig over til et annet perspektiv fanget av et annet kamera. Det er en direktesendt video fra et kamera til en mobil som henger i en vaier over scenen. Mobilen beveger seg sakte over scenerommet og viser oss langbordene med lysrekken fra fugleperspektiv. Så fades videoen tilbake igjen til det håndholdte kameraet og jeg kan se at illustratøren nå står over en balje med mørk væske. Han tar frem store blader og dypper dem i væsken før han trykker dem mot store hvite ark. Kamera

zoomer så inn på arkene og viser hvordan væsken tegner et spor av løvet. Litt av væsken trekker ikke helt inn i arket og renner heller av arket, etterlater seg spor av mørke streker.

Over langbordet kan jeg etter hvert se at en annen projektor tennes. Den projeksjoner en video rett ned fra scenehuset på et lite kvadratisk lerret som er strukket høyt over koret rundt langbordet. Videoen er av tretopper som farer forbi, som filmet nede fra en sti i en skog.

I det fergen har nådd den andre siden ser jeg altså at kamera, som har filmet fergeturen gjennom røyken, peile over til det lille bordet med kartet. Kamera intra-agerer deretter med fenomenet som oppstår i det tusjen treffer papiret og siver ut, liknende blekket fra bombe-sekvensen. Tusjens materielle intra-aksjon med papiret fyller hele lerretet og gjør det mulig for meg å observere svært detaljerte aspekter ved fenomenet. Det hvite kartet er en sterk kontrast til den dype røde fargen og gjør det også mulig å se hvordan tusjen trenger seg inn i fibrene i arket på hver side av streken. Noe som gjør at den røde streken synes å ese sakte ut en liten stund etter at tusjhodet har forlatt punktet.

Kamera reiser dermed over til LED-stripen og viser at den røde dioden tennes. Bruddet som skjer likner bruddet fra da bomben gikk av. Lyden forsvinner, og bare metronomen kan høres. I stillheten som følger legges korset ned ved siden av dioden. Dette er et eksempel på hvordan diffraksjonen som oppstår i det totale auditive landskapet, hvordan et plutselig avvik i lydbildet, en reduksjon av fenomener, synes å konkretisere et spesifikt moment. Den totale segmenteringen av fenomener kan på den måten beskrive hvordan hendelsens dynamikk endres. En dynamikk som endrer seg via det vi kan kalle "intra-aktiv frekvens". Som ikke forklarer hendelsen ut fra hva som skjer, men på bakgrunn av hvor mange fenomener som synes å intra-agere med hverandre på samme tid.

Et annet intra-aktiv aspekt ved sekvensen er dens mange skift av perspektiver. Slik jeg har sett hos bilmodellen kan kamera og mikrofoner vise materielle intra-aksjoner fra både tredje- og førstepersons perspektiver. Det kan observere materielle tilstander og sammenknytningen av disse fra ulike avstander via en justering av disposisjonen av ulike kausale apparater. Når mobilen monteret i vaieren hengt over scenerommet viser hendelsen sett fra fugleperspektiv, er dette et nytt skifte som også gir oss muligheten til å observere hvordan den lange stripen LED-dioder nå nesten strekker seg helt over til den andre siden av rommet.

Bildene gir en sjanse til å observere hvordan aktørene er plassert omkring dette landskapet og hvordan min egen posisjon som tilskuer er disponert i forhold til dette. Et landskap som utkrystalliserer seg også gjennom intra-aksjonen med illustratøren og bladene han trykker med

en tynt rennende mørk væske som kameraet fanger. Og et landskap jeg snart ser himmelen bak tretopper beveger seg over på en video prosjektert på et lerret spent over koret og deres konstruksjon. Tretopper sett fra skogbunnen av en øy. Et landskap av stein, vann og tre. Materialer som alle er til stede i hendelen, og som på hver sin måte har blitt undersøkt via auditive og visuelle intra-aksjoner i scenerommet. Men også et landskap nedtegnet og kartlagt, for så på nytt oppteget og preget av ulike materielle diffraksjoner.

Spørsmålet nå er hvilke historier som knyttes opp til disse intra-aksjonene. Hvilke assemblager av kollektive ytringer som segmenteres i de mange fenomenene jeg nå har kartlagt, og som sådan kan fortelle oss om noen av de dramaturgiske potensialer den digitale audiovisuelle teknologien kan sies å fordre i lys av de materielle diffraksjonene de synes å engasjere.

Med utgangspunkt i de tre sekvensene nevnt ovenfor skal vi nå altså rette oss mot deres refleksive diffraksjoner. En undersøkelse som ønsker å danne en oversikt over noen av de mange historiske, naturalkulturelle fenomenene som synes å kontekstualisere “hendelsene i hendelsen”, eller biomen som jeg har valgt å kalle dem. Et ønske om å unngå å tilskrive refleksjonen av intra-aksjonene som kun en del av én historie, men av mange historier, for sådan å danne et rhizomatisk nomadologisk kart, og ikke en arboresent rot fra en spesifikk historisk kilde. For vi er ikke på jakt med et dramaturgisk begrep som homogeniserer kunstens handlingsrom, vi søker etter potensialer og må derfor se etter flere refleksive intra-aksjoner segmentert i de materielle diffraksjonene jeg nå har gjort rede for.

Refleksive Diffraksjoner

Å tegne et kart, å danne en oversikt over et landskap kan virke som en umulig oppgave for en med skriftspråket til rådighet. For til forskjell fra et kart produserer skriften nødvendigvis linjer som ikke krysser, men som legges under hverandre i et bestemt system. Linjene leses fra en bestemt retning mot en annen bestemt retning, slik du leser disse linjene fra venstre til høyre ovenfra og ned akkurat nå.

I et kart derimot, kan du starte på hvilket som helst sted og bevege deg over landskapet i den retningen du selv ønsker. Når Deleuze og Guattari spør etter å danne et rhizomatisk, nomadologisk landskap er det nettopp av denne grunnen.

Historie skal ikke forstås som noe med en start og en slutt. Som en hendelse med et definitivt episenter, men som en sammenkobling av mange hendelser, bestandig i bevegelse. De overnevnte intra-aksjonene kan forstås som slike sammenknytninger, spørsmålet blir nødvendigvis hvordan vi skal forstå disse konstellasjonene av materielle intra-aksjoner som meningsfulle hendelser.

For de er jo slik vi har sett, først og fremst diffraksjoner uten noen synlige, kulturelle betingelser i seg selv. For inntil videre har vi lest fenomenene og de intra-aksjonene som utkrystalliserer dem, kun via en diffraksjon av kausale materielle apparater. Ved å først undersøke hva teknologien i seg selv er i stand til, for så å bruke denne kunnskapen til å forstå hva disse egenskapene gjør i intra-aksjoner med andre teknologier og materialer.

Vi har med andre ord unngått å stille spørsmål ved hva intra-aksjonene gjør implisitt, hva intra-aksjonene betyr. Hvilke handlinger som synes å segmenteres fra intra-aksjonene i de tre forskjellige sekvensene av handlingen.

Slik jeg ser det må en slik undersøkelse nødvendigvis starte med å kartlegge det vi skal kalle vårt kausale refleksive apparat. Dette apparatet skal, i likhet med de materielle apparatene, være i stand til å gjøre en begrensning, diffraktere de hendelsene vi undersøker. Men et kausalt refleksivt apparat har vel ikke en bestemt egenskap, unik alle andre slik det rhizomatiske spørsmålet vil si?

Jo, det har det.

Forstår vi det kausale refleksive apparatet som det nomadologiske landskapet i seg selv. Som sammenknytningen av hendelser, den kollektive assemblagen av ytringer, har denne nødvendigvis noe unikt ved seg, nemlig konstellasjonen av handlinger i seg selv. Kombinasjonen av hendelser, kjeder av intra-aksjoner, biomer som strekker seg ut og knytter seg sammen med andre biomer. Det er det som gjør dette apparatet i stand til å gjøre diffraksjoner av sitt eget landskap, på bakgrunn av sitt eget kosmos, eller metaspråk.

Å nedtegne et nomadologisk landskap vil derfor være å "lese" intra-aksjonene som først og fremst handlinger. Spørsmålet retter seg dermed mot å undersøke hva diffraksjonene gjør innenfor hver av de tre sekvensene for så å sammenfatte disse handlingene til et større landskap av potensielle sammenknytninger. Den refleksive diffraksjonen av intra-aksjonene vil derfor ta for seg hver enkelt sekvens og et utvalg av handlinger som synes å segmenteres ut fra intra-aksjonene redegjort for tidligere. Dette vil være en assosiativ øvelse som argumenterer for hvordan intra-aksjonene kan forstås som sammenknytninger av flere historier, eller biomer.

Historiene er nødvendigvis produkter av min egen subjektive refleksjon over potensielle tilknytninger, men det er viktig å ikke bifalle en for å være mer sann eller viktigere enn en annen. For historiene er alle deler av andre historier. Både de som utkrystalliserte seg den 22. Juli 2011 i Oslo sentrum og på Utøya, men også hendelser som skjedde lenge før og lenge etter terrorangrepet som ble skildret ved Hålogaland Teater omtrent ti år og seks måneder etter katastrofen.

Noen av historiene skjedde kanskje ikke i det hele tatt, men dette er likevel performative fantasier som har preget meg, og kanskje andre aktører og tilskuere som var i salen den kvelden den 16. januar 2022. Alle er de med på å fortsette å forme landskapet. Et landskap av refleksive diffraksjoner som, i dette tilfellet, synes å være engasjert av digital audiovisuell teknologi, og som jeg mener kan bidra til å tegne vårt nomadologiske kart hvor en diskusjon om hvilke dramaturgiske potensialer teknologien har, kan ta avsetts fra.

Sekvens 1.

Den første handlingen det vil være nyttig å trekke frem oppstår i intra-aksjonen mellom kamera, LED-diodene og lyden av metronomen. Metronomen slår en taktfast puls. Den er bestemt og høres først i det jeg ser den digitale klokken på lerretet. Jeg forstår lyden som en tikkende klokke, en ustanselig bevegelse som gir en materiell gestaltning av tid. Tid som går eller tid som har gått. På bordet ser jeg snart LED-dioden og hvordan den synes å være synkronisert til lyden av klokken. En diode tennes omtrent hvert femtende sekund og hendelsen fanges av kamera.

Kamera som en dokumenterende instans, som en som følger hendelsene, synes å trekkes mot der hvor det finnes en høy intra-aktiv frekvens, der det skjer mye. Videoen fra det håndholdte kamera er bestandig litt ustøtt og gir assosiasjoner til kameraføring jeg kjenner fra nyhetene og dokumentarer. Og det er dette aspektet ved handlingen som jeg synes utkrystalliseres i denne første intra-aksjonen, den dokumentariske handlingen som hentet fra journalistikken og medie-sfæren. Det direktesendte aspektet reflekteres her i både filmen som deles med tilskuerne i New York og i Tromsø. Som enda, selv om de befinner seg i scenerommet, hvor hendelsene foregår rett foran øynene på dem, sitter for det meste og tar imot strømmen av nyheter som kommer nede fra scenegulvet via lerretet. Den dokumentariske handlingen er som sådan ikke bare en refleksiv diffraksjon av tiden før og under terrorangrepet, men også en refleksiv diffraksjon av et moderne samfunn som opplever mye av verden gjennom mediering av situasjoner direktesendt fra mediehusene og over internettet. Min egen situasjon er i skrivende stund sterkt preget av den samme tilstanden, for jeg tar meg selv i å stadig vekk søke etter bilder av den pågående invasjonen av Ukraina på blant annet NRK og Al Jazeera sine nettsider flere ganger daglig.

Den neste handlingen påpeker liknende paralleller til dagens konflikt i Europa. Eksplosjonen, bomben som går av i regjeringskvartalet springer ut fra intra-aksjonene mellom de ovennevnte komponentene samt dråpen av blekk som slippes ned på det fuktige arket. Men om vi knytter medie- handlingen opp mot denne intra-aksjonen ser vi en refleksiv diffraksjon i det lyden av eksplosjonen ikke kan høres. For i stedet blir det stille og bare metronomen lyder.

Den dokumentariske handlingen kan på den måten sies å ha gjort et avvik til fordel for en spontan handling. Som for eksempel i blekk-dråpen som siver ut over arket. Bildet “vokser” når blekket strekker seg ut i vannet, som å se fraktaler fra et lynnedslag som bretter seg ut over himmelen, eller blomstring i hurtig film. Men det ujevne mønstret av sort blekk sender også assosiasjoner til røyk og mørke skyer. Skyer som plutselig legger seg over landskaper, som strekker seg inn i livene til ofrene i regjeringskvartalet, og de som enda ikke vet at de nettopp har blitt, eller skal bli ofre.

Endringen kameraet gjør i perspektiv, fra bordet der tiden går, til materialet hvor hendelsen synes å få en konsekvens, er slik nok en refleksiv diffraksjon som tillater en selv å knytte menneskelige historiske fenomener opp til organiske fenomener i naturen. Et symbolsk språk som segmenterer en rekke handlinger ved en enkel manifestasjon av et naturfenomen. Paralleller som knytter katastrofer og brutale sammenstøt i naturen med en annen historisk katastrofe. En katastrofe engasjert av et eneste menneske med store konsekvenser for mange flere.

Sekvens 2.



Figur 21. [16:38.38], 2019, av Tore Vagn Lid og Transiteatret-Bergen. Gjengitt med tillatelse.

Natur synes å være en sentral del av forestillingens metaspråk, og følsomheten den digitale audiovisuelle teknologien har, synes å gjøre det mulig å refleksivt diffraktere intra-aksjonene fra mange ulike posisjoner.

I sekvensen hvor gjerningsmannen venter på fergen, ser vi et eksempel på hvordan kamera, stilt mot bilmodellen som er plassert i en skråning av papp og kvist, intra-agerer med lys og lyd for å skape en “scene”, et bilde som illustrerer hendelsen. Komposisjonen, sammenstillingen av materialene, og forholdet til de nesten intime detaljene, hvordan teknologien forstørker detaljer av materialenes lyd og utseende, er et sentralt aspekt ved min egen intra-aksjon som tillater meg å oppleve handlingene fra et slags førstepersons perspektiv. En situasjon som reflektivt diffrakterer hendelsen og plasserer meg nesten ubehagelig tett inntil gjerningsmannen. For handlingen er kjent og ganske ordinær, nesten komisk med tanke på situasjonen.

Sådan brukes modellen og den intime lyden til å, ikke bare portrettere hendelsen i seg selv, men også plassere meg som en potensiell hovedperson i denne fortellingen via min egen evne til å forestille meg situasjonen slik jeg ville opplevd den. Den refleksive diffraksjonen i hendelsen er sådan av nesten privat karakter og poengterer at denne historien godt kunne angå meg i enda større grad, ved å “animere” modellen, vitaliserer gjerningsmannen og identifisere personene først og fremst som et sanselig menneske likt meg selv.

Når slagverkeren begynner å slå mot de organiske materialene, gni stein mot hverandre og intra-agere med vannet i karet, skjer en reflektiv diffraksjon som i likhet med blekket på papiret evner å situere situasjoner gjennom et symbolsk språk (se Figur 21). Et språk som baserer seg i stor grad på subtile karakteristiske lyder av materialer hentet fra naturen. Lyder av stein, vann og treverk. Lyder jeg, som er oppvokst på en strand, har et nært forhold til, og som gjør meg var dets mange mulige historier, men som jeg vil tro tilhører mange andre med nær relasjon til natur.

Utøya, som en innlands-øy i Tyrifjorden, kan på den måten sies å manes frem som et landskap av organiske materialer og slik blir slagverkerens intra-aksjon med disse organiske materialene også en intra-aksjon med øya i seg selv. Med det som utgjør naturlandskapet jeg må tro flere har et nært forhold til og som sådan knytter historien fra personlige intra-aksjoner med liknende natur og hendelser forbundet med dette. Sekvensen er sådan et eksempel på hvordan den audiovisuelle teknologien gjør oss i stand til å justere grensesnitt, til å etablere handlingsrom hvor materialer og historier som sådan kan reflektivt diffrakteres fra ulike posisjoner.

For ved å posisjonere fenomener, som i dette eksemplet er reproduksjoner av naturfenomener, ved å justere avstanden til selve fenomenet, enten om det er lyden av regn mot et biltak eller lyden av hender som beveger seg gjennom vann. Gjør teknologien oss i stand til

å nettopp “kontakte” fenomenene på ulike måter, og derfor også variere de refleksive diffraksjonene og deres disposisjon.

Sekvens 3.

I den siste sekvensen ser vi blant annet hvordan en aktør starter å sakte tegne en tykk rød strek ned på et kart i det gjerningsmannen ankommer øya (se Figur 22). Kamera viser oss hvordan tusjstrekken trenger seg inn i papiret og ekspandere sakte en liten stund. Tusjen er rød som blod og det står “Permanent Marker” på siden av tusjen i store bokstaver. Streken strekker seg etter hvert langt inn på kartet, og iblant over på andre mindre plantegninger av diverse bygninger.

På bordet kartet ligger på kan jeg se spor etter hva som ser ut til å være tidligere gjennomganger av hendelsen. Ruten som former seg på kartet er tydeligvis den ruten man hevder gjerningsmannen tok i løpet av massakren, en slags teknisk rekonstruksjon a la rettsprosedyrene som ble utført i kjølvann av terrorangrepet. Kartet over øya er sterilt, uten farger og med pertentlige linjer. Det fremstår nesten som et kontorrekvisita, mer som et analytisk verktøy enn en tegning eller illustrasjon, og føyer seg inn i denne historien om hvordan angrepet ble dissekert trinn for trinn i mange år etter hendelsen.

Det samme gjelder tusjen, som tegner den udiskuterbare og permanente streken, en ustoppelig sti av død tegnet med blod. Et teknisk apparat som i konteksten åpner opp for en refleksiv diffraksjon som transformerer den enkle og nesten matematiske handlingen til en håpløs og repetitiv handling. En gjentatt følelsesløs reformulering, observerbar i detalj takket være kameraet som dokumenterer rekonstruksjonen.



Figur 22. [Fra en tidligere produksjon av 03:08.38, med publikum], 2019, av Tore Vagn Lid og Transiteatret-Bergen.

Gjengitt med tillatelse.

LED-stripen har, i likhet med tussens permanente spor, den samme ustanselige naturen ved sin progresjon med den konstant tikkende metronomen. Slik virker den sammen med linjen på kartet som en manifestasjon av tiden gjerningsmannen bruker på ruten sin på øya, men diodene forteller oss også noe annet.

For i likhet med øyeblikket bomben gikk av skjer et brudd litt etter at gjerningsmannen har ankommet øya. Plutselig reduseres de teknologiske intra-aksjonene, det blir nesten helt stille i scenerommet og kamera sørger for å rette fokuset mot der en rød diode tennes og at en aktør deretter legger ned et lite kors ved siden av den. Det blir tydelig at noen har blitt skutt og drept. Det er kanskje et av de sterkeste øyeblikkene i løpet av kvelden, og det verste er at det er forventet. For det finnes et massivt antall minner om hendelsen det blir fortalt om, som forteller at 69 mennesker mistet livet sitt denne dagen på Utøya i løpet av denne permanente tiden som nå telles ned.

Segmentert av både en stripe blod på et kart, og en stripe røde lys langs en skulptur av en øy. Så mange vet hvilke brutale hendelser som skal fortelles om, og som kanskje står i nær relasjon til ofre fra denne sommerdagen i 2011, eller ikke. Uansett, det er en dag som står igjen i livene til mange, som en av de verste. Det er helt ubegripelig å tenke seg de mange livene som berøres i det den lille røde dioden tennes. Noe som også står som kanskje den sterkeste antydningen til hendelsen grunnleggende metaspråk som et basert på hovedsakelig konkrete materielle intra-aksjoner. Ikke fordi den røde dioden forteller noe konkret, men fordi den forteller ekstremt mye mer enn nettopp noe konkret. Et sentralt aspekt ved hendelsens metaspråk muliggjort via dokumentasjonen av bruken av denne teknologien.

De siste intra-aksjonene til nærmere undersøkelse skjer en liten stund etter de første ofrene har falt på øya. I kaoset som stadig vokser i lydbildet, tennes en projektor og belyser et lerret spent over øya. Det er en video av et landskap sett fra bakkeplan. Av tretopper som beveger seg gjennom luften, som sett fra en person som beveger seg på en skogssti. Samtidig med at videoen vises viser kamera oss at illustratøren nå trykker mønstre av store blader på hvite ark. Han dypper bladene i en mørk væske før de presses mot arkene, forså å bli lagt på gulvet rundt illustratøren.

Kamera filmer tett opp under trykkene. Det gjør at jeg kan se hvordan væsken drypper ned fra trykkene og etterlater mørke renner i papiret. Spor av noe som ser ut som et blad som blør. Jeg innbiller meg at filmen av skogen er tatt fra den faktiske øya, og at det jeg nå ser, prosjektert over hodene på koret, er den faktiske utsikten gjerningsmannen, eller ofrene, ville sett om de så opp mot himmelen den dagen. De organiske materialene, både bladene og trærne, synes

hvert fall å tilhøre et landskap med liknende natur som den man kan finne på Utøya. Et landskap som trommeslageren intra-agerte med tidligere via mikrofoner, og som nå bearbeides visuelt via blekk og papir observert via kamera og video prosjektert på et lite kvadratisk lerret hengt over øya. En intra-aksjon som retter seg mot situasjonens organiske terreng, og hvordan det preges av handlingen som foregår. Mot historier som tegnet seg den dagen av lidelse omgitt av et landskap vi vanligvis assosierer med frihet og liv.

Nomadologisk landskap

Vi vet hvordan historien ender, eller heller, hvordan den fortsatte. Og vi har nå sett hvordan den fortsetter inn i vår samtid i møte med materialer, med lyder og bilder av kjente landskaper. Både natur- og kulturlandskaper som i ettertiden kan være med på å beskrive historien til ikke bare hendelsene 22. juli 2011, men også til det som ble, og skulle bli, hendelser fra andre steder i livet. Hendelser som på en eller annen måte har fått sin plass inn i historien om terrorhandlingene.

Mine egne refleksjoner har forsøkt å vise til hvor bredt det nomadologiske landskapet som tegnes av 03:08.38 er. Hvor “potente” de mange ulike intra-aksjonene med materialene er som evner å knytte seg inntil hendelsen på mange ulike måter. Hvordan et polyfont landskap, et landskap av flere stemmer, synes å vokse ut fra det jeg har valgt å kalle refleksive diffraksjoner. Hvordan de ulike intra-aksjonene med den digitale audiovisuelle teknologien synes å danne slike refleksive diffraksjoner. Differensierende instanser som strekker handlingen ut til mange ulike handlingsrom.

I den første sekvensen gjør teknologien oss blant annet bevisste særlige historiske aspekter ved handlingens tilknytning samtidens nyhets- og mediekulturer. Kulturer med sine respektive estetiske tilnærminger reflektert via teknologiens egen intra-aktive praksis. Via det jeg identifiserer som en “dokumentasjonens-handling”, en handling som griper inn i selve iscenesettelsen av situasjonene og situeringen av aktører og observatører.

Den digitale audiovisuelle teknologien som refleksivt apparat knytter sådan fenomenene sammen via en selvrefleksiv, en selv-iscenesettelse av seg selv som forlengelser av en viss kulturell praksis. En praksis som var sentral både under og etter hendelsene den 22. Juli.

Et annet biome som tegner seg via bruken av teknologien i den første sekvensen er i form av spontane organiske hendelser. Hendelser som utkrystalliseres i det teknologiens “følsomhet” evner å løfte frem svært nærgående aspekter ved organiske intra-aksjoner. Jeg tenker på hvordan fenomenene som oppstår i det blekket slippes ned på arket forstørres. Teknologien strekker sådan hendelsen ut til et handlingsrom hvor materiell performativitet, spesifikke organiske materialers agentielle intra-aksjoner, engasjerer refleksive diffraksjoner som knytter historiens omkringliggende natur-landskaper med historiske hendelser. Som, i dette tilfellet, bomben som går av i regjeringskvartalet.



Figur 23. [15:50:07], 2019, av Tore Vagn Lid og Transiteatret-Bergen. Gjengitt med tillatelse.

Den andre sekvensen er et eksempel på hvordan teknologiens refleksive diffraksjoner evner å situere observatøren via nok en oppvisning i dens følsomhet, men da i sin evne til å animere materialer. For de rammene som dannes, de diffraksjonene og kuttene som utøves av teknologien. Hvordan teknologien er i stand til å forstørre situasjoner og materielle landskaper ved å anvende enkle modeller hentet fra virkelige objekter, som bilen (se Figur 23), og konkrete lyder, som lyden av regn. Knytte sammen materielle konstellasjoner, ved å innramme, tilnærme og forstørre, er alle intra-aksjoner som danner biomer av mer intime og personlige erfaringer. Et spekter av erfaringer engasjert av en konkret, men fortsatt “åpen” komposisjon. Som ikke

bare iscenesetter gjerningsmannens reise mot sitt mål, men som også evner å strekke seg inn i våre egne liv og bevissthet.

Denne førstepersons posisjoneringen synes å tillate teknologien til å innta ens egen sanselige sfære. En sfære hvor ikke bare naturalkulturelle objekter, men også deres materialiteter er midler teknologien er i stand til å intra-agere med og som sådan refleksivt diffraktere, sammenknytte med våre egne sanselige erfaringer av realitet og fantasi. Denne kreativitetens dynamikk som vil sammenstille mening gjennom erfaring av både realitet og fantasi synes å være en avgjørende refleksiv instans, og kanskje spesielt i det teknologien åpner opp for slike abstrakte intra-aksjoner.

Jeg tenker på trommeslagerens spill med de organiske materialene, og hvordan spillet synes å danne biomer som, i likhet med førstepersons posisjoneringen, evner å danne refleksive diffraksjoner som spiller på nettopp sammenknytningen av naturen historien omgis av, og sensoriske erfaringer av menneskelig intra-aksjon med denne. Teknologiens evne til å forsterke sanser kan sådan sies å være et sentralt aspekt ved dens refleksive diffraksjoner i møte med de mange materielle konstallasjonene som segmenterer det nomadologiske landskapet av *03:08.38*.

I den siste sekvensen ser vi igjen en refleksiv diffraksjon som, i likhet med den dokumentariske hendelsen, kommer til syne gjennom den teknologiske intra-aksjonen. Jeg tenker spesielt på sammenknytningen av kartet og tusjen, og hvordan aktøren synes å dokumentere eller rekonstruere en tidligere hendelse. At forestillingen i seg selv er en rekonstruksjon er jo noe som både blir påpekt innledningsvis og gjennom de refleksive diffraksjonene mot medie- og nyhetskulturens biomer. Men en ny side ved dette synes å engasjeres når biomene utvides fra praksis knyttet til disse kulturene og over til retrospektive, og undersøkende rettspraksiser.

En refleksiv diffraksjon som viser til en nærmest kompulsiv handling, en tvungen og kald praksis kanskje særlig presisert via referanser til handlingens “permanente” natur. Denne permanente naturen, kjenner vi igjen i det som kan sies å binde hele forestillingen sammen, den ustoppelige tidslinjen tegnet av LED-stripen, men kartet og tusjen representerer også en retrospektiv praksis. En retrospektiv praksis som ble særlig sentral i prosedyrene som fant sted i rettssalene i lang tid etter hendelsen, og som teknologien er i stand til å gå helt inn på og som slik observerer de permanente sporene hendelsen etterlot, og fortsetter å etterlate seg.

LED-stripen som permanent og kjølig teknisk apparat engasjerer nok en sentral refleksiv diffraksjon i det den første røde dioden tennes på øya. Sammenknyttet den digitale audiovisuelle teknologien utøves det en reduksjon av den intra-aktive frekvensen, fokuset rettes

ned mot lyset og korset som legges ned ved siden av det. En refleksiv diffraksjon som knytter historien opp til allerede godt etablerte biomer om terroraksjonens mange ofre, men som også påpeker et sentralt aspekt ved teknologiens evne til å refleksivt diffraktere tilbake og forsterke disse ytringene kontinuerlig gjennom opptreden. Ytringer som ekspanderer biomet ved å stadig berøre flere liv.

Det siste biomet jeg vil påpeke er et som igjen, via teknologiens følsomhet, evner å gjøre refleksive diffraksjoner som utkrystalliserer historier fra øyas organiske terreng. Jeg tenker på projeksjonen av videoen av skogen og hvordan, sammen med illustratørens trykk av blødende blader, evner å innta en førstepersons posisjon. En posisjon som i dette tilfellet manifesterer naturlandskapet omkring hendelsen slik enhver kunne opplevd det denne dagen i juli. En refleksiv diffraksjon muliggjort av den digitale audiovisuelle teknologien som plasserer oss alle i relasjon til historien. Ikke ved å kalle oss gjerningsmenn eller ofre, men ved å situere oss, konfrontere oss med det omkringliggende landskapet hvor de skjebnesvangre hendelsene den 22. Juli 2011 utspilte seg.

Dramaturgiske potensialer

Når vi nå forsøker å svare på hvordan den digitale audiovisuelle teknologien kan sies å inneha dramaturgiske potensialer, er vi nødvendigvis ute etter å beskrive noen hovedtrekk ved hvordan sammenstillingen av materielle og refleksive diffraksjoner synes å danne visse performative strukturer. Strukturer som åpner handlingsrom, viser til visse biomer som sammen danner et nomadologisk kart. Et kart av assemblager av kollektive ytringer. Et kart tegnet ved å undersøke den aktuelle teknologiens materielle disposisjon og egenskap, for så dens intra-aksjon med andre fenomener i hendelser i visse sekvenser av handlingen. Historiene som synes å engasjeres via disse intra-aksjonene har deretter blitt undersøkt ved å forstå intra-aksjonene som refleksive diffraksjoner. Som sammenknytninger av materielle konstellasjoner og refleksive assosiasjoner. Disse har i tur dannet en håndfull biomer jeg mener kan si noe om handlingens nomadologiske landskap. Biomer dannet av et svært komplekst flettverk av performative strukturer.

De overnevnte biomene, som synes å tegnes av sammenstillingen av den refleksive og materielle diffraksjonen i de ulike sekvensene, kan fortelle oss noe om hvordan den digitale audiovisuelle teknologien evner å danne visse performative strukturer. Først ser vi hvordan

teknologien evner å peke på sin egen performativitet, sin egen kulturelle praksis som dokumenterende instans og symbol i kontekst med 22. Juli. Teknologien og de biemene som dannes på bakgrunn av disse er sådan dramaturgiske potensialer som åpner handlingsrom i relasjon til teknologiens egen historiske forankring. Den digitale audiovisuelle teknologien kan med andre ord sies å virke som en metafor på sin egne dokumenterende rolle. En rolle som rent performativt evner, slik vi har sett, å fortelle om hvordan denne typen teknologi var sentral i hendelsen den er med på å fortelle. Et dramaturgisk potensial jeg vil si virker som et *selvrefleksivt grensesnitt*. En praksis nesten selvkritisk sin egen iscenesettende og medierende evne, og som i 03:08.38 slik retter et kritisk lys både mot en medie- og nyhetskultur og dets reaksjoner i unntakstilstand, men også en praksis som peker på situasjonen vi som publikum er i under selve hendelsen.

For enten om man sitter foran en skjerm i et auditorium i New York, eller i amfiet på Hålogaland Teater, observeres mange av de sentrale hendelsene via den direktesendte videoen. En situasjon forenlig med hvordan medie- og nyhetskulturen strekker seg inn i våre egne liv, og hvordan den i mange sammenhenger virker som det mest sentrale kommunikative grensesnittet, mellom oss og hendelser i verden for øvrig. Et grensesnitt som i 03:08.38 er tilpasset den verdenen som skapes av et flettverk intra-aksjoner mellom aktører og andre teknologiske midler.

Et sentralt aspekt ved den selvrefleksive dramaturgien i bruken av den digitale audiovisuelle teknologien kommer altså tydelig frem via dens situering, hvordan teknologien er disponert og hvordan denne disposisjonen, eller arrangementet av teknologi i scenerommet, virker kommenterende på sin egen funksjon som medierende apparat. Dette viser til det neste dramaturgiske potensialet teknologien synes å ha som et *situierende grensesnitt*.

For som et apparat i stand til å redusere handlingsrommet, evner teknologien å innramme visse materielle konstellasjoner. En innramming som situerer, eller definerer handlingsrom ved å justere seg i forhold til fenomenenes dimensjoner og dermed være i stand til å observere fenomenets arrangement.

Jeg tenker til eksempel på hvordan den prosjekterte videoen evner å ramme inn hendelsene langs LED-stripen og de landskapene gjerningsmannen beveger seg gjennom i bilen, og hvordan høyttalerne gjengir arrangement av lyd. En konkretisering av materielle handlingsrom som gjør oss i stand til å observere et arrangement fra et tredjepersons perspektiv. Teknologiens situerende dramaturgier vil med andre ord ikke kommunisere fenomenets “interne” intra-

aksjoner, men selve den disposisjonen eller relasjonen som er mellom flere ulike fenomener innenfor et avgrenset område. Relasjoner som i 03:08.38 tegnes både når videoen innrammer større materielle arrangementer, og når høyttalerne disponerer flere lydkilder på samme tid. Den digitale audiovisuelle teknologiens dramaturgiske potensialer som situert grensesnitt påpeker sådan de performative strukturene som dannes i fremstillingen av komposisjoner, generelle bilder og sammenstillinger av materialer. En fremstilling av sammenstillinger som lar seg reflektivt diffraktere og som sådan knyttes opp mot andre kategoriske og metaforiske arrangementer. Enten om det er bildet av en varebil som venter ved et fergeleie, eller et kors som legges ned ved siden av en rød diode.

Det siste dramaturgiske potensialet jeg mener den digitale audiovisuelle teknologien synes å ha engasjeres i det jeg vil kalle dens *reseptive grensesnitt*. Et grensesnitt som via teknologiens egne intra-aksjoner evner å innta en førstepersons posisjon som virker å forstørre, eller forlenge seg som et sensorisk apparat. Som evner å strekke seg inn i og være en del av de materielle intra-aksjonene som utkrystalliseres. En intra-aksjon som stiller seg disponibel, følsom og derfor reseptiv de materielle konstellasjonene som skjer “innenfor” arrangementene.

Jeg tenker på hvordan teknologien avdekker sammenknytninger som til eksempel kameraets nærgående intra-aksjon med tusjen og blekket som siver ut over papir. Og hvordan lyden av stein, vann og tre lar seg fremstilles via bruken av følsomme mikrofoner, og hvordan disse intra-aksjonene igjen åpner opp handlingsrom knyttet til våre egne sensoriske erfaringer og historisk forankrede landskaper, preget av liknende situasjoner og de andre situasjonene i hendelsen.

De performative strukturene som fordres av disse refleksive diffraksjonene er sådan premissleverandører for dramaturgier som først og fremst utkrystalliseres via teknologiens evner til å disponere seg og stille seg følsom ovenfor de konkrete sammenknytningene i fenomenene. En egenskap den digitale audiovisuelle teknologien har som gjør den selv til en performativ agent. En teknologi i stand til å disponere seg følsom et fenomen både ved å presisere handlingsrom og danne performative strukturer som situerende og reseptiv agent.

Vi har frem til nå undersøkt de dramaturgiske potensialene som synes å komme til syne i bruken av digital audiovisuell teknologi i Tore Vagn Lid og Transiteatret-Bergen sin produksjon *03:08.38 Tilstander av Unntak*. En såkalt, re-konstruksjon av terrorangrepene 22.Juli 2011. Vi har sett at den teknologiske disposisjonen i stor grad har virket som grensesnitt i stand til å åpne handlingsrom der materialer og deres sammenstillinger knyttes sammen med svært ulike aspekter ved hendelsen som rekonstrueres. Visse grensesnitt som altså forteller om visse dramaturgiske potensialer som den digitale audiovisuelle teknologien synes å inneha. Et eksempel på noen av de performative strukturene teknologien synes å være i stand til å konstruere i møtet mellom observatører og aktører. Et møte arrangert slik at aktørene er de som opererer og intra-agerer med teknologien. En intra-aksjon som gjør observatørene i stand til å oppleve hendelsen fra svært ulike perspektiver.

I den neste analysen tar vi tak i en opptreden med et annet arrangement, med en annen disposisjon av digital audiovisuell teknologi som kan fortelle oss om noen andre dramaturgiske potensialer. En scenekunstnerisk produksjon som skal analyseres på samme måte som den forrige, og som kan tjene til både en videre utforskning av teknologien, men kanskje enda viktigere som en del av diskusjonen om det re-konseptualiserte dramaturgiske perspektivet jeg nå eksperimenterer med.



Figur 24. [Pressefoto: aktører og bannere], 2020, foto: Heida Gudmundsdottir og Kilden Teater. Gjengitt med tillatelse.

CULPA! i unntakstilstand

av Taro Vestøl Cooper og Mine Nilay Yalcin. Produsert av Kilden teater og konserthus.

Erindring

En stemme teller ned. Jeg har på hodetelefoner og har nettopp trykket på lenken. Videoen har startet, men jeg ser bare en mørk skjerm. Til venstre ser jeg et slags navigasjonshjul og om jeg holder pilen over skjermen blir den gjort om til en hånd. Jeg kan “dra” meg rundt i filmen, 360 grader. Slik finner jeg frem til der skuespillerne er plassert. En stemme høres, men aktørene står helt stille, og jeg forstår fort at filmen har hengt seg opp. Jeg må senke oppløsningen, internettet er ikke godt nok her til å streame på høyeste nivå. Stemmen starter på nytt. Den er bit-redusert, men jeg antar at det ikke er internettet sin feil denne gangen. Den har et filter som får den til å låte som en eldre digital lydfil, fragmentert slik at melodien i stemmen legger seg innenfor et visst atonalt tonespekter. Stemmen er akkompagnert av rytmer med den samme

kvaliteten, som hentet fra et gammelt arkadespill fra 80-tallet. Stemmen teller ned til en og sier deretter: *“Let's begin!”*.

Aktørene er ikledd joggedresser i velur eller fløyel i ulike snitt og fargene grønn, gul, rød og lilla. De har på hvite joggesko med påført gummisåle tredd halvveis opp som kalosjer på skoen i samme farger som den enkeltes drakt. De har glitter rundt øynene og er tydelig sminket uten for store uthevninger og sjatteringer. En ren maske med håret stelt, satt opp eller dratt bak og jeg kan se at de har små bøylemikrofoner, eller “mygger” på. Det hele begynner med at de vandrer rundt og bytter på å si ulike kommentarer:

“Ut på tur aldri sur!”.

“Bro, se hva jeg pumper! Tusen kilo jo koronakroppen 2020!”.

“Sponset. Store pupper, deilige lår, magiske øyne, perfekt hår. Start ditt SATT-medlemskap nå, bli akkurat sånn! Tolv måneders binding, kom i form!” (Cooper, 2020, 0:18-0:52).

Mellom hver kommentar sies det *“swipe!”* og iblant reagerer motspillerne med uttrykk og bevegelser som tommel opp og *“like”* og *“dunk, dunk”* med håndtegn i hjerteform. Alle kommentarene blir gitt mot meg, eller mot kameraet, som om de ser meg rett inn i øynene og snakker til meg direkte. Lyden av stemmene kommer forfra hele tiden selv om jeg ikke ser på dem. Jeg kan med andre ord ikke høre hvor de befinner seg, så det eneste jeg må gjøre er å følge aktørene så godt jeg kan. Men å navigere seg rundt med musen for å finne de som snakker til meg er vanskelig. Jeg starter å rotere ved å bruke tastene W, S, A og D i stedet for. Det er ikke helt optimalt, men virker bedre enn med musen. Trykker jeg ned en tast skjer rotasjonen ganske raskt, så jeg må være fintfølede og trykke meg rundt med kjappe, små tastetrykk. Slik kan jeg justere meg ganske raskt i retningen av aktørene, men fortsatt ikke spesielt kontrollert.

Aktørene fortsetter å bytte mellom å ytre kommentarene og si *“swipe!”*. Når en tar til ordet poserer eller danser de andre. Etter hvert hører jeg lyden av en slags hvit støy, en slik skurring du hører fra TV-apparatet om det ikke har noen kontakt. Den fader inn og ut fra ulike vinkler og vokser gradvis i intensitet. Til slutt er skurringen så høy at den nesten overdøver aktørene. Plutselig høres en dyp rumling, og skurringen forsvinner. Rumlingen fader deretter sakte ut i et ekko før den ene aktøren fortsetter:

“Vi lever i en verden der løgner løper fortere enn sannheten. En verden der alt er relativt ditt eget perspektiv. En verden der alt handler om deg selv, ditt ego, ditt eget individ. En verden der profitt er det eneste motiv, en verden vi velger penger over liv.” (Cooper, 2020, 2:13-2:27).

Stemmen er hurtig, og aktøren står så nært kamera at ansiktet fyller store deler av skjermen. Samtidig som monologen går beveger aktørene i bakgrunnen seg stille og fryser i ulike posisjoner, de danser og danner enkle tablåer ved å innta ulike positurer slik som i forrige sekvens. Etter hvert blir monologen avbrutt av nye kommentarer fra de andre som hopper frem foran og avbryter den som holder monologen. Kommentarene er av samme slag som de i starten, iblant akkompagnert av muntre melodier eller enkle effekter. Hver gang aktøren tar tilbake ordet og fortsetter monologen, høres det nå en svak og dyp lyd av noe som ligner lyden av is som krakelerer eller en vulkan som har utbrudd. Dronen høres bare i monologen, og forsvinner med en gang en ny beskjed avbryter dem.

Plutselig avbrytes ikke monologen lenger, men blir delt mellom aktørene som en kollektiv “stream of consciousness”. Iblant sies fraser i kor, andre ganger ledes monologen av kun en aktør:

Solo: “Når du er tredje natt på rømmen ...”.

Kor: “og andre dag uten mat!”.

Solo: “og alt du smaker er bitre ...”.

Kor: “sorg, savn og hat” (Cooper, 2020, 5:57-6:03).

Den lave rumlingen kan høres helt frem til nok et parti hvor spillet igjen går over til korte beskjeder. Slik synes strukturen å variere gjennom hele stykket. Mellom levering av tekster som enten gir budskap i form av anstrengte monologer eller uaffekterte kommentarer. Slike hurtige skift mellom aktører får meg til å måtte justere posisjonen min svært ofte, og dataen er ikke i stand til å finjustere det slik at jeg kan bevege meg helt presist. Etter en liten stund gir jeg opp å styre med piltastene. Jeg ser heller mot en retning mens jeg hører stemmene rundt meg. I den retningen er det ikke alltid noe som skjer, og jeg finner meg ofte sittende og se inn i et mørkt rom.

Mot siste del av hendelsen strekkes det bannere på kryss og tvers i rommet (se Figur 24). De blir objekter det er enklere å rette seg mot. På det første står det: “*Ingenting er overalt*”. På de neste står det: “*Hjertet går i oppløsning*”, “*De snakker om oss som om vi ikke eksisterer*”

og på det siste: *“vi velger penger over liv”*. Teksten er på dette punktet igjen delt mellom aktørene som en sammenhengende monolog. Lyden av eksplosjoner kan høres, og flere ganger starter fraser med skarpe lyder av noe som høres ut som vaiere eller stålplater det gnisses mot. Lydene “reiser” over fra den ene siden til den andre i hodetelefonene, mens stemmene til aktørene kommer konsekvent fra samme sted. Aktørene går etter hvert i en sirkel rundt kamera:

Lilla: *“Vi lever i bobler. Uforstyrret. Svevende. Flytende lett, intetanende om tilstanden på utsiden.”*

Grønn: *“Hvorfor skulle vi ville vite om det som er rundt, det finnes så mye vondt der ute.”*

Rød: *“Men er her inne i bobla er alt vindstille.”*

Lilla: *“Her er vi alle like.”* (Cooper, 2020, 19:06-19:27).

Aktørene plasserer seg til slutt slik at jeg kan se alle samtidig. Teksten avsluttes med at de roper i kor: *“Swipe!”*, så blir skjermen mørk igjen.



Figur 25. [Pressefoto: aktører foran 360 graders kamera], 2020, foto: Heida Gudmundsdottir og Kilden Teater. Gjengitt med tillatelse.

Materiell Diffraksjon

Disposisjon

Den digitale audiovisuelle teknologien i *Culpa!* er disponert først og fremst som det grunnleggende grensesnittet man må bruke for å kunne se hendelsen. Via direktesendt digitalt audio- og videoopptak strømmet på Youtube. Det betyr at en i utgangspunktet kan se den digitale forestillingen med et hvilket som helst apparat som er tilkoblet internett og i stand til å besøke nettsiden. I mitt tilfelle brukte jeg en datamaskin ved biblioteket på NTNU. For lydkilden gjelder nødvendigvis det samme, man kan i utgangspunktet bruke et hvilket som helst apparat i stand til å ta inn lydsignaler fra filen strømmet over Youtube. Jeg brukte et par lyddempende hodetelefoner.

Ved siden av disse komponentene er det brukt et 360-graders kamera for å filme hendelsen samt trådløse mikrofoner som synes å være montert på hver enkelt aktør (se Figur 25). Videoen synes å gjengi de fargene og lysforholdene som gjelder i scenerommet og blir ikke modifisert under hendelsen. Det samme kan ikke sies om lyden som synes å være programmert og syntetisert i flere sekvenser av opptreden. Det er med andre ord svært ulik bruk av digitale audiovisuelle komponenter i *Culpa!* sammenliknet med *03:08.38*. Komponenter som blant annet utgjør selve grensesnittet den digitale opptreden lar seg observeres gjennom. Før vi går

inn på de konkrete materielle diffraksjonene gjøres det rede for noen av disse sentrale komponentene som enda ikke er nevnt tidligere, og deres egenskaper.

Komponentenes egenskaper

360 graders kamera og navigasjonsapparat

Et 360-graders kamera er et verktøy som via en sammenstilling av flere kameraer evner å ta opp video omkring sin egen omkrets. Dette betyr at hva enn som foregår på hvilken som helst kant av kamera vil bli filmet. 360 graders kamera er sådan i stand til å fange omgivelser til enhver tid fra et spesifikt punkt. Ved å “sy” sammen opptakene fra de ulike kameraene produseres et helhetlig langstrakt bilde. Et bilde som enten kan observeres som en avlang film der filmen nødvendigvis er kuttet i hver ende på samme vinkel, eller som kan observeres som en slags “bilde-krans”. En krans som tillater den som er plassert på innsiden å observere videoen fra den vinkelen en velger å navigere seg mot. I *Culpa!* sitt tilfelle er den direktesendte videoen presentert i form av en slik krans. Men for å observere 360 graders video trengs det derfor et slags navigasjonsapparat som tillater observatøren å navigere seg omkring “videokransen”.

I tilfellet *Culpa!* er dette navigasjonsapparatet en programmert funksjon i filmfremvisningen på nettsiden som tillater en å kontrollere sin egen rotasjon med enten piltaster, ved å “dra” seg rundt med musen eller ved å faktisk rotere mot den ønskede retningen om en observerer opptreden med en smarttelefon. 360 graders kamera og navigasjonsapparatet stiller seg derfor disponible ovenfor de intra-aksjonene som blir filmet kontinuerlig på alle kanter, og gjør selve observasjonen en mekanisme enhver observatør må justere på egenhånd. Observasjon via 360 graders kamera er sådan *intra-aktiv observasjon*, en komponent som utgjør selve innrammingen av hendelsesrommet i *Culpa! i unntakstilstand*.

Hodetelefoner

I *Culpa! i unntakstilstand* står vi fritt til å velge en lydkilde for opptreden. Hodetelefoner ble et naturlig valg da de evner å stenge ute mye av lyden i rommet jeg befinner meg i. Med gode støyreducerende puter dempes frekvenser som ellers ville forstyrret opptaket som sendes, en funksjon som sørger for at jeg kan høre de detaljene som finnes i lydbildet til hendelsen godt.

For hodetelefonene plasserer lydkilden nødvendigvis svært nære ørene og det skal derfor, i utgangspunktet, ikke være noe problem å observere et bredt spekter lydfrekvenser og derfor små detaljer i lyden som produseres. Et annet viktig aspekt ved hodetelefonenes egenskap er simulert gjengivelse av lydlig bredde. For bredden i lydbildet, som vi ellers danner oss ved å situere oss i variert avstand fra lydkilder i et rom uten hodetelefoner, er ikke nødvendigvis en selvfølge når vi anvender hodetelefoner. For da kommer lyden, i utgangspunktet fra kun to posisjoner. En lyd av en dør som lukkes til venstre et lite stykke unna vil nødvendigvis bli oppfattet slik uten hodetelefoner basert på vår egen posisjon i forhold til døren. Men om vi ønsker samme effekt i et par hodetelefoner kreves det en bevisst bruk av mikrofoner for å fange opp den samme lyden og deretter en bevisst plassering av denne lyden i hodetelefonene.

Til grunne for denne intra-aksjonen ligger den stereofoniske effekten, en effekt som rent naturlig oppstår når vi er i stand til å lytte med to ører. To ører som naturligvis hører alt fra hver sin vinkel og med en viss avstand til hverandre. Relasjoner som derfor hjelper oss å bestemme lydkildens posisjon i forhold til oss selv, våre to ører og derfor dens posisjon i rommet vi befinner oss i. Om vi ønsker å simulere denne effekten med opptak av lyd blir vi derfor nødt til å bruke minst to mikrofoner for å fange lyden av døra. To mikrofoner som kan "erstatte" våre egne ører og lytte til hendelsen for oss.

Hodetelefonene gjør oss svært bevisst denne simuleringen fordi hver lille høyttaler som gjengir lyd vil gjøre det i relasjon til hverandre og vår egen hørsel, men ikke i relasjon til det rommet vi befinner oss i selv. Det er ikke videre sagt at et såkalt monofonisk opptak, det vil si et opptak gjort med én mikrofon og/eller med nøyaktig samme lyd på hver side, vil låte direkte feil, men det vil ikke være mulig å si hvilke retninger lydene kommer fra med mindre den er "plassert", eller panorert til en av sidene. Monolyd gjengitt i hodetelefoner, gjengir med andre ord kun dybden og høyden av lyden, men ikke bredden, og forteller oss som sådan bare om avstanden via justering av volum og lydets frekvens, men aldri den konkrete *lokasjonen* til lyden som høres.

Hodetelefonene kan med andre ord sies å stenge oss ute fra det rommet vi befinner oss i rent auditivt, og etablere sitt eget lydrom. Et lydrom vi kan observere svært detaljrike lyder og eventuelt de hendelsene de synes å gjengi uavhengig det rommet vi egentlig befinner oss i.

Kausale apparater og intra-aksjoner

Culpa! er til forskjell fra 03:08.38 en kort hendelse på rundt 20 minutter, og anvender et sett svært annerledes digitale audiovisuelle teknologier. Når vi nå stiller spørsmål ved hvordan de synes å foreskrive visse diffraksjoner som kausale apparater, gjør vi det altså først ved å undersøke spesifikke intra-aksjoner innenfor spesifikke sekvenser av hendelsen. Hvordan teknologien synes å danne avvik eller skape forstyrrelser i et fenomen. Slik som i den forrige analysen skal disse intra-aksjonene i andre omgang refleksivt diffrakteres for å undersøke de historiene som synes å knytte seg til sammenstillingene, og dermed vise til konkrete biomer i det nomadologiske kartet. Et kart som først og fremst forteller oss om hvilke historier og kulturer som synes å knyttes opp mot handlingen og metaspråket som brukes for å formidle disse. En undersøkelse som igjen viser til hvilke performative strukturer som synes å dannes via bruken av den digitale audiovisuelle teknologien, og som sådan dens dramaturgiske potensialer i *Culpa!*.

Sekvenser

Sekvens 1. Anslag og vekslende budskap

Den første sekvensen er selve anslaget i hendelsen og det førte partiet hvor hver aktør skifter på å gi korte budskap. Den mest sentrale intra-aksjonen i sekvensen, og generelt for hele opptrødenen, er den vi som observatører må gjøre med selve navigasjonsapparatet.

For om ikke jeg er i stand til å operere navigasjonsapparatet er jeg heller ikke i stand til å observere hendelsen slik den utspiller seg. Orienteringen og hvordan min egen operasjon avgjør hva jeg ser, er med det en handling som foretar kontinuerlige kutt. Kutt som avgrenser det visuelle handlingsrommet, og som innrammer visse deler av hendelsen ut ifra den justeringen jeg selv gjør med piltastene eller datamusen. Det samme kan ikke sies om min andre grunnleggende intra-aksjonen med lyden.

Hodetelefonene gjør det ikke mulig for meg å bestemme hva jeg skal høre, ved siden av min egen justering av lydvolument, som ikke var en relevant justering i dette tilfellet. Lyden som produseres er altså konstant og dens kilder er bestemte. Intra-aksjonen med mikrofonene er den sentrale lyden i denne sekvensen og alle stemmene virker som om de kommer fra samme vinkel. Det vil si at det ikke finnes noen flere mikrofoner enn myggene som er brukt av

aktørene, og at lyden fra disse igjen ikke er delt ut i to ulike kanaler på hver sin side, men samlet i en monofonisk kanal. Intra-aksjonen mellom bilde av bevegende aktører og den konstante retningen på lyden er med det i utgangspunktet en diffraksjon som forstyrrer forholdet mellom aktør og lyd slik at disse ikke lenger synes å dele posisjoner. Lyden panoreres altså ikke i aktørens retning ut ifra min egen plassering, så jeg blir nødt til å se etter aktøren som synes å bevege munnen for å bedømme hvem som snakker og hvor de er i starten. Ettersom mikrofonene som fanger lyden av stemmene er montert rett ved munnen vil heller ikke intra-aksjonen mellom bilde og lyd samsvare i forhold til dybde. Noe som betyr at vi ikke kan forstå hvor langt i fra kamera aktøren er bare ved å lytte til lyden av den. Vi blir nødt til å se aktøren for å vite om den snakker og hvorfra den snakker til oss. Noe som skal bli en større utfordring i neste sekvens

Sekvens 2. Monologen delt

For frem til nå har aktørene gitt hver sine korte budskap i en hastighet det er mulig å følge. Den neste sekvensen starter når en av aktørene retter seg helt inn nærmere mot kamera og starter en lengre monolog. Etter hvert avbrytes den av de andre, men til slutt går alle aktørene sammen og fortsetter med å dele monologen mellom seg som en kollektiv tankestrøm.

Først viser sekvensen til intra-aksjonen mellom kamera og aktør at den som synes har også fokus, er den som står nærmest kamera. Et slikt arrangement er sådan i tråd med de premissene som legges til grunn for selve grensesnittet og danner på den måten et tydelig hierarki. Et hierarki som etter litt blir forstyrret av de andre aktørene, som avbryter monologen ved å presse seg fremst. Denne strategien får sitt høydepunkt når alle aktørene til slutt deler monologen seg imellom, men konsekvensene av det er at jeg selv blir nødt til å konstant orientere meg mot den som snakker for å få med meg hva den aktøren gjør. En intra-aksjon mellom meg og navigasjonsapparatet som etter hvert blir svært utfordrende og som i stor grad preger hendelsen.

En annen sentral intra-aksjon i denne sekvensen er sammenknytning av lydsporene og aktørenes ulike tekster. Særlig i første del av sekvensen, når den anstrengte monologen avbrytes av budskap med helt andre stemninger, veksles det også i lydsporet som akkompagnerer den aktøren som snakker. I det monologen får plass hører vi en lav buldring, mens når de andre aktørene avbryter brukes andre lydspor som muntre toner og enkle effekter. Mange av disse lydene er i stereo og er svært detaljrike og høyoppløselige. Noe som gjør kontrastene mellom dem tydelig og dynamikken flerfoldig og noen ganger nesten kaotisk. En intra-aksjon som er

mulig når jeg bruker et par gode hodetelefoner, men som hvis jeg brukte en enkel høyttaler eller ørepropper ville gått glipp av.

Sekvens 3. Finalen separert

I siste del av hendelsen hører vi lignende lyder. Skingrende metalliske lyder som farer fra en side til en annen og eksplosjoner kan høres samtidig som at den siste delen av monologen deles mellom hver aktør. Her blir det tydelig hvor stor forskjell det er på lyden av aktørens stemme og effektlyden, for de synes å befinne seg i svært ulike rom. I det ene rommet hører vi kun en monofonisk lyd av aktørens stemme, uten noen spesiell romklang eller panorering. Effektlydene på den andre siden har ofte romklang og er panorert i stereo. Intra-aksjonen mellom disse lydrommene er særlig enkel å legge merke til med hodetelefonene som gjør det mulig for meg å høre såpass små detaljer i lyden. Hodetelefonene gjør på den måten et kutt som skiller rommene fra hverandre, og gjør nødvendigvis noe med hvordan jeg også opplever selve opptredenen.



Figur 26. [Pressefoto: aktører rundt 360 graders kamera], 2020, foto: Heida Gudmundsdottir og Kilden Teater. Gjengitt med tillatelse.

Refleksive Diffraksjoner

Sekvenser

Sekvens 1. Anslag og vekslende budskap

Den første intra-aksjonen, den diffraktive rollen jeg selv får som navigatør i selve hendelsen, gjør nødvendigvis at min egen navigasjon dikterer selve handlingsrommet i opptreden. Slik er jeg i stand til å se hvor jeg selv ønsker til enhver tid. Jeg kan følge aktørene som snakker rett mot meg, eller jeg kan også la være å se på dem. Rette fokuset mitt mot noen andre eller ut i mørket som omslutter hendelsen. Selve situasjonen danner en relasjon mellom meg og aktøren jeg assosierer med forholdet mellom en lærer og en elev, eller et barn og en foreldre. Som om jeg sitter på vindusraden og kan snu meg vekk fra tavlen om jeg ønsker det. Men jeg må alltid høre på læreren. Dette er en refleksiv diffraksjon som åpner handlingsrom inn i skolehverdagen og til timer det kanskje ikke var så nøye om en fulgte med bestandig. Til en tid man kanskje ble bedt om å møte på visse steder, men hvor en selv kunne gjøre som en ville så lenge man var til stede. En barne- og ungdomstid preget av en viss frihet innenfor kontrollerte og trygge rammer. En tid som også språket i *Culpa!* synes å vise til også rent konkret, med uttrykk som “swipe!” og “like!”. Uttrykk hentet fra sosiale medier og ungdomskulturen som bruker den. En kultur preget av korte kommentarer og effektive slagord.

Anslaget evner med det å tegne konturene av et landskap av biomer om sosiale liv levd ut på internett. Om annonsørinnhold og kommentarer man blir konfrontert med, som man tror man kan snu ryggen til, men som vil følge etter en selv, hvor enn man ser.

Sekvens 2. Monologen delt

Denne “etterfølgelsen” av kommentarer og andre digresjoner blir særlig tydelig i den andre sekvensen, når aktørene begynner å kjempe om oppmerksomheten, ved å dytte hverandre ut av fokuset, plassere seg tett opp under kamera og rope ut sine budskap. Skiftene blir etter hvert så hurtige at dette kaoset forankres i min egen navigasjon som jeg til slutt gir opp. En intra-aksjon som refleksivt diffrakterer selve situasjonen i internett, manifestert av en kakofoni av stemmer og retninger. En “verden der alt er relativt ditt perspektiv”, men hvor forslagene om potensielle

retninger er uendelig. Dette ultra liberale landskapet hvor alt er lov synes å også bli løftet frem av intra-aksjonen mellom lyden og teksten, der skiftene i lydbilder gestalter nye forlokkende tilbud og historier med hver sine temperament og uttrykk. Men falskheten er også et gjeldende aspekt ved internett-kulturen. Og flere ganger markeres dramatiske brudd med bomber og eksplosjoner som for å si at aktøren nå kommenterer selve situasjonen og kommer med advarsler om de ulike virkemidlene som brukes på internett for å “fange” nye brukere.

Sekvens 3. Finalen separert

Denne kunstigheten synes også å forankre seg i intra-aksjonen mellom de to lydrommene, som imot slutten av stykket er særlig distinkte. Den følsomheten man får ved bruk av hodetelefoner gjør en nødvendigvis var auditive detaljer, og når aktørens stemmer og effektlydene de reagerer på synes å komme fra ulike rom, oppstår det en konflikt i deres sammenknytning. Den refleksive diffraksjonen som oppstår i et slikt tilfelle forteller kanskje mer om bruddet mellom disse rommene, og hvordan aktørene er adskilt bestanddeler av den situasjonen de er med på å formidle. En avstand mellom to handlingsrom som sådan også peker tilbake på situasjonens kunstighet. En maskin som dekonstrueres, taes fra hverandre for å eksponere sine triks og skjulte sammenhenger.

Selve situasjonen er sådan ikke langt unna en liknende separasjon man kan kjenne igjen i en digital hverdag hvor svært mye teknologi brukes for å redusere distansen mellom mennesker. Distanser som via et arsenal digitale sosiale verktøy kan tilsynelatende manipuleres, gi oss evnen til heller å ekspandere våre sosiale rom ved hjelp av kanskje særlig smarttelefoner og sosiale medier. Ironien i intra-aksjonen mellom lyd-rommene blir sådan en påminner om at denne distansen kanskje fortsatt er der, under lagene av medierte beskjeder og estetiske komposisjoner. En distanse eksponert av teknologisk utilstrekkelighet og som kan få en til å undre om teknologien noensinne egentlig vil kunne knytte oss nærmere hverandre.

Nomadologisk landskap

Kartet tegnet opp av *Culpa!* synes å konstrueres ved å strekke seg ut mot historier om særlig utfordringer ved en digital ungdomskultur i et polarisert politisk verdensbilde. Biomer åpnet særlig via en tekst med svært tydelige retoriske strategier og formuleringer med sterke

symbolske tilknytninger en nesten dystopisk og kaotisk samtidsanalyse, og teknologiske intra-aksjoner med liknende kaotiske kvaliteter og midler.

Situasjonen jeg selv befinner meg i er at jeg kan rotere 360 grader, i retning av det jeg selv ønsker. En frihet som er halvveis sann, for jeg er fri til å bevege meg slik jeg ønsker, men ikke helt. Var jeg fri kunne jeg beveget meg rundt i rommet, gått ut eller inn slik jeg ønsket. Men jeg blir egentlig holdt fast gjennom hele opptreden. Det nomadologiske kartet strekker seg med det ut til noe som kanskje er historiene om en slags “liberal løgn”. At valgfrihet er det samme som frihet. At det å få alternativer, tilpasset og inkluderende også i mange tilfeller gjør oss apatiske, skjuler moralske plikter fremfor å tørre å anmode holdninger eller i det hele tatt diskutere med andre mennesker. Når *Culpa!* presenterer internettkulturen og hvordan nettverket innehar strukturer som i stor grad er skapt for å misbruke denne friheten til egen vinning, ender jeg opp med å nettopp gi fra meg min egen frihet. For situasjonen er så anstrengende at jeg velger å se vekk fra det hele, og stå fullstendig stille. En reaksjon som kanskje ikke er ønskelig, men som i stor grad peker tilbake på problematikken som belyses i hendelsen selv. En reaksjon som gjør et stille opprør mot det som foregår, men som godt kunne vært langt mer drastisk. For jeg kunne lukket nettsiden når som helst, og med det sluppet å ta stilling til situasjonen, men jeg vet innerst inne at det ville være å bryte reglen.

Det nomadologiske kartet er på den måten forankret i min egen intra-aksjon med hendelsen via 360 graders kameraet som et kausalt apparat. Som selve premisset for at jeg i det hele tatt kan se opptreden, men som også gjør meg bevisst hvordan historien i selve handlingen også strekker seg ut til min egen situasjon som intra-agerende observatør.

Dette er ikke sant for den andre sentrale intra-aksjonen som skjer mellom hodetelefonene, meg selv og hendelsen. For til forskjell for det visuelle jeg er ikke i stand til å påvirke lyden jeg hører. De handlingsrommene den refleksive diffraksjonen knytter seg til er sådan nødvendigvis et separat rom, som hindrer lyden fra å etablere en konstant relasjon til fenomenet jeg observerer. En situasjon som synes å nok en gang knytte seg opp til spørsmål om frihet i møte med internettkultur og ens egen evne til å navigere i denne. Da både ved å bestemt holde meg selv fast til et konkret lydbilde, men også ved å vise til hvordan dette lydbildet består av to separate rom. To rom etablert av auditiv differens i separasjonen av aktørenes stemmer fra lydbildet av effekter og melodier som de synes å intra-agere med. En situasjon som knytter til seg historier om relasjonen mellom mennesket og teknologi, og hvorvidt den ene kan sies å ha kontroll over den andre. Til refleksive diffraksjoner engasjert av en sammenknytning av teknologi som synes å gjerne ønske å skape en større enhet, en sammenhengende hendelse, men

som hindres av sin egen teknologi. En ambisjon om fullstendig simulasjon, men som kommer til kort når teknologien synes å ikke være i stand til å gjengi de fysiske, grunnleggende prinsippene som gjør oss i stand til å bevege oss fritt og intra-agere med hendelser utenfor den virtuelle verden.

Dramaturgiske potensialer

Culpa! har vist eksempler på hvordan digital audiovisuell teknologi kan anvendes som premissleverandør for intra-aksjon mellom aktører og observatører. Ved å anvende digital direktesendt lyd og bilde, og ved å tillate observatøren å styre bildestrømmen til en viss grad, dannes det performative strukturer, grensesnitt som nødvendigvis har direkte sammenknytning med hendelsen i seg selv.

Sentralt ved dette grensesnittet er at det strekker seg utelukkende ut fra scenerommet, via en datamaskin eller telefon tilkoblet internett. Dette betyr altså at når vi diskuterer anvendelsen av teknologien i *Culpa!*, og de dramaturgiske potensialene som synes å fordres av denne, er det fra et perspektiv som tilskuer og observatør, adskilt hendelsen rent spatiotemporalt. Det er med andre ord snakk om en situasjon som observerer hendelsen via et såkalt *situert grensesnitt*. Et dramaturgisk handlingsrom som finner sine potensialer først og fremst via innrammingen av en hendelse. Via et kamera i stand til å visuelt “fange” en viss materiell konstellasjon, et større materielt arrangement. En større sammenknytning fenomener som refleksivt diffrakteres ut fra kameraets posisjonering i forhold til komposisjonen eller sammenstillingen en intra-agerer med. En posisjonering observatøren har mulighet til å justere i *Culpa!*.

Dette er ingen ubetydelig mulighet, for det impliserer nødvendigvis at en observatør kan navigere slik den selv vil og oppleve hendelsen fra et hvilket som helst punkt til enhver tid, slik vi har sett. I tilfelle *Culpa!* er denne friheten til å navigere seg innenfor handlingsrommet avgrenset til 360 graders rotasjon. Et grensesnitt som altså åpner for en fri bevegelse innenfor en viss akse, i dette tilfelle fri rotasjon i såkalt longitudinell akse. 360 graders kamera og navigasjonsapparat gjort tilgjengelig i *Culpa!* kan med det sies å tillate det jeg vil kalle *aksebunden situering*. En evne som åpner opp for potensiell intra-aksjon med performative strukturer via et avgrenset bevegelsesmønster langs visse akser innenfor et visst handlingsrom. Og som på den måten beskriver de dramaturgiske potensialene ved direktesendt digital video fra 360 graders kamera i dette tilfellet.

Hva lyden angår spiller hodetelefonene også en situert rolle i grensesnittet mellom observatøren og hendelsen. Vi hører et visst arrangement av auditive materialer. Men der 360 graders kamera tillot aksebunden situering, kan situasjonen foreskrevet av hodetelefonene sies å heller være såkalt *fast situering*. For vår intra-aksjon med lyden lar seg ikke justere. De auditive aspektene ved hendelsen er således ikke mulige å endre posisjon i forhold til, og lokasjonen vil sådan være fast slik den presenteres i *Culpa!*. Et aspekt som ble særlig tydelig via hodetelefonene som også evnet å skille to ulike lydrom fra hverandre.

Disse skillene mellom lydrom ble identifisert via en merkbar differanse i den auditive bearbeidingen av lyden av aktørens stemmer, og lydene av effekter og melodier. En differanse som ble særlig synlig i det nettopp lokasjonen av lydildene, eller karakteren i deres auditive bredde, synes å være ulik.

Teknologien er med andre ord i stand til å gjøre oss bevisste slike tilsynelatende separasjoner mellom materialer og deres virkerom. En separasjon som i dette tilfellet refleksivt diffrakterte selve situasjonen, og som sådan åpnet opp for selvrefleksive performative strukturer. Strukturer som også tegnet seg i det jeg selv ga opp min egen navigasjon, en reaksjon som sådan manifesterte flere hendelser ut fra min egen intra-aksjon med teknologien.

Begge de sentrale apparatene, både 360 graders kamera og hodetelefonene kan altså forstås som *selvrefleksive grensesnitt* i det de begge danner performative strukturer som peker tilbake på deres egen performativitet. Men de differerer nødvendigvis i det den auditive lokasjonen synes å dikteres av et *fast situert grensesnitt*, mens den visuelle navigasjonen dikteres av et *aksebundet situert grensesnitt*. Dette er altså beskrivelsen på de egenskapene den digitale audiovisuelle teknologien synes å ha. Egenskaper til å åpne visse handlingsrom, intra-agere med visse performative strukturer og som sådan vise til grunnleggende dramaturgiske potensialer slik de tegnes i denne undersøkelsen av *Culpa! i unntakstilstand*.

Tredje rekapitulasjon: Konklusjon

Oppsummering

Ser vi tilbake på de to opptredenene som nå er undersøkt blir det først klart at det er snakk om to svært ulike hendelser som til vanlig kanskje ikke ville sammenlignes i det hele tatt. For i manges øyne tilhører de to opptredenene ulike kunstneriske praksiser som ikke lar seg forene. Noen vil si at sammenstillingen av disse to er sådan kunstig, men det var aldri meningen å finne likheter, men differanser.

03:08.38 var en hendelse som foregikk i sanntid. En hendelse som utfoldet seg innenfor det samme tidsrommet på det samme stedet hvor jeg selv befant meg. *Culpa!* derimot er en digitalt arkivert virtuell hendelse opplevd verken på samme tid eller sted som det hendelsen engang utfoldet seg i.

Disposisjonen av sansene, hvordan man ble gitt evnen til å sanse, synes å være en sentral differanse ved disse opplevelsene. For der den digitale audiovisuelle teknologien grep inn i fenomener omkring meg i 03:08.38, virket teknologien først og fremst som en bro mellom meg og fenomenene i *Culpa!*. Ulike disposisjoner som jeg har kalt grensesnitt, som i 03:08.38 viste seg å fordele og forlenge, og som sådan distribuere sansene mine slik at jeg ble i stand til å observere flere aspekter, foreta ulike diffraktive kutt ved et fenomen via både selvrefleksive, situerte og reseptive grensesnitt. Grensesnitt som i *Culpa!* tillot meg å observere hendelsen, og de fenomenene som utgjorde den, via et delvis aksebundet situert grensesnitt. Aldri fra flere perspektiver på en gang.

Bruken av digital audiovisuell teknologi kan sådan sies å tilrettelegge for to ulike modus for sanselig distribusjon i de to hendelsene, for det jeg vil kalle *multiaspektiv* og *monoaspektiv* distribusjon. Dette er sådan to ulike moduser som viser til hvorvidt disposisjonene som foreskrives av teknologien tatt i bruk, evner å gjøre observatøren i stand til å intra-agere med hendelsen fra en eller flere perspektiver samtidig. Perspektiver vi har sett i 03:08.38 gir oss muligheten til å forstå en materiell konstellasjon fra flere perseptive posisjoner, og avdekke flerfoldige performative strukturer, og som sådan en multiaspektiv distribusjon. Og som i *Culpa!* har vist til hvordan teknologiske komponenter, som hodetelefoner og navigasjonsapparater og deres performativitet i intra-aksjonen med dem, bevisstgjør teknologiens evne til å begrense de dramaturgiske potensialene. Holde fast visse sensoriske egenskaper og sådan foreskrive en monoaspektiv distribusjon.

Det er interessant å se bruken av teknologien i *Culpa!* som et middel til å underbygge en virtuell verden, en troverdig simulasjon der lyd og bilde er sammensmeltet. Et abstrakt univers med sine egne lover. Ser vi tilbake til Aristoteles tanker om verkets indre logikk og dynamikk synes *Culpa!* på den måten å sokne til en representasjonsform som ønsker å skjule sine illusjonsstrategier og som danner og opprettholder en egen logos. En unik logos Walter Benjamin antakelig ville forstått som en egen aura forutsatt av teknologiens mediering. Sett bort fra omfanget kan vi forstå *Culpa!* som et slags digitalt gesamtkunstwerk der alt henger sammen innenfor et kanskje fiksjonelt, men bestandig fullstendig, kosmos. En virtuell virkelighet som, skal vi tro Auslander og Haraway, først og fremst beror på vår overbevisning, men som her synes å falle gjennom fordi teknologien har åpenbare begrensninger. Begrensninger som kommer til syne når analysen konkludere med at den auditive lokasjonen og den visuelle navigasjonen ikke henger sammen, og hindrer en åpning av visse dramaturgiske handlingsrom. Intra-aksjonen mellom de digitale audiovisuelle teknologiene evnet ikke å sammensmelte, men heller avdekket det motsatte.

Man kan så klart si at jeg personlig ikke "tror" på digitale medier, men det blir for enkelt. For om vi ser produksjonen som en virtuell opptreden oppfordrer den til visse kommunikative premisser som teknologien rett og slett ikke evnet å imøtekomme. Premisser diktert av grunnleggende sanselige disposisjoner. Men det er ikke videre sagt at *Culpa!* "ødelegges" av teknologien. For om intensjonen var å heller fange en viss "tilstand av stillstand", en viss maktesløshet ovenfor medieteknologiens virtuelle landskaper, forankret denne situasjonen seg i stor grad i min egen intra-aksjon med opptreden. Særlig fordi det er nærliggende å se navigasjonsapparatet og hodetelefonene som deler av en slags "digital tvangstrøye". En tvangstrøye som holder meg fast og som ikke inngår noen kompromisser eller forhandlinger.

Hvorvidt denne manifestasjonen var påtenkt eller ikke er ikke av interesse, men den viser tydelig at teknologiens evne til å disponere sansene åpner opp for dramaturgiske handlingsrom hvor like mye tilstand som innhold kan være konseptuelle avsatser i kunstnerisk arbeid. Et aspekt som kanskje er enda tydeligere i 03:08.38.

Her blir den digitale audiovisuelle teknologien en del av et større apparat og først og fremst et instrument til hjelp i en dialektisk formidling. En dekonstruerende praksis vi husker fra Brecht og The Wooster Group, og en anvendelse av teknologien som både iscenesetter og animerer, men som også bestandig viser "den gjennomsiktige maskinen". Som Kate Mitchells *Live Cinema* er også 03:08.38 en simultan opptreden av prosess og produkt, men med et langt større fokus på det materielle og dets performativitet. En bevisstgjøring av teknologiens

medialiserende egenskaper og agens. Egenskaper som på svært ulike måter kommer til uttrykk i selve oppvisningen av deres effekt, og ikke minst; affekt.

Når vi ser hvordan teknologien åpner opp for et reseptivt grensesnitt der materielle egenskaper på mikronivå får springe ut og spille mot andre størrelser, er dette først og fremst en utvidelse av vårt dramaturgiske handlingsrom som den digitale audiovisuelle teknologien muliggjør. En teknologisk utstrekning som gir en stemme til det stumme. Ikke ved å “antropomorforisere”, forsøke å puste liv i det som en slags Frankenstein, menneskeliggjøre og animere materialet. Men ved å stille seg undrende over dens unike karakter og la den tale på sine egne premisser *gjennom* teknologien. Man kan såklart spørre seg om ikke dette er nok et eksempel på medialisering, og ganske riktig er det det. Men det er en medialisering som i stedet for å reprodusere en kopi, først og fremst åpenlyst transformerer via intra-aksjoner med materialets egne bestanddeler. Lyden av slaget mot steinen er ikke lyden av noe annet. Lysbrytningen i vannet er ikke lyset av noe annet.

Analysen og grensesnittene synes på den måten å nyansere avstanden mellom det reproduserte som virtuell kopi og reell transformasjon. En nyanse som kan fortelle oss om hvorvidt i hvilken grad teknologiens intra-aksjon abstraherer virkeligheten. En undersøkelse av abstraksjon som først og fremst ser på teknologiens evner som inngripende “gestalter” og agent i vår tilblivelse med verden. For å bruke enklere ord; Hvordan vår bruk av teknologi påvirker hvordan vi forstår og formidler virkeligheten.

Sentralt i denne analysen har vært å lese dramaturgi først og fremst som en kommunikativ strategi manifestert i den materielle komposisjonen innenfor et visst tidsrom. Vi har rettet oss mot hvordan særlig direktesendt lyd- og bilde har blitt brukt som midler i to ulike scenespråk. *Hvordan* teknologien evner å distribuere sansene har stått som hovedpremiss for dens dramaturgiske potensialer, og det kan virke som at teorien i stor grad overser kunstens poetiske og “metamorforiske” evner. Fordi noe kan vel fortelle om noe annet?

Det er viktig å da forstå hvordan teoriens refleksive diffraksjon hentyder til nettopp dette poetiske landskapet i kunsten. Hvordan den åpner opp for at den subjektive dommen over hva den teknologiske distribusjonen evner å formidle, nettopp er et spørsmål først og fremst rettet mot hvordan teknologien disponerer seg i forhold til vår egen forestillingsevne. Hvordan de ulike grensesnittene faktisk åpner opp for en fantasifull og kreativ utforskning av kunstens kosmos. Et kosmos først og fremst skapt i vårt eget psykiske system slik Lehmann og Szatkowski påpeker, men som kanskje ikke følger en streng faglig dogmatisk tradisjon slik en poetologisk analyse ville behandlet det.

Det har derfor vært viktig å påpeke Deleuze og Guattaris rhizomatiske landskap av plataer for å nettopp utvide horisonten av potensialer. En utvidelse som også har diktert vårt differensierende apparat til ikke å foreta forenklete refleksjoner som sammenlikner, men som heller diffrakterer, søker etter det unike og de avvikene som engasjeres av det.

Både Barad og Szatkowski er avanserte teorier, og man må regne med at flere deler av deres arbeid kanskje har blitt misforstått. Det samme gjelder historiene som er tegnet om scenekunsten, teknologien og dramaturgien, man kan bare stole på kildene og sin egen intuisjon og håpe at det evner å fortelle noe. Når det er sagt har denne re-konseptualiseringen vist seg å gi noen interessante funn, som kanskje ikke er helt utrolige, men som allikevel forteller oss noe om teknologiens dramaturgiske potensialer.

Konseptet stiller seg ikke langt bak en meta-dynamisk aristotelisk undersøkelse, men retter seg jo i første omgang mot teknologiens, og ikke naturens, dynamikker. Hvordan teknologien observerert i samhandling med andre materialer og oss synes å inneha noen spesifikke egenskaper. Men det er i tilfellet teknologien viktig å forstå at den ikke lever av den grunn, tvert imot. Retninger som New Media Dramaturgy synes å bifalle en slik tro på teknologiens inerte agens og vitalitet, men dette er et problematisk perspektiv. For vi må riktignok anerkjenne oss selv som deler av både naturen og teknologien, med da vite at førstnevnte er vårt prisgitte premiss for liv, og at sistnevnte kun lever på våre premisser. Det er derfor avgjørende å beholde en nysgjerrighet ovenfor hvordan de begge er en del av oss. På hvilken måte vårt resiproke forhold segmenterer seg hos partene: Hvordan vi påvirker hverandre.

Et bifall til tingenes performativitet foreskriver med andre ord ikke en deterministisk holdning. Enda det er viktig å forstå materiell utstrekning som absolutt reell, kan vår omgang med omverden aldri forstås fra et annet perspektiv enn vårt eget, slik Hegel er inne på. Ingenting vil noensinne bli forstått på andre premisser enn våre egne, og det er kanskje her Deleuze og Hegel egentlig kolliderer i denne teorien og avdekker en "filosofisk inkonsistens". For er det egentlig mulig å forstå tingenes egenart?

Teorien gjør det i grunn klart at det først og fremst er vår egen subjektive dom som avgjør tingens egenart. Som til eksempel i analysen av 03:08.38 hvor kameraets unike egenskaper blir ramset opp, men hvor disse utelukkende er mine egne oppfatninger av hva kameraet er i stand til å gjøre. Således besvares dette spørsmålet ved å se til min egen subjektive orientering, riktignok diktert av Deleuze etterspørsel, men også noe som gjør orienteringen først og fremst til noe kollektivt. For i likhet med Hegel er Deleuze klar på at vi nødvendigvis deler et landskap

og plataer, og at våre dommer derfor aldri kan være fullstendig adskilt sin bakgrunn. Om man leser Deleuze på denne måten foreligger det lite problematisk å føye til Hegel, for de begge synes å være enige på dette punktet.

Dramaturgi og vår teori om denne setter seg dermed til ro som en subjektiv sammenknytning av materiell og refleksiv diffraksjon, men også en sammenknytning gjort på bakgrunn av et visst landskap og derfor en kollektiv dom. Da ment som et generelt kollektiv, som ser mot større bevegelser, mot visse landskaper og historier, og aldri absolutte påstander. For vi blir aldri i stand til å påpeke nyanser på vegne av hverandre. Eller, som den legendariske jedi-krigeren Obi-Wan Kenobi fra Star Wars-universet poengterer; “Only a Sith Lord deals in absolutes.”. (Lucas, 2003, s.150).

Gr/ensesnittet?

Etter å ha undersøkt diskursen mellom teknologi og scenekunst, og formulert et dramaturgisk perspektiv på bakgrunn av dette, er det riktig å spørre seg; hva er dette arbeidets diskurs? Hva kan dette rekonseptualiserte perspektivet bidra med? Hvordan kan det påvirke oss?

Teoriene er avanserte og faren for å miste bakkekontakt, abstrahere fra virkeligheten og plutselig finne seg selv i et teoretisk spindelweb oppunder takmøne på NTNU, synes å være stor. Ikke bare fordi teoriene er avanserte, men også fordi de i stor grad er snekret sammen av en person som knapt har beveget seg over Trondheims bygrense de siste to årene. Allikevel tør jeg påstå at arbeidet har en viss konsistens og er anvendbar nettopp på grunn av en bevissthet om denne tilstanden i tilnærmet isolasjon. Det fremmer et nyansert og grundig arbeid, men først og fremst av subjektiv art. Det formulerer et enkelt sett spørsmål som kan stilles i tur for å komme nærmere sin egen oppfatning, og befatning med teknologien i scenekunsten.

Ny-materialistiske perspektiver og teorier er ikke etablert konsensus, og den største utfordringen i arbeidet har sådan vært å balansere en nyansert redegjørelse av disse for du som leser. Når det kommer til den diskursive analysen, må man også spørre seg om ikke et historisk bakteppe, som forsøker å dra linjer gjennom utallige arkiver, kan virke unødvendig nå kjernen i arbeidet konsentrer seg om fenomener fra vår egen tid. Men det er min sanne overbevisning at fenomener i dag langt i fra klarer å beskrive seg selv, og historier om hvordan mennesket har brukt, og forholdt seg til teknologien, er diskurser som nødvendigvis strekker seg frem til vår egen intra-askjon med teknologien i dag.

Metodologien har således strebet etter å konseptualisere et analytisk verktøy, et prisme å se verden gjennom. Dette prismet synes, ut fra analysens slutninger, å gjøre oss bevisste hvordan teknologiens dramaturgiske potensialer i stor grad beror på dens evne til å påvirke vår sanselige oppfatning. Den foreslår å se på dens relasjon til andre fenomener som intra-aksjon mellom agenter. Intra-aksjoner som igjen påvirker hvordan vi opplever og intra-agerer med fenomenene. Som danner visse grensesnitt som foreskriver visse potensielle former for møter med hendelsen, visse kommunikative strategier, visse dramaturgiske handlingsrom.

Det frister å omdøpe disse grensesnittene til "ensesnitt", eller "intra-face" på engelsk, for det er først og fremst snakk om performative grensesnitt vi er en del av og aldri separert fra. For den påståtte "grensen" mellom oss og teknologien er i verste tilfelle en ansvarsfraskrivelse, som ser partene for å være adskilt, og som frikjenner vår rolle som premissleverandør. Et poeng som kommer tydelig frem i det analysene synes å bestemt vise til at det motsatte er tilfellet. Vår bruk av, og tilnærming til, teknologi gjør noe med hvordan vi enser virkeligheten, hvordan vi oppfatter det som omgir oss. Den er i stand til å både amputere og transformere vår persepsjon, til å foreskrive visse performative strukturer. Den digitale audiovisuelle teknologiens dramaturgiske potensialer engasjeres sådan ut fra dens ensesnitt. Ensesnitt denne oppgaven gir en inngang til å analysere seg frem til.

Konklusjonen er sådan oppsummert i ett ord. Men det er en farlig konklusjon, for ordet er et isfjell som lett kan undervurderes, og som nå sendes ut i virkeligheten uten at jeg selv er helt sikker på hva som befinner seg under overflaten.

Perspektivet vil nødvendigvis foreskrive en viss innstilling ovenfor bruk av teknologi i opptreden. Den vil ansvarliggjøre kunstneren som velger å inkorporere den i sine fremstillinger, og stille seg undrende over hvordan teknologien griper inn i våre subjektive bedømmelser av det som kommuniserer. På samme måte vil perspektivet kunne engasjere kunstneren til å utforske teknologiens mulighetsrom og stille seg åpen for de ensesnittene, de perceptive modusene, som synes å foreskrives av dens unike egenskaper. Et perspektiv som ikke spør hva teknologien kan hjelpe til med å etterlikne, men som starter utforskningen fra en åpen orientering i dens kausale intra-aksjon med virkeligheten, og ikke minst med fantasien.

Perspektivet er på den måten også en innstilling som stiller seg følsom ovenfor bruken av teknologi i samfunnet ellers. Som stiller seg kritisk ovenfor hvordan teknologi som kommunikasjons-middel kan prege vår oppfatning av virkeligheten i andre sammenhenger. Sammenhenger som nå vanskelig lar seg skille fra diskursene som preger vårt medie-samfunn, og som jeg mener er det tydeligste tegnet på at dette arbeidet faktisk kan ha en viss verdi.

Noen siste ord

Virkeligheten har i løpet av de to siste månedene blitt mer uvirkelig. Hvordan vi møter den med teknologien er opp til enhver. En påstand som synes patetisk når vi kan se hvordan mennesker i høyteknologiske samfunn synes å bli manipulert til å tro at en verdensomspennende pandemi er iscenesatt av en ondsinnet stat, eller at krigen i Ukraina faktisk ikke skjer i det hele tatt.

Žižek forteller oss om de franske troppene ved skyttergravene i Ypres og Somme under første verdenskrig, hvor mange hundre tusen ble drept. Som en reaksjon på denne usannsynlige grusomme situasjonen begynte soldater å innbille seg at det hele var en opptreden. En såkalt *de-realisasjon* som ga mennene evner til å holde ut, for det var jo bare teater (Žižek, 2015, s.91).

Å sammenlikne tilfellene er kanskje frekt, men vi må innse at teknologiens mediering kan ha samme de-realiserende effekt. Hvorvidt slike forvridde oppfatninger skyldes en mangel på såkalt “nettvet” eller en bevissthet om propagandaens dramaturgiske strategier osv., er ikke legitime spørsmål. Vi kan ikke klandre hverandre for våre virkelighetsoppfatninger hvis det er slik at de i stor grad vokser ut fra virtuelle opptredener på internett. Ikke når vi kan innrømme hvordan informasjon, uavhengig dens grad av sannhet, sorteres av algoritmer stort sett komponert av verdens mektigste selskaper i USA, men kanskje enda mindre når vi vet at såvidt halvparten av verdens befolkning har tilgang til internett i første omgang (FN, 2020). Da blir et postmoderne syn først og fremst en nedlatende posisjon som ser alle uten inngående kunnskap om teknologi som “nyttige idioter” fremfor selvstendige tenkende individer. En posisjon jeg må innrømme at jeg selv har inntatt flere ganger, og som fordømmer idioti fra et like idiosynkratisk ekkokammer. En dypt selvmotsigende og destruktiv holdning som foregriper alt og alle med sine egne forestillinger som rettesnor.

I dette eksperimentet har det vært viktig å forsøke å ta avstand fra en slik holdning og heller tegne en teori inspirert av Szatkowskis post-ontologiske dramaturgiteori. Som ikke foregriper og reduserer handlingsrommene, men som stiller oss parat en grundig destillering og analyse av hva vår bruk av teknologi gjør med oss og de rundt oss på et personlig plan, og vår oppfatning av verden som sådan.

En posisjon som gir oss apparater, riktignok designet ut fra et visst teoretisk standpunkt, men som må ferdigstilles via en individuell bearbeidelse. Som må avhøre fenomenets bestanddeler først og fremst på bakgrunn av våre egen personlige forståelse av disse, fremfor et gitt ideologisk standpunkt, eller via en sammenlikning med andre fenomener. Det er en

metodologi som etterspør en kontemplasjon med det vi omgir oss med og som ser dette for å være deler av oss. Som knytter oss sådan sammen med naturen og teknologien, men som også gjør oss bevisst vårt ansvar i for eksempel møte med en moderne kapitalisme som profitterer på persondata, på kunnskap om våre privatliv.

Spørsmålet blir nødvendigvis hvordan vi finner vår frihet i et slikt samfunn, hvilke spørsmål vi skal rette mot virkeligheten som opptrer foran oss og som vi opptrer med. Et forslag er forsøkt nedtegnet her, men om det gir mening hos noen andre enn meg selv gjenstår å se. Jeg velger å håpe at arbeidet kan slå røtter og engasjere videre samtaler og spørsmål. For jeg synes dette er viktig, og jeg tror at en kunnskap innen opptreden og teknologi godt kan gjøre oss bevisste, og derfor mer ansvarsfulle ovenfor hvordan dens språk strekker seg ut i samfunnet og preger vår oppfatning av virkeligheten.

Referanseliste

Litteratur

Aristoteles. (2008). *Poetik*. (Ø. Andersen, Overs.). Bokklubben.

Arlander, A. (2018). Agential Cuts and Performance as Research. I A. Arlander, B. Barton, M. Dreyer-Lude & B. Spatz (Red.), *Performance as Research: Knowledge, Methods, Impact* (s. 133-151). Routledge.

Auslander, P. (2008). *Liveness: Performance in a mediatized culture* (2.utg.). Routledge.

- (2012). Digital Liveness: A Historico-Philosophical Perspective. *A Journal of Performance and Art* 2012(3), 3-11. The MIT Press. https://doi.org/10.1162/pajj_a_00106

Baudrillard, J. (1983). *Simulations*. (P. Foss, P. Patton & P. Beitchman, Overs.). Semiotext.

- (1994). *Simulacra and Simulation*. (S. F. Gaser, Overs.). The University of Michigan Press. (Opprinnelig utgitt 1981).

Baugh, C. (2013). *Theatre, Performance and Technology: The development and transformation of scenography*. Palgrave Macmillan.

Barad, K. (2003). Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter. *Signs, Gender and Science*, 2003(3), 801-831. University of Chicago Press. <https://doi.org/10.1086/345321>

- (2007). *Meeting the Universe Halfway: quantum physics and the entanglement of matter and meaning*. Duke University Press.

Barón-Nusbaum, B. (2013). Forgotten Wizard: The Scenographic Innovations of Mariano Fortuny. I K. Reilly (Red.), *Theatre, Performance and Analogue Technology*. (s. 73-93). Palgrave Macmillan.

Benjamin, W. (2006). The work of art in the age of mechanical reproduction. I J. Morra & M. Smith (Red.), *Experiences in Visual Culture* (s. 114–137). Taylor and Francis.

Berryman, S. (2009). *The Mechanical Hypothesis in Ancient Greek Natural Philosophy*. Cambridge University Press.

- Boenisch, P. M. (2014). Act of Spectating: Dramaturgy of the Audience's Experience in Contemporary Theatre. I K. Trencsényi & B. Cochrane (Red.), *New Dramaturgy: International Perspectives on Theory and Practice*. (s. 225-241). Bloomsbury Methuen Drama.
- Brecht, B. (1959). *Vårt Tids Teater*. (C. F. Engelstad, Overs.) Cappelen's Uopulære Skrifter. (Opprinnelig utgitt 1949).
- Braidotti, R. (2013). Posthuman Humanities. *European Education Research Journal*, 2013(1), 1 -19. Sage Publishing. <http://dx.doi.org/10.2304/eej.2013.12.1.1>
- Bush, V. (2003). 02. As We May Think. I N. Wardrip-Fruin & N. Montfort (Red.), *The New Media Reader*. (s. 37-47). The MIT Press.
- Carlson, M. (1993). *Theories of The Theatre: A Historical and Critical Survey, from the Greeks to the Present*. Cornell University Press.
- Céu Santos, M. & Girão, L. M. (2019). *The historical relationship between artistic activities and technology development*. European Parliament. <https://data.europa.eu/doi/10.2861/961315>
- Coole, D. & Frost, S. (Red.). (2010). *New Materialism: Ontology, Agency, and Politics*. Duke University Press.
- Coulson, S., Staurset, S. & Walker, N. (2011). Ritualized Behavior in the Middle Stone Age: Evidence from Rhino Cave, Tsodilo Hills, Botswana. *PaleoAnthropology*. 18-61. <https://doi.org/10.4207/pa.2011.art42>
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1987). *A thousand plateaus: Capitalism & Schizophrenia*. (B. Massumi, Overs.). University of Minnesota Press. (Opprinnelig utgitt 1980).
- Deleuze, G. (1994). *Difference and Repetition*. (P. Patton, Overs.). The Athlone Press. (Opprinnelig utgitt 1968).
- Derrida, J. (2008). *The Animal That Therefore I Am*. (D. Wills, Overs.). Fordham University Press. (Opprinnelig utgitt 2006).
- Dixon, S. (2007). *Digital Performance: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, and Installation*. MIT Press.

- Drucker, J. (1997). Digital Reflections: The Dialogue of Art and Technology. *Art Journal*, 1997(3), s.2. College Art Association. <https://doi.org/10.1080/00043249.1997.10791826>
- Eaton, K. (2006). The Festivals of Osiris and Sokar in the Month of Khoiak: The Evidence from Nineteenth Dynasty Royal Monuments at Abydos. *Studien zur Altägyptischen Kultur* 2006(35). 75-101. Helmut Buske Verlag GmbH. <http://www.jstor.org/stable/25157772>
- Eckersall, P. (2015). Towards a Dramaturgy of Robots and Object-Figures. *The Drama Review* 2015(3), 123–131. https://doi.org/10.1162/DRAM_a_00474
- Eckersall, P., Grehan, H. & Scheer, E. (2016). New Media Dramaturgy. (s. 375-380) I Romanska, M. (Red.). *The Routledge Companion to Dramaturgy*. Routledge.
- Eigtved, M. (2007). *Forestillingsanalyse*. Samfundslitteratur.
- Fischer-Lichte, E. (2014). *Theatre and Performance Studies*. (M. Arjomand, Overs.). Routledge. (Opprinnelig utgitt 2009).
- FN. (2020). Internettbrukere: Andelen av befolkningen som bruker internett i prosent. *FN-Sambandet*. <https://www.fn.no/Statistikk/internettbrukere>
- Foley, M. (2012). Peitho and Bia: The Force of Language. *Symploke* 2012(1-2), 173-181. University of Nebraska Press. <https://doi.org/10.5250/symploke.20.1-2.0173>
- Foucault, M. (1991a). Politics and the study of discourse. I G. Burchell, C. Gordon & P. Miller. *The Foucault Effect: Studies in Governmentality*. The University of Chicago Press.
- (1991b). Questions of method. I G. Burchell, C. Gordon & P. Miller. *The Foucault Effect: Studies in Governmentality*. The University of Chicago Press.
 - (1999). *Diskursens Orden*. (E. Schaanning, Overs.) Spartacus Forlag. (Opprinnelig utgitt 1970).
- Gale, M. B. & Featherstone, A. (2011). The Imperative of the Archive: Creative Archive Research. I B. Kershaw & H. Nicholson (Red.), *Research Method in Theatre and Performance* (s. 1-15). Edinburgh University Press.

- Gjestad, H. (2016, 23. juni). Hele Norge bygger: NRK med verdens første TV-event i digital spillverden. *NRK*. <https://www.nrk.no/presse/hele-norge-bygger--nrk-med-verdens-forste-tv-event-i-digital-spillverden-1.13011291>
- Guattari, F. (2000). *The Three Ecologies*. (I. Pindar & P. Sutton, Overs.). Continuum. (Opprinnelig utgitt 1989).
- Haraway, D. (1992). The Promises of Monsters: A Regenerative Politics of Inappropriate/d Others. I L. Grossberg, C. Nelson & P. A. Treichler (Red.), *Cultural Studies*. (s.295-337). Routledge.
- Harper, S., Veth, P. & Ouzman, S. (2020). Kimberley Rock Art. *Encyclopedia of Global Rock Art*, 2020. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-51726-1_3449-1
- Hern, A. (2017, 18. april). Netflix's biggest competitor? Sleep. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2017/apr/18/netflix-competitor-sleep-uber-facebook>
- Herodotus. (1949). Book II. I J. E. Powell (Overs.), *Herodotus* (Vol 1., s. 109-196). Oxford at the Clarendon Press.
- Hook, D. (2001). Discourse, Knowledge, Materiality, History: Foucault and Discourse Analysis. *Theory and Psychology* 2001(4), 521-547. SAGE Publications. <https://doi.org/10.1177/0959354301114006>
- Kershaw, B. & Nicholson, H. (2011). Introduction: Doing Methods Creatively. I B. Kershaw & H. Nicholson (Red.), *Research Method in Theatre and Performance* (s. 1-15). Edinburgh University Press.
- Kerkhoven, M. (1994). On Dramaturgy. *Theaterschrift*. 1994(5-6), 8-35. Sarma. <http://sarma.be/docs/3108>
- (2009). European Dramaturgy in the 21st century: A constant movement. *A Journal of Performing Arts* 2009(3), 7-11. Routledge. <https://doi.org/10.1080/13528160903519476>
- Kulturrådet. (2020a, 12. Juni). *Seks nye forskningsprosjekter om kunst og digitalisering i koronaens tid*. Kulturrådet. <https://www.kulturradet.no/fou/vis-artikkel/-/seks-nye-forskningsprosjekter-om-kunst-og-digitalisering-i-koronaens-tid>

- (2020b, 24. Juni). *Emerging Forms of Digital Theatre*. Kulturrådet.
<https://www.kulturradet.no/fou/vis-artikkel/-/emerging-forms-of-digital-theatre>

- Laadegaard, I. (2014. 1. Januar). En Hikikomoris liv i skyttergraven. *Aftenposten*. Hentet fra
<http://www.aftenposteninnsikt.no/1-januar-2014/en-hikikomoris-liv-i-skyttergraven>

- Lehmann, H. (2006). *Postdramatic Theatre*. (K. Jürst-Munby, Overs.). Routledge. (Opprinnelig utgitt 1999).

- (2016). *Tragedy and Dramatic Theatre*. (E. Butler, Overs.) Routledge. (Opprinnelig utgitt 2014).

- Lid, T. V. (2018). *Refleksiv Dramaturgi: Etyder for et (scene)kunstfelt i endring*. Cappelen Damm Akademisk.

- LMI. (2019). *Project 8: Theory of Postdramatic Mediaturgy*. LMI.
<http://lmi.arts.kuleuven.be/project-8-theory-postdramatic-mediaturgy.html>

- Lucas, G. (2003). *STAR WARS Episode III: Revenge of The Sith* [Film-manus].
<https://www.scripts.com/script-pdf/18785>

- Luckhurst, M. (2006). *Dramaturgy: A Revolution in Theatre*. Cambridge University Press.

- Marranca, B. (1977). *Theatre of images: Richard Foreman, Robert Wilson, Lee Breuer*. Drama Book Specialists.

- (2004). Landscapes of the 21st century: Towards a Universal Performance Language. *A Journal of Performance and Art* 2004(1), 66-70. MIT Press.
https://muse.jhu.edu/article/50155#info_wrap

- (2009). Mediaturgy: A conversation with Marianne Weems. *International Journal of Arts and Technology*. 2009(3), 173-186. Inderscience Publishing.
<https://doi.org/10.1504/IJART.2009.028924>

- (2010). PERFORMANCE AS DESIGN: The Mediaturgy of John Jesurun's "Firefall". *A Journal of Performance and Art*, 2010(3), 16-24. The MIT Press. https://doi.org/10.1162/PAJJ_a_00003

- Martin, J. (2015). A brief history of experiments in art and technology. *IEEE Potentials* 2015(3-4), 13-19. IEEE. <https://doi.org/10.1109/mpot.2015.2443897>
- Mitter, S. (2022). *The Mathematics of the Information Revolution*. MIT. http://mit.edu/6.976/www/handout/math_inforev.pdf (31.03.2022)
- Nagler, A. M. (1959). *A Source Book in Teatrical History: Twenty-five centuries of stage history in more than 300 basic documents and other primary material*. Dover Publication.
- Nationaltheatret. (2020). *Salong: Scenekunstens Vilkår Under Koronakrisen*. Nationaltheatret. <https://www.nationaltheatret.no/hva-skjer/salonger/arkiv-salonger/arkiv-2020/salongscenekunstens-vilkar-under-koronakrise/>
- Nellhaus, T. (Red.). (2016). *Theatre Histories: An Introduction* (utg. 3). Routledge.
- Nye, D. (2007). *Technology Matters: Questions to live with*. MIT Press.
- Pérez, E. (2016). *The Impact of Digital Media on Contemporary Performance: How Digital Media Challenge Theatrical Conventions in Multimedia Theatre, Telematic and Pervasive Performance* [Doktoravhandling]. Norges Teknisk-naturvitenskapelige Universitet.
- Pérez, E. & Bruun, E. F. (2022). Swipes and Chats: Interactivity and Togetherness in Digital Theatre. I K. O. Eliassen, A. Ogundipe, Ø. Prytz (Red.), *Digital Kultur, estetiske praksiser* [Arbeidstittel]. Fagbokforlaget.
- Phelan, P. (1993). *Unmarked: the politics of performance*. Routledge.
- Rancière, J. (2004). *The Politics of Aesthetics*. (G. Rockhill, Overs.) Continuum. (Opprinnelig utgitt 2000).
- Schechner, R. (2013). *Performance Studies: An Introduction* (3. utg.). Routledge.
- Scheer, E. (2015). Robotics as New Media Dramaturgy: The Case of the Sleepy Robot. *TDR : Drama Review*, 59(3), 140–149. MIT Press. https://doi.org/10.1162/DRAM_a_00476
- Shannon, C. & Weaver, W. (1949). *The Mathematical Theory of Communication*. University of Illinois Press.

- Simon, C. (2019, 18. Januar) Japan's modern-day hermits: The world of hikikomori. *France 24*. <https://www.france24.com/en/20190118-video-reporters-japan-hikikomori-isolation-modern-day-hermits-society-loneliness>
- Sontag, S. (2019). *Å Betrakte Andres Lidelse*. (A. Øye, Overs.) Pax. (Opprinnelig utgitt 2003).
- Steadman, P. (2021). *Renaissance Fun: The Machines Behind the Scenes*. UCL Press.
- Šubrt, J. (2019). Niklas Luhmann's system theory: A critical analysis. *RUDN Journal of Sociology*, 2019(4), 607-616. RUDN University. <https://doi.org/10.22363/2313-2272-2019-19-4-607-616>
- Szatkowski, J. (2019). *A Theory of Dramaturgy*. Routledge.
- Turner, C. & Behrndt, S. (2016). *Dramaturgy and Performance*. Palgrave.
- Vaarscenefest. (2020). *Debatt*. Vaarscenefest. <https://varscenefest.org/debatt/>
- Vogt, Y. (2006, 2. desember). *Verdens eldste rituelle handlinger*. Forskning.no. <https://forskning.no/universitetet-i-oslo-partner-afrika/verdens-eldste-rituelle-handlinger/1026913>
- Wardrip-Fruin, N. & Montfort, N (Red.). (2003). 02. [Introduction] As We May Think. I N. Wardrip-Fruin & N, Montfort (Red.), *The New Media Reader*. (s.35-36). The MIT Press.
- Wiens, B. (2019). *Contemporary Scenography: Practices and Aesthetics in German Theatre, Arts and Design*. Bloomsbury Methuen Drama.
- Winkelhorn, K. (2022). AVATAR ME af Fix & Foxy, RE: LOCATIONS festival. *Peripeti* 2022(1), 182-185. Aarhus Universitet. <https://tidsskrift.dk/peripeti/article/view/130644>
- Žižek, S. (2012). *Less Than Nothing: Hegel and the shadow of dialectical materialism*. Verso.
- (2015). *Trouble in Paradise: From the end of History to the end of Capitalism* (2.utg.). Penguin.

Illustrasjoner og video

- Aleotti, G. B. (1647). *Gli artificiosi e curiosi moti spiritali di Herone*. [Illustrasjon].
Bibliothèque nationale de France.
<https://gallica.bnf.fr/view3if/ga/ark:/12148/bpt6k54781741/f2>
- Berlin Volksbühne. (1926). *Fra Piscators oppsetning av Alfons Paquets "Sturmflut"*,
Volksbühne, Berlin [Fotografi]. Av ukjent fotograf. Coulisses-a-vue. <https://coulisses-a-vue.fr/nouveau-programme-detudes-theatrales-en-khagne/>
- Buskarino, M. (1980). *Fra Tadeuzs Kantors "Wielopole Wielopole" - Kantor sitter til høyre i bildet* [Fotografi]. av Maurizio Buskarina. Cicoteka.
<https://www.cricoteka.pl/pl/komedianci-wystawa-fotografii-maurizia-buscarina/wielopole-wielopole-di-tadeusz-kantor-3/>
- Callieau, H. & Moëlles, J. (ca. 1550). *Et utsnitt fra en illustrasjon av et bibelsk simultanspill holdt i Valenciennes i frankrike rundt 1547* [Illustrasjon]. Av Hubert Callieau. BnF.
<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b55005970q/f12.item.zoom?lang=EN>
- Cooper, V. & Kilden teater og konserthus. (2020, 13. Juni). *Culpa! I unntakstilstand* [Video].
Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=xDAK5YbeQrA>
- Hablutzel, C. E. (1965). *Hulemaleri fra White Rhino Caves i Bulawayo* [Fotografi]. Flickr.
https://live.staticflickr.com/65535/51457229023_d7d205a74d_h.jpg
- Ramme & Ulrich. (1928). *Original Aufnahme der Bühnenfestspielhaus-Dekoration, Parsifal I. und III. Akt* [Fotografi fra uroppsetningen av *Parsifal* ved festspillhuset i Bayreuth].
<https://www.andreas-praefcke.de/carthalia/index.html>
- Stieglitz, A. (1930). *Equivalent* [Fotografi]. Art Institute of Chicago.
<https://www.artic.edu/artworks/66597/equivalent>

Tinguley, J. (1960). *Arbeidsskisse av «Homage To New York»* [Illustrasjon]. Flickr.
<https://www.flickr.com/photos/dalbera/38558640951>

Ukjent. (1958). *Fremont Street i Las Vegas. Et hyperreelt sted skal vi tro Baudrillard*
[Fotografi]. Ukjent fotograf. <https://mamot.fr/@doctorow/101075721803799682>

Wilkes, J. & Pass, J. (1810). *Hydrocotyle Vulgaris* [Illustrasjon]. ARTSTOR.
<https://www.jstor.org/stable/community.24897530>

