

Trym Solan Renolen

Fabelfaktisk Rolespill

Masteroppgave i grunnskolelærerutdanning 1.-7. trinn

Veileder: Sunniva Skjøstad Hovde

Mai 2022

Trym Solan Renolen

Fabelfaktisk Rolespill

Masteroppgave i grunnskolelærerutdanning 1.-7. trinn
Veileder: Sunniva Skjøstad Hovde
Mai 2022

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Fakultet for samfunns- og utdanningsvitenskap
Institutt for lærerutdanning



NTNU

Kunnskap for en bedre verden

Sammendrag

Masteroppgaven *Fabelfaktisk Rollespill* har som hensikt å fremme hva som skjer affektivt mellom deltakerne, rommet, materialiteten og musikken i en rollespillsituasjon.

Problemstillingen for prosjektet ble: *Hva skjer affektivt mellom, spillerne, rommet, materialiteten og musikken i et rollespill om rasisme og protest-musikk?* med et videre forskningsspørsmål: *Hvordan kan rollespill brukes i musikkfaget i skolen til å fremme det som en performativ samfunnsaktør?*

Et masterprosjekt, som alle andre prosjekter, må starte med en ide, og bakgrunnen for dette prosjektet var mitt eget ønske om å skape noe, en opplevelse for meg og deltakerne, og min over gjennomsnittet interesse for rollespillens verden. Det hele endte opp med å bli en dobbelttime med spilling, hvor jeg og deltakerne levde oss gjennom gitte situasjoner basert på sanne- og fiktive hendelser. Hendelser med sterke innslag av rasisme og vold, men også kjærlighet og politikk hvor karakterene til deltakerne sto i sentrum. En reise gjennom frustrasjon, sjokk og sorg, som endte med et ønske om å protestere gjennom sang og musikk.

Fabelfaktisk Rollespill legger seg på siden av post-kvalitativ forskning, med et empirisk materiale bestående av transkripsjoner av spesifikke hendelser gjennom nesten to timer med «improteatergaming». Disse transkripsjonene blir brukt for å forsøke å snakke om hva som skjer affektivt mellom deltakerne, materialiteten, rommet og musikken, i et rollespill om rasisme og protest-musikk. Med denne post-kvalitative og performative posisjoneringen og «poetic inquiry» som analytisk tilnærming ble det skapt elleve dikt. Disse diktene er resultatene i forskningen, og de forsøker å vise frem min tolkning av deltakernes affektive reaksjoner i ulike situasjoner hvor rasisme står sentralt. Jeg har sett ubehag, sjokk, sorg og sinne. I et rollespill hvor man blir konfrontert med sterke rasistiske handlinger, kan vi se kroppslige affektive reaksjoner, selv om handlingen foregår i fantasien. Ligger det kanskje kunnskap i affekt også?

Nøkkelord: Fabelfaktisk, affekt, rollespill, protest-musikk, og poetic inquiry.

Abstract

Fact through fiction: a roleplaying game is an MA-dissertation with a purpose to highlight what happens affectively between the participants, the room, the material, and the music, in a roleplay scenario. The thesis question ended up being: *What happens affectively between the players, the room, the material, and the music in a roleplaying game about racism and protest-music?* With a second research question: *How can roleplaying games be used in music class in primary school to represent it as a performative social actor?*

A master thesis, as any other project, must begin with an idea, and the kicker for this project was my wish to create something, an experience for both me and the participants, and my over-the-top interest in the world of roleplaying. It all ended up being a nearly two-hour long session with gaming, where me and the participants lived and interacted with certain scenarios based on real life- and fictional incidents. Incidents featuring heavy dealings with racism and violence, but also love and politics, where the participants' characters was the center point. A journey through frustration, shock, and misery, that ended with a wish and a yearning to protest with the power of music as their weapon.

Fact through fiction: a roleplaying game is placed right beside the world of post-qualitative research, with an empirical material consisting of transcriptions of specific interactions throughout the course of nearly two hours of roleplaying. These transcriptions were used to try and discern what happened affectively between the participants, the room, the material, and the music, in a roleplaying game about racism and protest-music. With a post-qualitative approach to research and poetic inquiry as the analytical approach, eleven poems were produced. These poems are functioning as the results of the research, and they try to present my interpretations of the participants affective reactions in different scenarios where racism is the center piece. I have seen discomfort, shock, mourning and anger. In a roleplaying game where you are confronted with substantial racialistic actions, we can see bodily affective reactions, even though the action is in our mind. Maybe our affective reactions bear knowledge?

Keywords: Fact through fiction, affect, roleplay, roleplaying game, protest-music, and poetic inquiry.

Forord

Jeg er både lettet og tung etter arbeidet med dette prosjektet. Det føles ut som dette halve året har vart i tre år, men også kun en mnd. Det er nå 8 mnd. siden jeg bestemte meg for å gå videre med bruken av rollespill til dette prosjektet, og vil i den anledning takke noen fine mennesker.

Jeg vil først takke min veileder Sunniva Skjøstad Hovde for sine høyst nødvendige kommentarer og motiverende tilbakemeldinger. Jeg vil spesielt takke for at du har likt og støttet ideene mine fra starten av, selv om jeg kanskje ikke var så flink på å forklare dem. Jeg vil også takke min faste rollespillgruppe, som gjennom hele prosjektet har spurt hvordan det går, og vist genuin interesse for hvordan jeg har brukt spillet vi alle elsker så høyt i et forskningsprosjekt. Spesielt takk til Sebastian som senest 17. mai 2022 snakket varmt om prosjektet mitt til flere av våre venner. Jeg vil takke min samboer for flere timer med begrepsdiskusjoner og hjelp til kildeføring, og til den interessen du har vist i dette prosjektet, selv om det er rollespill som står i fokus.

Men aller mest vil jeg takke deltakerne i dette prosjektet. Uten dere, ville dette blitt noe helt annet. De nesten to timene vi tilbragte sammen i glede, sorg, sinne og sjokk vil jeg aldri glemme. Dere har vist meg at kroppen vår, og det tilsynelatende enkle og dyriske med oss, virkelig holder på dyp og bred kunnskap om verden, og hvordan vi som mennesker kan oppleve og lære om vår plass her på jorden.

Tusen takk!

Art, at its best, has the potential to be both immediate and lasting.
- Patricia Leavy

Innhold

Figurer	xiii
1 Introduksjon	14
1.1 Masteroppgaven sin hensikt.....	14
1.2 Rollespill som undervisning.....	14
2 Teoretisk rammeverk	17
2.1 Praksisledet forskning	17
2.1.1 Kunst som kunnskap	18
2.1.2 Stop Moments	19
2.2 A/r/tography	20
2.2.1 Hvorfor a/r/tography?.....	21
2.3 Affekt	22
2.3.1 Affektlære	23
2.4 Protest-musikk.....	23
2.5 Kommunikative aktiviteter.....	25
3 Masterprosjektets forskningsdesign	26
3.1 Vitenskapsteoretisk posisjonering	26
3.2 Metodologisk tilnærming	28
3.2.1 Metoder for å generere forskningsmaterialet.....	28
3.2.2 Spilleets utarbeidelse	29
3.3 Metoder for å analysere forskningsmaterialet.....	30
3.4 Ethiske overveielser	32
3.5 Drøfting av forskningsdesignet og hvor godt det henger sammen.....	33
4 Analyse	35
4.1 Poetisk analyse	35
4.1.1 Morgenstund	37
4.1.2 Rasistisk gass!	43
4.1.3 Blind vold.....	51
4.1.4 Oppgaven del 1.....	53
4.1.5 Oppgaven del 2.....	57
5 Jeg fant, jeg fant!	59
5.1 A/r/tography, kunst som kunnskap.....	59
5.1.1 Kunstner	59
5.1.2 Forsker og lærer	60
5.2 Hva fant du da?	61

5.3	Spillet «stop-moments».....	61
5.3.1	«Morgenstund».....	61
5.3.2	«Rasistisk gass!» og «Blind vold».....	62
5.3.3	Oppgaven – Ellis, Summer, Alex og Tim.....	62
5.3.4	Rollespill i musikkfaget	63
6	Avslutning.....	65
7	Referanser	66
	Vedlegg.....	69

Figurer

Figur 1 Eksempler på affektive reaksjoner	22
Figur 2 DM'en sine notater.....	30

1 Introduksjon

1.1 Masteroppgaven sin hensikt

Den nye læreplanen som kom i 2020 la føringer for en ny skole, med større fokus på dybdelæring og tverrfaglig undervisning. De nye kompetansemålene åpnet også for mer tolkning, og det har blitt mer opp til skolene og lærerne hvordan de skal gå frem for å oppnå målet med skolen. Dette, sammen med min kjærlighet til rollespillers evne til å fremme emosjoner og medmenneskelig læring er det som skapte dette prosjektet.

Jeg har i tre år nå vært en del av en rollespillgruppe som spiller fast en gang i uken. Gjennom disse årene har vi i gruppa opplevd sjokk, sorg, hat og kjærlighet sammen. Vi har diskutert politikk og religion på verdensbasis, og arbeidet for å redde kulturer nær utryddelse. Vi har gjennom dette lært hverandre å kjenne bedre enn hva vi gjorde for fire år siden, og kanskje utviklet oss som individer. Kanskje har vi også en klarere forståelse av demokrati og medborgerskap? Denne masteroppgaven vil ta deg med på en reise gjennom et rollespill om rasisme og protest-musikk, hvor spørsmålene: «*Hva skjer affektivt mellom, spillerne, rommet, materialiteten og musikken i et rollespill om rasisme og protest-musikk?*» og «*Hvordan kan rollespill brukes i musikkfaget i skolen til å fremme det som en performativ samfunnsaktør?*» blir stilt. For å forsøke å svare på disse spørsmålene vil jeg legge frem min analyse av rollespillet jeg og deltakerne gjennomførte, og drøfte funnene opp mot relevant teori.

1.2 Rollespill som undervisning

Jeg ble først satt på veien mot rollespill som hovedfaktor i masterprosjektet mitt etter jeg i oppgave leste Emma Sigridsdatter Jones sin masteroppgave «*Fabelfaktisk læring*» (Jones, 2015). Et prosjekt hvor hun som både kunstner, forsker og lærer brukte en interaktiv teaterforestilling som undervisning. Jeg visste momentant at jeg måtte gjøre noe praktisk, og startet originalt med å konstruere en ide som lignet veldig på Jones sin. Jeg fant riktignok ut relativt raskt at et slikt prosjekt ville krevd mye lengre tid og ressurser, samtidig som jeg egentlig ville ha mer interaksjon fra deltakerne. Her kommer min over gjennomsnittet interesse og kjærlighet for rollespill inn i bildet. Jeg ble sommeren 2018 med en vennegjeng for å prøve en «oneshot»¹ i rollespillet «*Dungeons and Dragons*». Jeg hadde i forkant av den sommeren hørt om spillet, og alltid hatt et lite ønske om å prøve det en gang, men aldri tatt det første steget. Etter spillet fant jeg meg selv i å sluke alt «*Dungeons and Dragons*» relatert, og oppdaget Twitch streamerne «*Critical Role*». En gjeng med stemmeskuespillere som spiller «*Dungeons and Dragons*» profesjonelt foran kamera til flere hundre tusen seere over hele verden. Jeg forelsket meg i deres evne til å improvisere og holde samtaler og diskusjoner gående i karakter. Jeg forelsket meg i øyeblikkene hvor det var enormt tydelig at de kun var en vennegjeng som hadde det gøy sammen, og jeg forelsket meg i øyeblikkene hvor virkelig sterke emosjoner kom frem, gjennom karakterene deres, og spilte seg ut som et høyproduksjonsdrama på HBO. Jeg brukte store deler av året mellom sommeren 2018 og 2019 på å lage min egen lille fantasiverden med kontinenter, land, konflikter, politikk,

¹ En spillsekvens som kun forekommer en gang.

ulike fantastiske områder, historie og nåtid, og har helt siden 2019 spilt «Dungeons and Dragons» gjennomsnittlig annen hver uke, 6-8 timer av gangen.

Spol frem til mitt femte år på lærerutdanningen og det er tid for meg å velge hvor masteren min skal gå. Etter flere samtaler med veileder og meg selv, ender jeg opp med et prosjekt satt på 60-tallet i et konstruert Mississippi, USA, hvor spillerne skulle få oppleve musikkhistorie basert på virkelige hendelser. Hendelsen jeg bygde spillet på var «The Freedom Summer Murders».

Før du som leser hiver deg ut på denne reisen sammen med meg, vil jeg gjerne bruke litt av tiden din til å forklare hva «Dungeons and Dragons» er, og hvordan jeg har valgt å bruke det i dette prosjektet. For enkelthets skyld vil jeg fra nå av omtale «Dungeons and Dragons» som DnD.

Tallak Neumann, Hillevi Unn og Kjell Ivar befinner seg i Bergrum, en middels stor by, kanskje 4000 innbyggere, nord for hovedstaden i Strada. Dere har tatt dere inn på *Den Frosne Flamme* vertshus, og sitter nå i spisesalen, omringet av en hel del mennesker. Det er dekt på og servert mat for alle gjestene. Det er lenge siden vertshuset har sett så mange gjester, for det er helt fullt. Alle maten, drikken og rommene er betalt av verten selv: Tobias Bergrum, den rikeste og mektigste personen i Bergrum. Han skal gifte seg, og har invitert dere som hedersgjester. Maten som er servert er ikke av ypperste klasse, men det ser, og lukter veldig profesjonelt ut. Diverse kjøttretter av svin, kylling, storfe og en del andre dyrearter ligger spredt ut over de midterste langbordene. Etter kanskje 10 minutters ventetid, roper vershuseieren ut ...

Med disse ordene åpnet jeg den første spillkvelden med den gruppa jeg nå spiller DnD fast med. DnD er på en måte veldig enkelt, og på en annen, meget komplisert. Rent teknisk sett er det et spill hvor man ved hjelp av minifigurer og et spillbrett, sloss mot ulike monstre, drager og andre humanoide. Brettet består ofte av en matte målt opp som et rutenett, gjerne 30x30 tommer, hvor man plasserer ut ulike typer «miniatyrterreng» som skal representere en slagmark, et hus, et slott, en elv osv. På det samme brettet legger man ut de miniatyrfigurene som representerer karakterene i spillet. Deretter bestemmes hvilken rekkefølge spillerne får fullføre sin runde ved hjelp av en 20-sidet terning. Den som ruller høyest starter, og så går ned nedover. Hver karakter har et spesifikt sett med ting de kan gjøre hver runde, og noen kan gjøre flere karakterspesifikke ting enn andre, men det alle kan gjøre er å flytte på brikken sin, angripe, snakke og forsøke å gjøre noe man kanskje ville gjort i en gitt situasjon, som for eksempel å gjemme seg for et stort skummelt monster, eller flykte fra det. Når man er i en slik kamp, så har hver karakter et eget sett med HP (Hit Points) som refererer til hvor mye man kan bli angrepet, før de mister bevisstheten og eventuelt dør. Angrepene man kan gjøre varierer veldig. Det er alt fra å slå med en pinne til å sende ut ren elektrisitet fra håndflaten sin i en rett linje. Disse angrepene gjør naturligvis ulik «skade». Et slag med pinnen kan kanskje gjøre 4 HP i skade, mens denne elektrisiteten kan kanskje gjøre 64 HP i skade. Dette bestemmes også ved hjelp av terninger. Pinnen har kun en firesidet terning som utgangspunkt, mens elektrisiteten har 8 terninger med 8 sider. Dette er riktignok en veldig forenklet forklaring på hvordan denne tekniske delen av spillet fungerer.

Denne delen av spillet kan være nokså interessant, innholdsrik og morsom, men det legger ikke vekt på rollespill i noen stor grad. Jeg valgte derfor å kun fokusere på den andre delen av DnD, nemlig rollespillet.

Rollespillet i DnD kan forklares med at man som gruppe sitter rundt et bord, og snakker seg gjennom en verden full av interaksjoner hvor nesten alt foregår kognitivt. Litt som når man leser en bok, så opplever man og tolker historien i sitt eget hodet, men får historien fortalt fra et fysisk materiale. I DnD opplever man, og tolker hverandres interaksjoner og reaksjoner, f.eks. kroppsspråk og stemmebruk, sammen med rommet, ofte sammen med musikk (det fysiske materialet), kognitivt. I likhet med teater og andre former for rollespill, er det konstruert ulike karakterer. Det som er annerledes her, sammenlignet med en tradisjonell teateroppsetning, er at man som spiller lager disse karakterene selv. Fornavn og etternavn, familiehistorie, yrke, utseende, klesplagg, moralsk kompass, religiøs eller ikke, og mye mer, er helt opp til spilleren og spillelederen å velge. Og det som kanskje skiller DnD mest fra tradisjonelt teater er at det aldri er noen forhåndsskrevne replikker. På den måten er historien veldig formbar av de som spiller, men det tvinger også spillerne og spillelederen til å faktisk reagere på det som blir sagt og gjort. Det er her DnD, i mine øyne, kan bli noe komplisert. Det er ikke alltid like enkelt å venne seg til denne måten å interagere med mennesker på.

2 Teoretisk rammeverk

Rollespill er en aktivitet som krever like mye, om ikke mer, deltakelse av den som styrer spillet som deltakerne. Det kreves at spillederen, også kalt Dungeon Master² (DM), har kontroll på alle andre viktige karakterer, hendelser og områder spillerne kan utforske. Hvis spillerne forsøker å interagere med noe DM'en ikke har så god kontroll på, noe de alltid gjør, krever det at DM'en mestrer det å improvisere interaksjonen, enten det er en karakter eller et område de vil interagere med. Dermed blir historien som fortelles i et rollespill skapt av både DM'en og spillerne. Selv i interaksjoner med karakterer man kanskje har noen faste replikker til, må man som DM evne det å improvisere dialog, da man ikke kan bestemme hva spillerne vil si eller spørre om. DM'en «opptrer» altså like mye som det spillerne gjør. På grunn av rollespillets naturlige performative karakter, og den valgte tematikken, vil det teoretiske rammeverket for dette masterprosjektet basere seg på praksisledet forskning, «stop-moments», a/r/tography, affekt, protest-musikk og noe kommunikative aktiviteter.

2.1 Praksisledet forskning

Kunst som metode, eller praksisledet forskning er et relativt nytt begrep å forholde seg til (Nelson, 2013). Ideen om praksisledet forskning hadde kanskje ikke kommet frem, hadde det ikke vært for at kunsten i nyere tid har fått større plass ved høyere utdanninger (Nelson, 2013). Det er verdt å merke at jeg bruker begrepet kunst som en fellesbetegnelse for billedkunst, musikk, film, interaktiv underholdning og skjønnlitteratur. Kunst har også et lengre rykte på seg å kun være godt for underholdning, dermed ikke en kunnskapsdyrkende praksis, noe som kanskje kan være grunnen til den sene introduksjonen av bruken og praktiseringen av begrepet innen forskning. Praksisledet forskning eksisterer dermed i skillet mellom kunst og vitenskap, og har historisk sett vært helt separert. Det blir i nyere tid argumentert at dette skillet har eksistert med en feiltagelse, da kunst og vitenskap bærer vesentlige likheter i deres forsøk på å utforske, belyse, forstå, og representere aspekter ved det sosiale og naturlige menneskelige liv (Leavy, 2018).

Leavy (2018) forklarer også praksisledet forskning som metodologiske verktøy forskere kan bruke for å generere data, analysere, tolke, og representere. Disse verktøyene inviterer en kunstnerisk doktrine for å kunne adressere forskningsspørsmål holistisk. Denne prosessen krever derfor at forskere involverer seg i kunstproduksjon som en måte å produsere kunnskap på.

«Arts-based practices may draw on any art form and representational forms that include but are not limited to literary forms (essays, short stories, novellas, novels, experimental writing, scripts, screenplays, poetry, parables); performative forms (music, songs, dance, creative movement, theatre); visual art (photography, drawing, painting, collage, installation art, three-dimensional (3-D) art, sculptures comics, quilts, needlework); audiovisual forms (film, video);

² Jeg vil fra nå av referere til spillederen som DM.

multimedia forms (graphic novels), and multimethod forms (combining two or more art forms).» (Leavy, 2018, s. s. 4)

Praksisledet forskning ser dermed på praktiseringen av kunsten som metode for å generere kunnskap. Tidligere ideer om at kunnskap kun er kunnskap dersom det kan måles eller dokumenteres, er i praksisledet forskning ikke tilstedeværende. Praksisledet forskning introduserer ideen om at en praktiserende virksomhet, eller det performative, kan frembringe eller være kunnskap i seg selv. Målbare data leder kanskje fremdeles de fleste forskningsprosjekter, men er ikke normalen for praksisledet forskning. Her blir praksisledet forskning noe kritisert, da dets kunnskap ikke er av den typen man kan falsifisere, noe som kan gjøre den vanskelig å argumentere for. Jeg vil i drøftingen av analysen min forsøke å argumentere for at dette argumentet ikke ringer sant.

2.1.1 Kunst som kunnskap

«... Practice-led research is a new species of research, generative enquiry that draws on subjective, interdisciplinary and emergent methodologies that have the potential to extend the frontiers of research» (Barrett & Bolt, 2019, s. s. 1). Dette spiller videre på ideen om praksisledet forskning sin mulighet til å fremme kunnskap på en «annen måte» enn hva «tradisjonell» forskning gjør. For å virkelig forstå hvordan praksisledet forskning skaper kunnskap, er det naturlig å gjøre rede for kunnskapsbegrepet. Platon nevner to aspekter rundt kunnskap: en oppfattelse av sannheten, og forståelsen som bekrefter eller avkrefter den oppfattelsen (Welbourne, 2001). Welbourne skriver i boken sin *Knowledge* om å analysere kunnskap slik Platon ville gjort det, og en analyse av kunnskap på en moderne måte. I kapitlet som refererer til Platon sin metode trekkes «Meno's Paradox» frem. Meno's Paradox omhandler ideen om at vi mennesker på en eller annen måte kan vite svaret på et spørsmål, gjennom å ha lært det i en tidligere situasjon, selv om vi ikke husker svaret i øyeblikket. Platon illustrerer denne ideen ved å be Sokrates tilkalle en ikke-utdannet slave og konfronterer ham med spørsmål om geometri. Sokrates tegner et kvadrat på bakken hvor alle sidene er to meter lange. Slaven poengterer med en gang at arealet er fire kvadratmeter, og blir så spurt; hvis arealet dobles til åtte kvadratmeter, hvor lange er så sidene? Slaven svarer instinktivt at sidene også vil dobles fra to til fire meter i lengde. Fortellingen fortsetter med at Sokrates stiller slaven en rekke spørsmål, uten å spesifikt poengtere noe konkret svar på problemet. Slaven sir seg til slutt enig med at hans instinktive svar var feil hvor Sokrates så kommer med denne kommentaren:

Observe, Meno, the stage he has reached on the path of recollection. At the beginning he did not know the side of the square of eight feet. Nor indeed does he know it now, but then he thought he knew it and answered boldly, as was appropriate— he felt no perplexity. Now, however, he does feel perplexed. Not only does he not know the answer; he does not even think he knows it. . . . Isn't he in a better position now in relation to what he didn't know? . . . In perplexing him and numbing him like the stingray, have we done him any harm? (Meno 84a-b i Welbourne, 2001, s. s. 24)

Sokrates forklarer så at kunnskapen må ha eksistert et eller annet sted i slaven til å begynne, siden han aldri ble forklart hva det rette svaret var, eller hvordan han kunne komme frem til det. Denne formen for kunnskap blir riktignok beskrevet som en «sann mening» (true opinion). Meno blir så konfrontert med at denne slaven i det ene øyeblikket kanskje opplever informasjonen som opplysende og drømmelignende, men dersom han blir utsatt for de samme spørsmålene i flere sammenhenger og på ulike

måter, så vil kanskje slaven ende opp med kunnskap om emnet (geometri). Slik jeg leser det har slaven i dette eksempelet en oppfattelse av sannhet. Den oppfattelsen blir i dette tilfellet endret gjennom hans nye forståelse av sin egen oppfatning.

For å trekke dette tilbake til praksisledet forskning kan vi se på en malers opplevde forståelse av sine egne følelser. Maleren står i sitt atelier og har lenge fundert på hva deres neste verk vil være. De står der foran lerretet med penselen og fargepaletten i hånda, men kommer ingen vei. Til slutt blir de så frustrert at de «bare kaster maling på lerretet». De fortsetter slik til de har roet seg ned, og står nå foran et maleri som kan kategoriseres som et abstrakt kunstverk. Maleren står nå og funderer over resultatet, men blir ikke helt klok på det, så de prøver igjen, og igjen, og igjen. For hvert nye maleri blir de mer klok på resultatet, og ser til slutt på maleriene som en representasjon for sine egne følelser. Maleren startet ved å enkelt og greit reagere på det faktum at de ikke kom noen vei med malingen. De kjente seg frustrert og irritert, og lot det «gå ut over» malingen. Resultatet er en representasjon av disse følelsene, og maleren har nå en bekreftelse på deres oppfattelse av sine egne følelser. Praksisledet forskning, sett med denne linsen, handler på en måte om å «angripe ting på en annen måte». Forskere som opererer innenfor kunsten gjør dette for å skape nye måter å se, tenke på, og kommunisere (Leavy, 2018). Det er i prosessen maleren går gjennom at kunnskapen blir generert, og i øyeblikket hvor maleren får bekreftelsen på deres oppfattelse av følelsene sine at kunnskapen er forstått. Fels (2015) argumenterer for at det å engasjere seg i praksisledet forskning, uavhengig av hvilken type, kan danne ny kunnskap. Ikke gjennom metodologi, men gjennom en kroppslig forståelse av hva som betyr noe. Ikke rent logisk og kognitivt, men en «mindfull presence». «If we understand action as knowing doing being creating (Fels, 1995), then performance offers us an action site through which we may learn who we are, what matters to us, how we might choose to live.» (Fels, 2015, s. s. 512).

En annen måte å se praksisledet forskning på kan være å jakte etter kunstneriske metoder for å oppdage nye ideer og kunnskaper. Det man finner kan være at kreative impulser eksponerer en fantasifull innsikt som utfordrer den kunnskapen som ligger til grunn (Smith & Dean, 2009). Slike kreative impulser kan ses på som små øyeblikk gjennom prosessen. Såkalte «Stop Moments»

2.1.2 Stop Moments

«A stop moment is a moment of listening, calling to us to attend to what is hidden—intimacy, vulnerability, fear, regret. A stop moment is a stumble in what may be recognized as performance of our lives unfolding in our presence, and in that moment of noticing, we are called to wide-awakeness» (Greene, 1978, i Fels, 2015, s. s. 512). Disse øyeblikkene avbryter, forstyrrer, forbauser oss, og trekker oss i ermet. Fels beskriver «stop moments» videre som potensielle oppvåkninger, og små pauser mellom interaksjoner, som øyeblikket mellom ut- og innpust. Et øyeblikk som inviterer til vanebrytende handlinger i interaksjoner, som gjenkjenner fravær med tilstedeværelse, som fornyer en valgmulighet. Slik jeg forstår det, dersom man velger å engasjere seg i slike øyeblikk, kan man komme til å oppleve eller tenke på nye måter å interagere med omgivelsene rundt oss. Det skaper ny kunnskap. Samtidig er disse stoppene risikable, men skaper muligheter. En annen måte å skrive det på er at disse stoppene oppstår når vi er observant på øyeblikket i seg selv; vi blir oppmerksom på muligheten å være på en annen måte i en situasjon (Fels, 2012). Videre diskuteres det at «stop-moments» forekommer når vi mennesker er engasjerte, og aktivt er en del av noe, og at de framtrer gjennom kreativ lek og interaksjoner med andre. Nettopp derfor er «stop-moments» sentrale i min analyse, noe jeg vil komme tilbake til senere.

2.2 A/r/tography

A/r/tography er en forskningsmetodologi og en form for representasjon. Stavelsen av ordet indikerer inkluderingen av- og fokuset på forskeren som både *artist*, *researcher* og *teacher* (Schultz & Legg, 2020). Jeg ser det passende å se prosjektet mitt gjennom en a/r/tografisk lense da jeg selv vil finne meg i alle disse rollene under prosjektets levetid.

A/r/tography som metodologi presenterer ingen oversikt over metoder, regler eller steg forskeren kan følge for så å konkret konkludere med legitime argumenter (Schultz & Legg, 2020). Videre presenterer (Schultz & Legg, 2020) en ide om at a/r/tography inviterer til en «levende» form for forskning som er flytende, omstillbar og kontinuerlig (Spencer & Paisly, 2013 i Schultz & Legg, 2020, s. s. 244). A/r/tography kan faktisk spores helt tilbake til Aristoteles, da hans tre definisjoner på opplevd erfaring skal ha hatt stor innflytelse på utviklingen av metodologien. Aristoteles nevnte – teori (å vite), praxis (å gjøre) og poesis (å lage). A/r/tography som metodologi speiler på et vis kunstverdenen. Som trommeslager er det nødvendig å kunne theoria (reglene for hvordan man holder trommestikkene og slår på trommene), praxis (aktiviteten å øve på instrumentet) og poesis (å lage noe med mening utenfor den faktiske praksisen av å spille på instrumentet). I prosjektet mitt har jeg valgt å se på meg selv og min rolle gjennom denne a/r/tografiske lensen.

Theoria: som historieskriver innenfor DnD-rammene

Praxis: som spilleleder

Poesis: som historieforteller

(Springgay et al., 2005) beskriver også seks «forståelser» av a/r/tography. Disse kan være meget nyttige for å forstå den artografiske metodologien, så jeg vil derfor kort oppsummere dem her. Jeg kommer med både de engelske begrepene, og mine forsøk på å oversette dem til norsk.

- *Contiguity* (sammenheng): peker på kunst og tekst som én enhet. Begge komplimenterer og utvider hverandre fremfor at en henter ut kunnskap fra den andre.
- *Living Inquiry* (levende forskning): aksepterer det faktum at forskning er en *kroppslig* prosess, som kontinuerlig formes subjektivt og sam-produseres med deltakerne, forskeren og leserne. Dette uten noen «sann» begynnelse eller slutt.
- *Metaphor and metonymy* (metafor og metonymi (en trope der en bruker et ord som i betydning står nær det ordet som ville beskrive forholdet eksakt)): There is a mountain of work on my desk. Mountain er her brukt i stedet for bunke.
- *Openings* (innganger): foreslår en ide om at flere oppfatninger av verden eksisterer mellom sanselige og tekstlige måter å vite på, og at engasjement i forskning skjer mellom/i/og på kanten av disse inngangene (Spencer & Paisley, 2013). Her må man tenke på disse inngangene mer som sprekker, rifter og brudd som kan være vanskelig, ubehagelig og uklare å komme seg gjennom, fremfor vid åpne vindu som ønsker deg velkommen. Disse inngangene er det som tillater kunstneren, forskeren, læreren og leseren å se inn i teksten og kanskje sette seg litt fast i den. De tillater oss en felles deltakelse i materialet som kan gi emosjonelle effekter. Målet med et artografisk produkt kan dermed ses på som å forsørge alle deltakerne, inkludert leseren, en inngang til å bli med i diskursen.

- *Reverberations* (bevegelser³): er bevegelsene som får disse inngangene til å oppstå.
- *Excess* (overflod): Handler om å være tilfreds med at man kan miste kontroll over forskningen vår. Prosessen å gi mening til materialet vårt kan være utett. Et menneske som enten er i strigråt eller så forelsket at det skinner av dem. Artografisk forskning legger ikke vekt på å «forklare» data på en pyntelig måte, eller i det hele tatt. Man unngår ofte tabeller og meningsrike figurer.

I likhet med Deleuze og Guattari (1988) sine *Thousand Plateaus* kan a/r/tography ses på som et stort voksende tre med mange sammenflettede røtter. Det er vanskelig å peke på en spesifikk start og slutt i kaoset, noe som tvinger deltakerne og leserne til å entre prosjektet på sin egen måte, som er med på å skape flere innganger og utganger. Slik jeg leser det, trenger a/r/tography, for å virkelig blomstre, stemmene til samtlige faktorer. Her menes både kunstneren, forskeren, læreren, deltakerne og leseren. Det er et mål om å involvere alle disse stemmene i prosessen og produktet a/r/tography produserer. Jeg som forsker har mine utgangspunkt for hva jeg mener er verdien i produktet. Som lærer har jeg kanskje andre syn på det, og som kunstner noen helt andre. Deltakerne har også, gjennom å ta del i det performative spillet, vist sin stemme, og du som leser sitter der nå og har en formening om hvor verdien ligger. Dette gjør det kanskje noe klarere rundt dette med at a/r/tography ikke har noen tydelig start og slutt. Prosjektet vil alltid starte en ny eksistens når noen nye kommer over det, og det slutter aldri fordi det ikke legges frem noe konkret og definitivt funn.

2.2.1 Hvorfor a/r/tography?

A/r/tography, i likhet med mye av kunstens verden, legger frem en mindre tradisjonell tolkning av begrepet kunnskap. Der hvor kunnskap vanligvis blir sett på som sannhet dersom det bærer et rent rasjonalistisk eller logisk preg, åpner a/r/tography dørene for flere tolkninger av begrepet. Dette tillater flytende, fantastiske, brutale, overnaturlige, emosjonelle, og noen ganger, tilfeldige kunnskaper (Schultz & Legg, 2020). Etter forskning på kroppslige og emosjonelle sanser ikke passer sammen med harde konkrete «fakta», har forskningsverden sett seg nødt til å utvikle andre forståelser av begrepet *kunnskap*. A/r/tography er for meg et tydelig forsøk på å legitimere slike andre forståelser av begrepet. I mitt prosjekt kunne jeg så klart valgt å intervju deltakerne i etterkant, hvor jeg stilte dem spørsmål om hvordan de opplevde spillet. Jeg kunne utviklet ledende spørsmål som kanskje ville gitt meg veldig spesifikke svar, og dermed gjøre det relativt enkelt å vise materialet mitt. Jeg har bevisst ikke gjort dette, nettopp fordi jeg, i likhet med a/r/tography, mener det ikke er legitimt å legge et rasjonalistisk og logisk teppe over menneskelige affekter og emosjoner.

³ Noe vanskelig oversatt, da *Reverberations* egentlig oversettes til ekko, eller etterklang, men oversettes her til *bevegelser* for å legge vekt på at de setter i gang noe.

2.3 Affekt

Sterkt inspirert av Hovik sitt prosjekt *Animalium Vis* (Hovik, u.å.) og filosofiske betydninger av begrepet affekt, forsøker mitt prosjekt å vise kunstens (spillet og historien) virkning på det råe, emosjonelle og reaktive hos oss mennesker. Deleuze og Guattari (Burke et al., 2008) mener at i samspillet mellom kunst og filosofi står affekt sentralt. De hevder videre at filosofien skaper begreper, vitenskapen anvender dem, mens kunsten skaper affekt (Hovik, u.å.). Videre omhandler affekt det å bli berørt eller beveget, altså det som man i øyeblikket og kroppslig reagerer med, uavhengig av fornuften. Affekt, som alle begrep, har riktignok flere forståelser, men det er denne jeg har størst fokus på i dette prosjektet. Det ligger en uenighet rundt affekt sin tilkobling til følelser og emosjoner. Brian Massumi (Massumi, 1995) sin tolkning kan forstås slik at affekt ikke har noe å gjøre med individuelle følelser eller sosialt konstruerte emosjoner å gjøre i det hele tatt. Han mener derimot at affekter er intensiteter som berører oss, uavhengig av vår bevissthet, og arter seg derfor gjerne overraskende eller forbløffende. Affekt, med denne forståelsen, opererer helt uten impuls kontroll. De er ubevisste, instinktive, kroppslige handlinger og ligger derfor utenfor fornuftens kontroll (Hovik, u.å.).



Figur 1 Eksempler på affektive reaksjoner

For å forsøke å klargjøre mitt syn på, og valg av definisjon på begrepet affekt, vil jeg også henvise meg til et mer historisk og kulturelt perspektiv.

Hovik beskriver at begrepet *affekt* i hverdagspråket brukes «... som et psykologisk farget begrep og som noe som mer generelt handler om å gjøre et inntrykk.» (Hovik, 2020, s. 72). Hun legger videre til at det i teorien er mer komplisert enn som så, og kommer så med historiske, filosofiske, psykologiske og kulturvitenskapelige posisjoner. Jeg bet meg mest merke i disse to: «I dag er det vanlig innen psykologien å definere affekt som et uttrykk for emosjoner» og «... emosjoner oppstår som følge av bestemte kroppslige sanselige stimuli. Kroppen reagerer før følelsene.» (Hovik, 2020, s. 75). Min valgte posisjonering til affekt er derfor en hvor jeg ser på begrepet som et samlebegrep for reaksjoner i form av kroppslige eller følelsesmessige uttrykk.

2.3.1 Affektlære

Leavy (2018) skriver i *Hanbook of Arts-Based Research* at vår reaksjon til kunst kan være brutal, emosjonell, og psykologisk, før det er logisk, og den nederlandske filosofen Spinoza legger frem at alle levende vesener streber etter å bevare seg selv gjennom medgang og motgang. «Medgang skaper glede og motgang skaper sorg, og vi streber etter gleden og søker å unngå sorg, denne streben utgjør vårt begjær.» (Hovik, 2020, s. s. 73) Dette er hva Spinoza kaller grunnaffekter, og han har utviklet 70 sekundæraffekter som mer beskrivende forteller oss hvordan vi mennesker reagerer under ulike betingelser og situasjoner. Kjærlighet og hat er to av disse, og beskrives som begjærets forsterkninger av glede og sorg. Det skal sies at disse grunn- og sekundæraffektene ble utviklet på 1600-tallet, og det som kjennetegner den epoken sitt syn på affekt er ideen om at vi mennesker må frigjøre oss fra det. Ukontrollerte og frie følelser kunne kontrollere oss og sende oss på uønskede reiser. Det var rett og slett uheldig å la seg styre av affektene. Man ville frigjøre seg fra lidenskapens herredømme gjennom å la fornuften bekjempe det affektive. Denne forståelsen av- og synet på affekt strider imot store deler av praksisledet forskning, da sistnevnte ofte inviterer til kroppslig og sanselig læring.

2.4 Protest-musikk

En stor del av spillet jeg og deltakerne spilte sammen gikk til låtskriving av en protest-sang. En del av utvalget til analysen befinner seg i dette segmentet av spillet, så for å senere kunne drøfte det, ser jeg behovet for å teoretisk forankre protest-musikk. «Throughout the turbulent decade of the 1960s, the music of the group known as the Freedom Singers was representative of the civil rights movement and its political and humanistic agendas.» (Rose, 2007, s. s. 59). For å gå videre inn på protestmusikk vil jeg først trekke frem Merriam (1964) sine 10 forslag til hvordan musikk kan fungere:

1. Emosjonelt (emosjonelle uttrykk)
2. Estetisk nytelse
3. Underholdning
4. Kommunikasjon
5. Symbolsk representasjon
6. Fysisk respons
7. Tvinge et gjennomslag av sosiale normer (Endre sosiale normer)
8. Erkjenne institusjonelle og religiøse overbevisninger
9. Som konservator og utvikler av kultur
10. Som deltager i integreringen av samfunnet.

På en måte kan man argumentere for at musikken til grupper og artister som «The Freedom Singers» og Nina Simone tilfredsstillte alle disse funksjonene. Begge disse artistene var aktive under det turbulente 60-tallet i USA, hvor musikken deres var i fronten av borgerrettighetsbevegelsen. Spesielt tilfredsstilte musikken deres tre av Merriam sine 10 punkter; kommunikasjon, symbolsk representasjon og integrering av samfunnet (Rose, 2007). Gjennom en historisk lesning av musikken som frihetsbevegelse, er det mulig å se musikken til «The Freedom Singers» og Nina Simone som en inngang til moderne forskning av musikk i en rekke musikkutdannende studier.

Selv om musikk kan argumenteres for å ikke være et internasjonalt språk, har det fremdeles en meget stor evne til å kommunisere. Tekst i musikk kan være veldig direkte, og dermed kommunisere veldig tydelig, men det kan også være vagt, og dermed være noe mere diffust. Musikk har imidlertid også en annen måte å kommunisere på. Musikk kommuniserer direkte informasjon til de som forstår språket det forsøker å snakke på. Det viser følelser, eller noe som kan minne om følelser, til de som forstår musikkens formspråk. Her menes alt fra bruken av harmonier, akkordprogresjoner, klang, volum, lengde, rytme, puls, og andre effekter, ikke nødvendigvis tekst. «The Freedom Singer» oppnådde dette gjennom deres repertoar av *spirituals*⁴ og *hymner*⁵, sammen med deres opptredener som en mulighet til å registrere stemmere, spre bevegelsens beskjed, og organisere flere nettverk av verbal kommunikasjon (Rose, 2007). Nina Simone på den andre siden brukte sin allerede opparbeidede berømmelse og posisjon til å bruke stemmen sin. Hvor «The Freedom Singers» brukte veldig direkte språk for å gi en beskjed, kledde Nina Simone det inn i et kanskje noe mer kunstnerisk pledd. Nina Simone sin *Mississippi Goddam* bærer preg av hennes egne reaksjoner og forakt rundt spesifikke hendelser uten å inneholde direkte beskjeder om å gå til kamp, dog til like stor, om ikke større effekt enn «The Freedom Singers» sine låter.

Musikk blir også omtalt som et våpen. «Music is "a weapon in battles to create a cultural basis for new nations, to transform alliances and identities within already existing states, and to unmask the power imbalances that give regions, languages, and ethnic groups very different relations to the state they supposedly all share."» (Lipsitz, 1994, i Urla, 2001, s. 171).

⁴ Også kalt «Gospel musikk»

⁵ Religiøse sanger eller dikt

2.5 Kommunikative aktiviteter

En kommunikativ aktivitet er en situasjon hvor deltakerne gjør spesifikke ting, som å løse kommunikative oppgaver, som man gjør i en gruppediskusjon på skolen, i et møte om lån fra banken, en time hos legen, eller i tingretten (Linell & Thunqvist, 2003). I disse situasjonene kreves det av deltakerne å innta gitte roller. Hvilken rolle deltakerne er blitt tildelt er bestemt av aktiviteten selv. På skolen er det forventet at læreren opererer på et hvis, og elevene på en annen. Man har i disse situasjonene ulike identiteter, og Linell og Thunqvist beskriver det på denne måten: «A communicative activity is understood in terms of its framing. For example, what is said in a doctor consultation is understood with reference to how the situation is implicitly defined or framed by the participants, i.e., by what is expected to be 'going on' in such a setting.» (Linell & Thunqvist, 2003, s. 412) Det er riktignok ikke så enkelt at man har en enkel rolle å forholde seg til i enhver situasjon. Linell og Thunqvist skriver også at flere analytikere av autentiske kommunikative aktiviteter har poengtert at man kan ha flere konkurrerende «framings» i en og samme samtale. I praksis kan det bety elevene og læreren i en gruppediskusjon kan reise innom flere roller i løpet av samtalen. Si at en av elevene kjenner temaet meget godt, kanskje til og med bedre enn læreren. I den situasjonen kan det være at eleven bytter rolle fra å være ren elev, til å fungere som en form for lærer, om ikke bare for en liten periode. Det kan også være at temaet, eller problemet gruppen forsøker å løse, endrer seg.

3 Masterprosjektets forskningsdesign

Dette kapittelet er ble originalt skrevet som en eksamen i «MGLU5235 Vitenskapsteori, analyse og forskningsetikk» (Renolen, 2021). Jeg har omformet kapittelet slik at det passer den endelige versjonen av masterprosjektet mitt.

I dette kapittelet vil jeg legge frem min vitenskapsteoretiske posisjonering og metodologi. Jeg vil også skildre hvordan jeg har gått fram for å generere forskningsmaterialet mitt, samt hvilke metoder jeg bruker for å analysere det. Jeg vil også reflektere over eventuelle etiske overveielser jeg har stått ovenfor i løpet av dette prosjektet. Til slutt vil jeg drøfte prosjektets forskningsdesign, og vurdere hvor godt det henger sammen.

3.1 Vitenskapsteoretisk posisjonering

Som forsker, enten man tenker over det eller ikke, har man et utgangspunkt for hva man mener om kunnskap, og hvordan kunnskap blir til. Arbeidet med dette masterprosjektet gikk fra å være en ide om teater som undervisning, sterkt inspirert av Emma Sigridsdatter Jones sin masteroppgave «Fabelfaktisk læring» (Jones, 2015), til å rette fokuset mot hva som skjer affektivt mellom spillerne, spillederen, rommet, materialiteten og musikken i et rollespill (DnD) om rasisme og «protest music», satt i 1964, Mississippi, USA, og hvordan det kan være med på å utfordre musikkfaget som performativ samfunnsaktør. Dungeons and Dragons (DnD) er et rollespill hvor en spilleder (DM) skildrer handlingen litt som en forteller i filmer. En betydelig forskjell er derimot spillernes rolle. Spillernes rolle er å interagere med det DM'en dramatiserer for dem med karakterene de spiller som utgangspunkt. En åpning til et DnD spill kan se slikt ut:

Det varme interiøret i bilen gjør menneskeropene på utsiden fjerne. Moren deres, som sitter i forsetet, har snudd seg mot dere og forteller dere at alt skal gå bra. «Det er bare en demonstrasjon. Det kommer ikke til å hende noe.» er det eneste dere får ut av setningen hennes før hun blir avbrutt av et høyt smell fra folkemassen framfor dere. Et bilkrasj? Et skudd? En bombe? Ingen vet. Lille Timmy begynner brått å gråte, og panikk bryter ut i bilen. Faren deres ser seg raskt bakover og forsøker å rygge seg gjennom folkemengden som nå har begynt å danne seg bak dere. Etter noen veldig stressende minutter, flere banneord fra far, og ustoppelig gråt fra lille Timmy, er dere endelig langt nok unna demonstrasjonen, og folkemassen omringer dere ikke lengre. Hva gjør dere?

DM'en vil åpne spillet med å dramatisere teksten over med innlevelse, kanskje noen lydeffekter og bakgrunnsmusikk, og avslutter innledningen med spørsmålet; Hva gjør dere? Et ledende spørsmål som stilles direkte til spillerne. De har nå kontroll og makt over sine karakterer, og forteller igjengjeld hva de vil gjøre i situasjonen. Dersom det de prøver på, eller velger å si fører til en hendelse eller reaksjon fra andre karakterer i spillet, vil DM'en svare, enten som en «ikkespiller-karakter» eller ved å fortelle hvordan handlingsforløpet utvikler seg. Slik foregår spillet. Et interaktivt improvisasjonsrollespill hvor spillere og DM spiller på hverandres reaksjoner og svar på handlinger.

Prosjektet mitt artet seg som en time og femti minutter med «improteatergaming» hvor jeg som DM spilte sammen med fire elever. Med «improteatergaming» mener jeg selve aktiviteten å spille spillet. Jeg skapte på forhånd et narrativ som jeg ledet deltakerne

gjennom, i den grad det lot seg gjøre. Spillet er som sagt veldig interaktiv, og det var alltid en mulighet for at spillerne kunne ende opp med å dra en helt annen vei enn hva jeg først tenkte. Jeg, som DM kan ikke bestemme hvordan deltakerne vil reagere på det jeg legger fram. DnD i sin natur er dermed ganske performativt rettet, og var med på å forme forskningsprosjektet mitt til det praksisledende prosjektet det endte opp med å bli. Det gjorde det videre interessant, og logisk, for meg å utforske den postkvalitative verden som vitenskapsteoretisk posisjonering, hvor praksisledet forskning hører hjemme.

Under overskriften «Tverrfaglige temaer» i læreplanen for musikk skrives det at det tverrfaglige i musikk handler om temaet demokrati og medborgerskap, og at det videre dreier seg om at elevene utvikler kunnskap om hvordan musikk kan være en viktig demokratisk ressurs (Utdanningsdirektoratet, 2020, s. 3). Med dette som et av utgangspunktene mine ble DnD brukt som inngang til å introdusere fire elever til en historisk epoke hvor «protest songs» hadde en sentral rolle. Den valgte settingen ble «The Freedom Summer Murders». En forsvinning av tre svarte menn i Mississippi, som senere viste seg å være mord, ble hva jeg bygde historien min ut fra. Måten jeg knyttet dette opp mot «protest songs» var Nina Simone sin «Mississippi Goddam», som refererer direkte til den hendelsen.

Jeg skriver at det er logisk å gå den postkvalitative veien, og det står jeg for. Mest fordi metoden for datainnsamling i prosjektet mitt kan defineres som performativt, men også fordi jeg synes det er interessant å se på hva som skjer affektivt og relasjonelt mellom deltakerne, meg, rommet, materialet og musikken, i møtet med roller og situasjoner. Lise Hovik beskriver at begrepet *affekt* i hverdagsspråket brukes «... som et psykologisk farget begrep og som noe som mer generelt handler om å gjøre et inntrykk.» (Hovik, 2020, s. 72). Hun legger videre til at det i teorien er mer komplisert enn som så, og kommer så med historiske, filosofiske, psykologiske og kulturvitenskapelige posisjoner. Jeg bet meg mest merke i disse to: «I dag er det vanlig innen psykologien å definere affekt som et uttrykk for emosjoner» og «... emosjoner oppstår som følge av bestemte kroppslige sanselige stimuli. Kroppen reagerer før følelsene.» (Hovik, 2020, s. 75).

Under min lesing av den postkvalitative verden kom jeg over posthumanismen. Posthumane perspektiver utfordrer en antroposentrisk posisjon. En antroposentrisk tilnærming favoriserer mennesket og setter det i sentrum. «Det bidrar til å kunne ekskludere dyr, ting, kropp, materialer, rom osv. ...» (Otterstad & Nordbrønd, 2015, s. 5). (Hovik, u.å.) trekker frem alle materialene brukt i sine prosjekter; rommet, musikken, materialitetene og kroppene som likeverdige aktører i forestillingene. Hun ser på alt det som skjedde i, og alt som var en del av rommet under forestillingen som en aktør i seg selv. Det handler på et vis ikke lenger om sosial og musisk interaksjon, men om *intra-aksjoner*. (Barad, 2003) skriver at dynamikken i *intra-aktivitet* beskriver materie som en aktiv *agent* i sin pågående materialisering. Det ser ut til at Hovik tolker dette som at aktørene i en hendelse ikke bare er oss mennesker, men også de ikke-menneskelige materialitetene som fins i *rommet* hvor hendelsen finner sted. Eksempelvis kan dette være ting vi vanligvis ser på som redskaper for interaksjon, som det fysiske rommet, materialene som blir brukt og musikken. Ønskene mine om å jobbe med det affektive mellom meg, deltakerne, rommet, materialiteten og musikken, gjorde det åpenbart for meg å posisjonere meg i posthumanismen.

Men hva er egentlig vitenskapsteoretisk posisjonering? «Det vitenskapsteoretiske nivået handler – helt kort – om det filosofiske synet på kunnskap som forskeren er posisjonert i.» (Østern, 2017) Med dette tenker jeg nærmest på den vitenskapsteoretiske

posisjoneringen som forskeren sin identitet, og hvordan forskeren velger å vise den gjennom sin forskning. Dette forsterker videre mitt behov for å operere innenfor den postkvalitative forskningen, da jeg finner meg selv litt mett på «standard» kvalitativ forskning. Jeg vil utforske og prøve noe nytt, og jeg kjenner at ordinær kvalitativ forskning ikke lenger strekker til. I løpet av høstsemesteret 2021 kom jeg også over tre kommentarer på postkvalitativ forskning som virkelig satte spikeren i beslutningen min: «... post-qualitative research does not rely on a pre-determined methodology like quantitative, qualitative, and mixed methodologies.» (Aghasaleh & St. Pierre, 2014), «Method always comes too late, is immediately out-of-date, and so is inadequate to the task at hand.» (Aghasaleh & St. Pierre, 2014) og «Posthumanism utgör en benämning från andra halvan av 1900-talet som betecknar uppgörelsen med det humanistiska subjektet.» (Gunnarsson & Bodén, 2021, s. 7). Jeg følte den andre kommentar spesielt, da den beskriver så godt den situasjonen jeg selv opplevde under arbeidet med dette prosjektet. Det var vanskelig for meg i starten å skjønne hvordan jeg skulle beskrive metoden min. Jeg var overbevist om at man måtte bruke en eller flere allerede eksisterende metoder, og forholde seg slavisk til dem. Dette er en oppfatning jeg nå har lagt fra meg, og jeg inviterte prosjektet mitt til å styre metoden min for meg. Den siste kommentaren berørte meg også, da jeg har som et ønske å eliminere subjektet i min forskning. Prosjektet mitt handler ikke om et enkelt subjekt, hverken mitt eller noen av deltakernes sitt, men om hvordan vi i relasjon til hverandre, sammen med materialiteten, rommet og musikken reagerer affektivt i et rollespill om rasisme og protest-musikk.

Prosjektet mitt kan kategoriseres som postkvalitativt da metoden min er sterkt tilknyttet praksisledet forskning. Metoden min for å generere forskningsmateriale er et performativt rollespill, hvor jeg og deltakerne sammen skaper materialet. Hva dette betyr for min metodologi vil jeg nå gå nærmere inn på.

3.2 Metodologisk tilnærming

Gjennom den performative tilnærmingen til forskning jeg opererer i, kan studien kategoriseres som en postkvalitativ studie. I boka «Introduktion til postkvalitativ metodologi» (Gunnarsson & Bodén, 2021) beskrives postkvalitativ metodologi som en metodologi som innebærer at forskningen behandler og følger fenomen fremfor å observere eller finne dem. Med dette menes det blant annet at forskningen ikke kan utøves på trygt hold fra det som studeres. Jeg leser dette med en tanke om at forskeren også blir en del av sitt forskningsmateriale. At forskeren blir en aktiv deltaker i sin egen empiri. (Gunnarsson & Bodén, 2021) nevner også at forskeren ikke bare må tillate seg å behandle materialet sitt, men at materialet også må behandle forskeren, noe som viser tilbake til den performative siden av prosjektet mitt. Jeg, akkurat som spillerne, reagerte på hendelser i løpet av spillet, noe som trakk spillet og historien i en eller annen retning. Jeg har på ingen måte vært en stille observatør i et forskningsfelt. Jeg har selv vært med på å forme det endelige resultatet på lik linje med deltakerne. Dette har gitt meg muligheten til å oppleve det kunstneriske sammen med deltakerne, noe som sto sentralt i arbeidet mitt med analysen.⁶

3.2.1 Metoder for å generere forskningsmaterialet

Genereringen av forskningsmaterialet mitt er veldig praksisledet, og lener seg sterkt på a/r/tography, hvor materialet mitt ble skapt i tandem med deltakerne over en periode

⁶ Se delkapittel 3.3

med «improteatergaming», hvor jeg tok lydopptak av hele spillet og filmet bordet vi satt rundt. Som jeg nevnte i teorikapittelet, er det vanlig for praksisledet forskning å ikke operere med en fast metodologi. Metodene kommer til ettersom prosjektet utvikler seg. Angående metoder for å generere forskningsmaterialet, er det i praksisledet forskning ofte bestemt ut ifra hvilken type praksis man arbeider i. Praksisledet forskning fungerer derfor som metodologi og teori. En maler kan forske på sine egne malerier og metoden deres vil bli selve prosessen å male, mens en dikter kan forske på sin egen poesi, og metoden deres vil bli skriveprosessen og alt som inngår i den. For min del har det dreid seg om rollespill hvor jeg og deltakerne navigerte oss gjennom et fiktivt USA, basert på virkelige, og oppdiktete hendelser.

Men arbeidet med dette prosjektet har ikke foregått i spillet alene. Jeg har skrevet scener med beskrivelser av området, ulike karakterer og deres replikker. Jeg har satt sammen musikk fra 60-tallet i to forskjellige spillelister som hadde sine plasser i de ulike scenene. Jeg skrev scenene slik at de inviterte til rollespill, og la det opp slik at scenene ikke nødvendigvis trengte å forekomme i en spesiell rekkefølge for å fungere. På selve spilldagen ble jeg tildelt et eget rom, og satt det opp slik at vi alle kunne sitte rundt et bord og se hverandre. Jeg plasserte kameraet for videoopptaket, mikrofonen for lydopptaket, og en høyttaler for musikken i rommet slik at det ikke skulle forstyrre spillingen. Jeg vil beskrive arbeidet med spillets utarbeidelse i neste delkapittel.

I forkant av selve spillingen hadde jeg også en før-samtale med deltakerne hvor jeg forklarte hva spillet ville gå ut på, og hvordan man spiller det. I disse førsamtalene nevnte jeg blant annet for deltakerne at spillet ville komme til å inneholde sterke scener hvor de kanskje ville komme til å føle seg ubekvem, kanskje litt redd, sint, kvalm eller lignende følelser. Jeg presiserte at litt av poenget med historien de ville oppleve var at jeg skulle se på affektive reaksjoner. Her nevnte jeg at de i disse eventuelle situasjonene ikke måtte prøve å holde tilbake det de kjente på. Om de ble redde, så ville det vært helt trygt å vise det. Jeg poengterte nok en gang at de ville være helt anonyme, og at det under spillingen ikke skulle være rom for noe annet enn trygghet.

3.2.2 Spillets utarbeidelse

Å skrive en spillsekvens for et rollespill som dette, spesielt et som baserer seg på faktiske hendelser, krever at DM'en kjenner til materialet såpass godt at det ikke går ut over «flyten» i spillet. Det er derfor viktig at DM'en har en måte å organisere scenene på en måte som er oversiktlig, for å slippe å bruke tid på å lete i dokumentene sine. Det er også viktig at dokumentene i seg selv er enkel å navigere, av samme grunn. Det fins riktignok ingen mal eller fast måte å gjøre dette på, men jeg har etter snart 2 år med erfaring som DM lagd meg en måte jeg selv mener er effektiv. Jeg bruker Google Drive, hvor jeg kan opprette en mappe, en mappe i en annen mappe, et tekstdokument, rutenett hvis det er nødvendig, og flere andre verktøy. Alt dette kan fargekodes, slik at det ikke skal være noen tvil om hvilke mapper som tilhører hverandre, og hvilke dokumenter som skal inn i hvilken mappe osv. Angående skrivingen av scenene gjør jeg det veldig enkelt. Her er et eksempel på hvordan jeg gjør det:

Freedom Summer Club

Intro:

Datoen er 18. juni, 1964, og dere sitter alle hjemme hos Livingston familien og venter på amerikanske pannekaker til frokost, samtidig som radioen står på i bakgrunnen. Mrs Livingston setter frem en bunke med pannekaker og en flaske med lønnesirup. **“Hugg innpå!**

Mens dere begynner å spise, går Mrs. Livingston bort til radioen og skrur opp lyden litt.

“21. juni vil det komme tre menn fra New York for å tale utenfor Mount Zion Metodistkirken som brant ned bare to uker tilbake. De tre mennene er Mr. Chaney, Mr. Goodman og Mr. Schwerner. Kildene våre forteller oss at de kommer for å tale om hvordan vi svarte i samfunnet stadig vekk står i sentrum av hatkriminalitet, og hvordan vi kan hjelpe i kampen mot rasismen, og kampen om raselikhet. Kirken var et sentralt punkt i vårt fellesskap i mange år, og det ville gjort oss alle godt med et godt oppmøte. Kom å vis din støtte sammen med oss 21. juni.”

Dere ser moren til Ellis stå ved siden av radioen med forkleet sitt, et fat og en klut i hånden og ser mot dere mens hun tørker fatet. I det stillheten har vart litt for lenge, kommer det fra storesøsteren din, Aleena Livingston, som sitter i sofaen i stua og leser en bok:

“Skal vi dra, mamma?”

Moren deres legger fra seg fatet på tørkebrettet, bretter sammen kluten og legger den fint over håndtaket på den ene skuffen. Hun retter blikket mot søsteren din og legger armene i kors. **“Jeg vet hva vi skal gjøre, og hvorfor, men jeg vil høre fra dere. Hva tenker dere om å dra?”**

Åpent for rollespill. La deltakerne snakke sammen om hvorfor eller hvorfor ikke de skal dra. Søsteren vil være en del av samtalen.

Mamma Justyne Livingston - **“Det er spesielt viktig at vi som familie drar fordi vi representerer en familie som beviser at svarte og hvite kan leve sammen. Vi viser at kjærlighet er mulig mellom oss, og vi setter en standard for hvordan det burde være. Det er viktig at folk ser oss. Ikke at det er noe spesielt med oss, sånn egentlig, men vi er den eneste blandede familien i dette nabolaget. Vi er faktisk den eneste blandede familien vi vet om. Derfor trenger folk å se at dette bør være, og er like normalt som alt annet. Det er også godt å vise at hvite bryr seg om det svarte fellesskapet. Ved å vise oss under den talen, gjør vi nettopp det.”**

Figur 2 DM'en sine notater

Teksten som ikke er fet, er replikkene til fortelleren, mens den fete skriften er replikker andre karakterer i spillet har. Teksten som er markert i rød er kommentarer til meg selv for å minne meg på hvordan jeg skal legge opp rollespillet. Alle andre scener vil også være skrevet likt, og jeg passer alltid på å skille scenene fra hverandre med et sideskifte. De er også alltid markert med en eller annen tittel, slik at jeg vet hvilken scene det er uten å måtte lese deler av den. I dette eksempelet er det «Intro». Selv om det i dette eksempelet kun er en rød kommentar om at det skal åpnes for rollespill, betyr det ikke at deltakerne ikke har muligheten til å engasjere seg i rollespill før det tidspunktet i spillet. Det er alltid åpent for rollespill, kommentaren er der kun for å minne meg på om at det skal inviteres til rollespill på det punktet dersom det ikke skjer tidligere.

3.3 Metoder for å analysere forskningsmaterialet

Det som gjelder for metoder for å generere forskningsmateriale i praksisledet forskning gjelder på et vis for metoder for å analysere dem også. Siden prosessen er så levende og uforutsigbar, er det enklere å finne ut av hvordan man skal analysere materialet underveis. Jeg gjorde først et forsøk på å samle materialet mitt i tabeller, og konkretisere det på den måten, men oppdaget raskt at det ble veldig vanskelig, samtidig som det følte helt feil. Jeg følte ikke jeg viste respekt for det jeg hadde samlet inn, samtidig som

det ble for lite praksisbasert. Jeg kom etter hvert over på ideen om å skrive historier som analysemetode. Jeg valgte meg ut en spesifikk hendelse fra spillet og forsøkte å summere opp handlingen, med fokus på det affektive i situasjonene. Jeg oppdaget raskt at dette også ble vanskelig, og følte feil, da spillet i seg selv allerede forteller historien. Det ble ikke riktig å skrive det om til en egen kort historie på kanskje et avsnitt eller to. Jeg følte heller ikke jeg klarte å presentere det affektive på en god måte. Jeg strøk derfor den ideen, men ville fremdeles gjøre analysen min noe narrativ. Det var først i dette stadiet jeg begynte å virkelig tenke performativt, og det var nesten som noen banket på døren.

Bank, bank. Hvem der? Dikt. Dikt hvem? Dikt som med sin uendelige evne til å fremme emosjoner og opplevelser med få velplasserte ord i en struktur og rytme det er lett å følge. Det slo meg nesten som lyn fra klar himmel en sen kveld nærmere slutten av prosjektets levetid, hvor jeg i kanskje 10 minutter satt paralyisert foran PC-skjermen, uten en eneste produktiv tanke. Helt til toget stoppet på kjøkkenet til Ellis hvor det ble servert amerikanske pannekaker med lønnesirup. En rolig morgenjazz seig ut av radioen, og varmebølgene fra utsiden kunne skimtes rett over bordplata til kjøkkenbenken. Dette må jeg fange! Tenkte jeg, men jeg var der jo ikke. Eller var jeg det? Jeg så jo, ser jo, dette gjennom Ellis sine øyne. Det er hun som må fortelle dette, jeg er bare hennes avatar i dette øyeblikket.

For kontekstens skyld så skildrer dette øyeblikket jeg skjønnte at jeg ville analysere materialet mitt gjennom dikt. Dikt skrevet fra de ulike karakterene i spillet sitt ståsted, med fokus på min oppfatning av deres affekter i det gitte øyeblikket. Ellis er en av disse karakterene, og hennes første dikt skildrer de første fire minuttene av spillet. Jeg har valgt å kalle analysen min for poetisk analyse. En analyse av empirisk materiale handler om å systematisere materialet, om å kunne tilføre en mening gjennom kontinuerlig referanser til litteratur og tidligere forskning og å finne svar på det en undersøker. Analyse av kvalitativ forskning kan betraktes som et håndverk (Tjora, 2012, s. 191). Under konstruksjonen av et håndverk finnes det ingen snarveier, men en kontinuerlig utvikling med hjelp av iherdig arbeid over tid. Når jeg skriver at jeg har analysert materialet mitt gjennom en poetisk analyse, mener jeg at analysen min er diktene jeg har skrevet. I prosessen med å konstruere diktene lot jeg meg selv styre av mine egne affekter, hvor jeg forsøkte å føle deltakernes affekter i gitte situasjoner. I arbeidet med denne analyseprosessen lente jeg meg også på «poetic inquiry». Å se forskning gjennom poesi inviterer til en dypere form for observasjon (Galvin & Prendergast, 2016). Å tenke med dikt tillot meg å møte scenene, disse «stopp-øyeblikkene», på nye måter. Med det mener jeg at jeg opplevde selv at jeg «så» emosjonene til deltakerne sterkere i arbeidet med analysen enn hva jeg gjorde under selve spillingen.

Dikt som observasjon lot meg dermed beholde den praksisledende essensen i prosjektet mitt, og passet derfor godt inn som analysemetode. Denne dypere formen for observasjon handler imidlertid for meg om måten det tillot meg å tolke deltakernes affekter på. I det store bildet prøver jeg nesten å se om det er mulig å føle andres følelser gjennom og tenke andres tanker gjennom å «oppleve» det samme. Jeg vil likevel stille meg noe kritisk til min egen analyse da jeg ser meg enig i Geertz argumentasjon om at man ikke kan kle av seg sin egen identitet og trekke på seg en ny. Noe som gjør det umulig å krype inn under huden på en annen (Shweder & LeVine, 1984). Hva denne poetiske måten å analysere materialet mitt går ut på vil jeg komme nærmere inn på i analysekapittelet.

3.4 Etiske overveielser

Mitt arbeid, i likhet med majoriteten av studentene ved alle lærerutdanningene i Norge, omhandler elever på et eller annet vis. Enten man som forsker observerer en klasse i spesifikke situasjoner, bruker sin egen undervisning og elevenes arbeid som empiri, jobber for å sette opp en forestilling, eller jobber performativt med dem, så bruker vi barn aktivt i vår forskning. Og all forskning, kanskje spesielt den som omhandler barn, krever at man følger forskningsetikkens reguleringer. «Begrepet *forskningsetikk* viser til et mangfold av verdier, normer og institusjonelle ordninger som bidrar til å konstituere og regulere vitenskapelig virksomhet.» (NESH, 2016) Disse retningslinjene er konkretiseringer av forskersamfunnets grunnleggende normer og verdier, og har sin begrunnelse i vitenskapelig allmenmoral. Disse normene og verdiene er til stedet for å regulere forskningsaktiviteten på ulike områder og i ulike relasjoner:

normer for god vitenskapelig praksis, knyttet til forskningens søken etter sikker, dekkende og relevant kunnskap (akademisk frihet, åpenhet, etterprøvbarehet etc.)
normer som regulerer forskersamfunnet (redelighet, etterrettelighet, habilitet, kritikk etc.)

forskningens forpliktelse overfor dem som deltar i forskningen (respekt, menneskeverd, konfidensialitet, fritt og informert samtykke etc.)

forskningens relasjon til resten av samfunnet (uavhengighet, interessekonflikter, samfunnsansvar, forskningsformidling etc.) (NESH, 2016)

For min del er det nok det tredje punktet jeg må være ekstra påpasselig på. Når man som meg vil komme til å forske på andre personer skal forskningen «... verne om personlig integritet, sikre frihet og selvbestemmelse, respektere privatliv og familieliv og beskytte mot skade og urimelige belastninger.» (NESH, 2016) Jeg vil nødig påstå at forskningen min er av den intensitet at deltakerne vil ta skade av det, men det er likevel viktig at jeg har alt på det rene før jeg setter i gang med det performative arbeidet. Jeg som forsker har også et ansvar om å gi forskningsdeltakerne mine tilstrekkelig med informasjon om forskningsfeltet, forskningen formål, hvem som har finansiert prosjektet, hvem som får tilgang til informasjonen, hvordan resultatene er tenkt brukt, og om følgene av å delta i forskningsprosjektet. (NESH, 2016). Når forskningsdeltakerne er barn, blir dette riktignok noe mer komplisert. Om de deltakende barna er under 15 år, må forskere som regel innhente samtykke fra foresatte. Jeg skal holde dette spillet for en 6. klasse, noe som betyr at jeg må ordne et samtykkeskjema, med all den tilstrekkelige informasjonen til deres foresatte. I tillegg nevner (NESH, 2016) at barn som har fylt 12 år, skal få muligheten til å si sin mening. Jeg må med andre ord passe på at både foresatte og deltakerne går god for deltakelse i prosjektet mitt. Alle deltakerne, inkludert foresatte i dette tilfellet, har krav på å kunne kontrollere om sensitiv informasjon om dem selv skal gjøres tilgjengelig for andre. Jeg vil ikke forske på enkeltindivider, og har på ingen måte en plan om å legge ut sensitiv informasjon om deltakerne. Prosjektet åpner likevel til at sterke følelser kan forekomme, noe alle involverte må bli informert om på forhånd. Jeg ser det derfor som min jobb å jevnlig informere deltakerne og deres foresatte om den utviklende prosessen etter spillet er ferdig, slik at de kan gå god for måten barna er framstilt. Målet her blir også å analysere empirien så anonymt at ingen, kanskje ikke en gang de foresatte skal gjenkjenne sine egne barn.

3.5 Drøfting av forskningsdesignet og hvor godt det henger sammen

Jeg nevnte innledningsvis at forskningsdesignet mitt er sterkt inspirert av (Jones, 2015) sin masteroppgave, og hvordan hennes prosjekt var med på å lede meg mot drama og teater. Men drama og teater var bare inspirasjonen som startet det hele. Det landet til slutt på DnD, eller rollespill, med fokus på affekt. Tidlig i prosjektets levetid, da jeg og min veileder nærmet oss å lande på DnD, ble jeg tipset om en rekke prosjekter av Lise Hovik som virkelig var med å plassere prosjektet mitt på plass. Hovik gjennomførte de kunstneriske forskningsprosjektene «Baby Becomings», «Begynnelser» og «Animalium», som igjen var en del av forskningsprosjektet «Hverken fugl eller fisk» (Hovik, 2019), i tidsrommet 2017-2020. «Verken Fugl eller Fisk» jobbet i hovedsak med å utvikle affektive uttrykksformer, hvor de vridde og mikset på hierarkiene og kategoriene i den vestlige tradisjonen for kunnskap, lekte i mellomrommene og utforsket ukjente overgangsarter mellom mennesker, dyr, materialer og musikk (Hovik, u.å.). Slik jeg har valgt å tolke det Hovik skriver, forsøker hun å fremme et kunnskapssyn som snakker om materialer, kroppen og det affektive som en kilde til denne kunnskapen. Hovik skriver også at «Posthumanistiske filosofier rokker ved dette antroposentriske synet, og inviterer til nye tenkemåter.» (Hovik, u.å.). Videre leser jeg og tolker det slik at forskningsprosjektet forsøkte å finne hvordan de ulike uttrykkene de fikk frem kunne beskrive erfaringen av det ukjente, overraskende eller sensasjonelle, samtidig som det kanskje kunne åpne rom for undring.

Prosjektet mitt ble gjennomført performativt, både innsamlingen av datamaterialet og analysen. Den postkvalitative tilnærmingen jeg har i dette prosjektet er relevant av tre grunner. Den første er det faktum at rollespill i seg selv er en sterk performativ aktivitet. DM'en dikter og organiserer et interaktivt medium hvor hen og deltakerne er tvunget til å arbeide sammen i lek og skuespill for å løse problemer. Å kalle rollespill noe annet enn performativt ville vært løgn. Den andre grunnen dreier seg musikkfaget sin invitasjon til utforskning og lek. Musikk i seg selv er sterkt performativt, enten man fremfører et stykke musikk, lager noe i respons til musikk, skriver musikk, eller rett og slett øver på et instrument, så er det en fysisk aktivitet der. Musikk fungerer emosjonelt på oss, og kan forårsake sterke fysiske reaksjoner (Merriam, 1964). Disse fysiske reaksjonene kan også kalles for affektive reaksjoner, og etter å ha lest gjennom Hovik sine tre prosjekter, har det falt meg inn hvor godt jeg selv synes det affektive også henger sammen med drama, teater og rollespill. Om vi tar tematikken og historien i et musikkstykke som gir oss en slik fysisk reaksjon og omformer det til et medium hvor man «opplever» tematikken og historien i sanntid, og er tvungen til å videre bearbeide disse reaksjonene, er ikke det også performativt?

I læreplan for musikk etter det 7. årstrinn ligger det noen kompetansemål som dette prosjektet forsøker å vise er mulige å oppnå gjennom rollespill. De lyder slik: Elevene skal kunne «utforske og formidle musikalske uttrykk og virkemidler» og «reflektere over hvordan musikk kan spille ulike roller for utvikling av individer og gruppers identitet» (Utdanningsdirektoratet, 2020, s. 7). Et av fagets tverrfaglige tema, «Demokrati og medborgerskap», er også noe jeg vil trekke frem. Det står at «I musikk handler det tverrfaglige temaet demokrati og medborgerskap om at elevene utvikler kunnskap om hvordan musikk kan være en viktig demokratisk ressurs.» (Utdanningsdirektoratet, 2020, s. 3). Det står imidlertid ingenting om hvordan dette skal oppnås, så hvorfor ikke gjennom et rollespill? Med Hovik (u.å.) sin argumentasjon om at posthumanistiske filosofier inviterer til nye tenkemåter, og refleksjonene rundt affekten sin evne til å kunne

beskrive erfaringen av det ukjente, overraskende eller sensasjonelle, argumenterer jeg for at det performative rollespillet i mitt prosjekt er praksisledende. Gjennom analysen og drøftingen av den vil jeg forsøke å vise hvorfor rollespill kan være en måte elever kan oppnå disse læreplanmålene på, og å utvikle kunnskap om hvordan musikk kan være en demokratisk ressurs.

4 Analyse

Et kunstbasert/praksisledet forskningsdesign inviterer til en praksisledet analyse. Med dette menes det at analysen, i likhet med metoden for å genere forskningsmaterialet, er praksisledet. Materialet mitt er i bunn og grunn et levende kunstverk, hvor kunsten kan kategoriseres som historiefortelling og menneskelige interaksjoner. Analysen min ble derfor en form for narrativ fremvisning i diktform, jeg har valg tå kalle for *poetisk analyse*.

4.1 Poetisk analyse

Det empiriske grunnlaget for analysen min er så klart lydopptaket av spillet, filmen av bordet, min 30 minutters lange tankeoppramsing rett etter spillet, og min egen hukommelse. Lydopptaket og filmen ble transkribert, hvor jeg valgte å spesifikt fokusere på det jeg så på som affektivt gjennom hele spillet. Det var store segmenter av spillet som gikk med på min (spilledereren) forklaring av situasjonen de ulike karakterene fant seg i, og beskrivelser av det fysiske rommet de befant seg i. Jeg valgte å se noe bort ifra disse segmentene i spillet, da det ikke viser noe av det jeg ville se på. Når det er sagt har jeg likevel en time og femti minutter med lydopptak og film, så jeg så meg fort nødt til å velge ut enkelte scener fra spillet jeg anså som mest interessante, og verdifulle. Jeg endte opp med fire scener hvor noen av karakterene har dikt. Her kommer den poetiske analysen inn. Jeg kan forklare poetisk analyse som bruken av dikt til å bedre oppleve og forstå deltakernes affekter i ulike situasjoner. Å se forskning gjennom poesi inviterer til en dypere form for observasjon (Galvin & Prendergast, 2016). Jeg har selv aldri vært noen tilhenger av dikt som litterær sjanger. Heller vil jeg på ingen måte kalle meg selv en dikter, men jeg underkjenner ikke dets egenskap til å fremme emosjoner og billedlige reaksjoner, og har i denne analysen gjort mitt beste for å skildre dette. Jeg følte det derfor som en passende måte å fremstille analysen min på.

Ikke alle karakterene har et dikt fra hver scene. Dette er fordi det ikke alltid falt meg naturlig å se noen av scenene gjennom alle karakterene. En av scenene produserte faktisk bare ett dikt. Jeg har valgt å kalle disse fire scenene for «Morgenstund», «Rasistisk gass!», «Blind vold» og «Oppgaven». Disse titlene vil bli forklart i deres egne delkapittel.

Proessen for å samle inn materialet var riktignok noe treg, og litt uheldig. Det tok ganske lang tid før jeg fikk godkjenning av NSD til å gjennomføre prosjektet, noe som sinket selve spillingen ganske drastisk. Det betydde også at jeg ikke kunne sende ut noen samtykkeskjemaer til deltakernes foresatte, noe som førte til at utvalget av deltakerne ble gjort veldig tett opp mot selve spillingen. Det positive med dette var at jeg fikk bedre tid til å finjustere de delene av historiefortellingen jeg ville skulle operere mer linjert enn resten. Jeg fikk tid til å sette sammen korrekte musikkspillelister, samt å bli sikker på at det tekniske var helt på plass før vi startet. Utvalget ble gjennomført med at jeg presenterte prosjektet foran elevene, hvor jeg la vekt på å forklare hvordan spillet ville fungere, og tematikken. På dette tidspunktet hadde jeg fått godkjenning av NSD, og hadde derfor med meg samtykkeskjemaer, samt prosjektbeskrivelser som jeg delte ut til de som var interesserte i å bli med på prosjektet. Interessen for å bli med viste seg å være større enn jeg forventet, da jeg delte ut 24 samtykkeskjemaer og prosjektbeskrivelser. I prosjektbeskrivelsen sto det at spillet var ment for 3-5 spillere,

noe jeg også poengterte etter å ha delt ut alle samtykkeskjemaene. Så var det å vente på at elevenes foresatte skulle samtykke, for så å komme i gang med spillingen. Av de 24 utdelte skjemaene fikk jeg 10 underskrifter tilbake. Det var så opp til meg å velge hvilke av de 10 som skulle bli med, og dette ble gjort ved å tilfeldig trekke ut skjemaer fra bunken.

Det første steget i arbeidet med datamaterialet mitt ble å transkribere lyd- og videoopptaket. Jeg hadde bestemt meg på forhånd å gå gjennom materialet minst to ganger, hvor den jeg den første gjennomgangen kun skulle høre på hva som ble sagt til enhver tid. Den andre gjennomgangen skulle jeg følge de transkriberte ordene, og legge inn kommentarer der jeg selv følte jeg kunne se, eller høre en affektiv reaksjon. Det var som sagt store deler av spillet jeg valgte å se bort ifra, noe som gjorde den andre gjennomgangen betydelig mer tidseffektiv.

Deltakerne i dette prosjektet vil gjennom denne analysen bli representert med deres karakternavn. Dette er for å holde anonymiteten, og enhver liket med virkeligheten vil være tilfeldig. Navnene som presenteres er *Ellis*, *Summer*, *Alex* og *Tim*. Flere av diktene endte opp med å fungere som en form for oppsummering av hendelsesforløpet i hver scene, bare sett fra flere perspektiv. Andre dikt er mer diffuse, og ser kanskje ikke ut til å være direkte tilknyttet transkripsjonen. Hvilke dikt som fungerer som en gjenfortelling eller ikke blir poengtert under presenteringen av dem. Hvorfor noen dikt endte opp som kronologiske gjenfortellinger, og andre ikke, er grunnet i det at noen av deltakernes affektive reaksjoner var for meg enklere å tolke enn andre, og jeg følte jeg fikk mer ut av en enkelt reaksjon, sammenlignet med andre, hvor jeg måtte ty til flere. Hvilke deltakere dette gjaldt endret seg gjennom hele prosessen, og ser ikke ut til å ha et fast mønster.

Angående de ulike diktenes bruk av rim eller ikke, vil det også poengteres hvor vidt rimene, eller mangelen på dem, er ment som et analytisk verktøy. Det skal sies at ingen av diktene ble konstruert etter noen former for maler eller andre verktøy. Jeg har forsøkt å la min umiddelbare tankestrøm forme diktene. Dersom de etter tankestrømmen tok slutt, eller ikke fungerte, gikk jeg inn og endret på enkelte ord her og der. Dette kapitlet vil ikke bare presentere diktene og så analysere dem, da diktene i seg selv er analysen av transkripsjonen. Derfor vil transkripsjonen av de ulike scenene først presenteres, etterfulgt diktene tilhørende hver scene. Jeg vil også forklare diktenes innhold, satt opp mot transkripsjonen, og gi noen kommentarer på min tolkning underveis.

I transkripsjonen er setningene markert ulikt. Det som er i **fet** skrift er enten en indikasjon på hvem det er som snakker, eller kommentarer til spesifikke hendelser jeg har markert som affektive. Det av skrift som er i standard tykkelse er replikker som blir sagt av de ulike karakterene eller DM'en i spillet. Rød skrift er kommentarer som ikke har noe med affekt å gjøre. Ord som er markert med ** er kommentarer til andre ting enn ord som kommer fra de ulike karakterene. Alle karakterene er navngitte, og DM'en har her fått navnet **forteller**. Jeg starter med de første fire minuttene av spillet, som er en del av den første delen jeg har valgt å kalle «Morgenstund».

4.1.1 Morgenstund

Spillet starter

Bakgrunnsmusikk begynner å spille akkurat samtidig som fortellingen starter.

Forteller: «Datoen er 18. juni, 1964, og dere sitter alle hjemme hos Livingston familien og venter på amerikanske pannekaker til frokost ...

Ellis og Summer fniser (på filmen kan man også se kroppene deres vendt mot hverandre. Grunn til å tro at de så på hverandre samtidig)

, samtidig som radioen står på i bakgrunnen med en rolig morgenjazz og sola steiker gjennom vinduet, samtidig som nyheten om den nedbrente kirka og protesterene fremdeles ligger frem i panna begynner Mrs Livingston, altså din mor, Ellis *peker på Ellis* å sette frem en bunke med pannekaker på et fat, *klikker med tungen*, eh og en flaske med lønnesirup rett ved siden av, og sier»; **«Hugg innpå!»**

Forteller: «Og imens dere begynner å spise, ehm, så går Mrs. Livingston bort til radioen og skrur opp lyden litt, ehm, i det *klikker med tungen* sangen, eller musikken som er på i bakgrunnen blir endret, eller skrudd av, eh og tatt over til en nyhetsoppdatering.»

Musikken stopper

Fortelleren snakker med en tilgjort 'gammeldags' radiostemme:

Radioen: «21. juni vil det komme tre menn fra New York for å tale utenfor Mount Zion Metodistkirken som brant ned bare to uker tilbake. De tre mennene er Mr. Chaney, Mr. Goodman og Mr. Schwerner. Kildene våre forteller oss at de kommer for å tale om hvordan vi svarte i samfunnet stadig vekk står i sentrum av hatkriminalitet, og hvordan vi kan hjelpe i kampen mot rasismen, og kampen om raselikhhet. Kirken var et sentralt punkt i vårt fellesskap i mange år, og det ville gjort oss alle godt med et godt oppmøte. Kom og vis din støtte sammen med oss 21. juni.»

Forteller: «... Og musikken kommer tilbake. **lengre pause** Dere ser, mens dere sitter der og gomler i dere pannekakene, *klikker med tungen*, ehm moren din, Ellis, står ved siden av radioen, eh med forkleet sitt *kremter* og har tatt opp et fat og en kopphåndduk som hun står og tørker mens hun, ikke, hun stirrer ikke på dere (**øker intensitet i stemmen for å poengtere ekstra**), men ser mot deres retning. Kjøkkenet er forøvrig likt som vi sitter nå, bare at det er en sånn 'øy' midt på kjøkkenet (**Ellis kommenterer svakt; ja**). Dere sitter på den ene lang-enden, også står moren din Ellis på andre siden, ved vasken og tørker det her fatet. Det blir litt sånn småklein stillhet, da det ser ut som hun stirrer på dere, men med et litt sånt tomt blikk. **Lengre klein stillhet**. I det stillheten har vart litt for lenge (**Ellis humrer litt for seg selv**) så kommer det fra storesøsteren din Ellis, Elina, som sitter i sofaen på stuen og leser en bok»;

Elina: «Ska vi dra, mamma?»

Forteller: «Og moren deres legger fra seg fatet på tørkebrettet, bretter sammen kluten, og legger den fint over et av håndtakene på den ene skuffen. Retter blikket mot søsteren din, legger armene i kors over brystet»;

Mrs. Livingston: «Jeg vet hva vi skal gjøre, og hvorfor, men jeg vil høre fra dere. Hva tenker dere om å dra? Og nå snakker jeg spesielt til deg ja Ellis, og søsteren din.»

(Later til at Ellis forsøker å holde en latter inne. Retter kroppsspråket mot Summer og begge fniser.) STÅR IKKE I MANUSET MITT, DETTE ER MEG SOM TILLATER MEG Å REAGERE SOM MOREN DERES.

Mrs. Livingston: «Dette er alvorlig!»

(Jeg forsøkte å si det med en ny seriøsitet i stemmen, samtidig som jeg så på Ellis veldig spesifikt. Ellis fniser igjen.)

Ellis: «Jaaa, okay da.»

(Summer fniser)

Mrs. Livingston: «Ikke bare bli med, du må ha en grunn.»

Ellis: «For det er viktig.»

Mrs. Livingston: «Kan du fortelle meg hvorfor?»

Ellis: «Fordiiii, **(Tim eller Alex stryker hendene sine mot lårene)** det er skikkelig sånn, det er bra å bidra ...» **(uhørlig. Ellis ler på slutten av setningen og Summer hoster).**

Mrs. Livingston: «Okay.» **(Trekker inn pusten og sier det med et forsøk på å virke noe irritert) (Ellis viker med blikket og sitter med foldede hender i fanget)**

Som nevnt tidligere har ikke praksisledet forskning eller a/r/tography en eller flere spesifikke tilhørende analysemetoder. Jeg valgte derfor å gå frem på en kunstnerisk måte, og har konstruert «affektive dikt» med «poetisk analyse» som bakgrunn. Det er nødvendigvis heller ikke tilknyttet et klart mål om å vise noe funn innen praksisledet forskning, men dette prosjektet har likevel et ønske om å diskutere rollespilllets evne til å fremme affektive situasjoner, diskutere hva som skjer i disse situasjonene, se om det kan fremme kunnskap, og stille spørsmål til hvordan rollespill kan brukes i musikkfaget i skolen for å fremme det som en performativ samfunnsaktør. Målet mitt med transkriberingen var derfor å forsøke å fange det jeg selv så som affektivt i de ulike situasjonene gjennom spillet som mat til min egen kreative prosess i å analysere materialet. Diktene er resultatet av analysen min og samtlige viser det jeg så som affektive reaksjoner i de ulike «stopp-øyeblikkene» jeg har trukket fram. I dette første eksempelet vil jeg presentere historien fra *Ellis* sitt synspunkt.

«Morgenstund har vold i munn»

30 grader, jazzballader

Pannekaker, mor som vasker, lønnesirup og protestparader

Ballader går, mor, hun står. Vi barna fniser og lurar hvor dette går

Nyheter om nedbrente gudshus, folk som kommer for å tale om fred og kampen videre. Gud, ikke la dette bli noe striere

Stillhet er pine, seriositetens time, mor ser på oss med vond mine

Alvorlighet gjør meg latterfull, jeg gjemmer meg for mor og far, men ingen av dem dette bedrar

Misunn (meg ikke!)

når morgenstund har vold i munn

Ellis - 2022

Hele dette diktet er min affektive oppfatning av hvordan *Ellis* opplevde denne seansen av spillet. Hvordan hun som karakter viste sine emosjoner og reaksjoner. Med affektiv oppfatning mener jeg at jeg har forsøkt å la mine affekter i analyseprosessen styre produksjonen av produktet. De to første linjene i diktet var det som kom til meg da jeg først forsøkte å se rommet gjennom *Ellis* sine øyne, og refererer til introduksjonen av spillet hvor fortelleren beskriver omgivelsene. Dette diktet er ett av de som endte opp med å fungere som en oppsummering av scenarioet. Diktet går kronologisk gjennom handlingen, og forsøker å være *Ellis* sin måte å gjenfortelle historien. Da diktet fungerer mer som en gjenfortelling, er det ikke nødvendigvis alt som refererer til *Ellis* sine affektive reaksjoner. Når det er sagt forsøkte jeg å gi diktet en noe urolig stemning. Jeg oppfattet *Ellis* som mer eller mindre ubekvem i situasjonen, og hennes stemme, ordvalg, og kroppsspråk, bekreftet dette for meg. Gjennom transkripsjonen er det poengtert at

Ellis fniser og humrer i store deler av interaksjonen. Dette, sammen med kommentaren i enden av transkripsjonen var med på å forme min affektive oppfatning av hennes affekter i situasjonen. Det nevnes at Ellis, i slutten av interaksjonen viker med blikket og folder hendene sammen i fanget sitt. Dette endte opp med å være det som satt stemningen i diktet for min del. Med første øyekast, og tatt ut av kontekst, kan det kanskje virke som Ellis sine foresatte er fysisk voldelige. Det diktet egentlig forsøker å promotere er min oppfatning og tolkning av hvordan et barn kan oppleve sine foresattes språk og kroppsspråk. Linjene «Stillhet er pine, seriøsitetens time, mor ser på oss med vond mine» og «Alvorlighet gjør meg latterfull, jeg glemmer meg bak mor og far, men ingen av dem dette bedrar» er mitt forsøk på å beskrive hvordan språket og kroppsspråket til Ellis var i den gitte situasjonen. Jeg husker meget godt selv hvordan det var å bli snakket til av mamma og pappa, spesielt hvis jeg egentlig ikke hadde gjort noe galt, og at praten var mer et forsøk på å være lærende enn kjeftende. Ordene «Stillhet er pine ...» er min oppfatning av hvordan Ellis hadde det under den delen av transkripsjonen som nevner at det er en lengre klein stillhet. Diktet forsøker altså ikke å hinte til fysisk vold i hjemmet, men et barns opplevelse av seriøse og alvorlige diskusjoner som kanskje er ubehagelige, helt nye opplevelser de ikke helt vet hvordan de skal håndtere.

Det var min oppfatning, både under selve spillingen og i arbeidet med transkripsjonen, at Ellis så gjerne ville bidra med noe som ville være verdifullt for meg, men at hun var nervøs for at hun ikke ville få det til. I starten av opptaket, før spillet starter, kan man høre Ellis spørre meg om hva som skjer dersom hun begynner å le. Jeg forklarer at en slik reaksjon ikke skal stoppes, og er en like gyldig reaksjon på en hendelse som alle andre. Man kan også høre meg kommentere at latter ofte er en reaksjon folk har hvis hun blir utsatt for en seriøs situasjon hun ikke nødvendigvis var forberedt på, eller en seriøs situasjon som oppleves som ubehagelig hvor man kanskje ikke helt vet hvordan man skal reagere. Jeg har i dette diktet forsøkt å fremme min oppfatning av denne nervøsiteten, og diktet fikk derfor denne noe ubehagelige stemningen.

Det neste diktet vil være Alex sitt perspektiv fra den samme hendelsen. For å vise diktet vil jeg legge inn fortsettelsen av transkripsjonen her.

Mrs. Livingston: «Nå som dere sitter her, dere resten også. Nå er jo ikke dere en del av den familien her nødvendigvis, men hva tenker dere?» **(Alex er veldig rask på, og kroppsspråket hans retter seg mot meg øyeblikkelig. På filmen kan man også se at han bruker hendene sine en del mens han snakker.)**

Alex: «Jeg tenker jo at vi burde dra da, fordi **(Tim avbryter nesten Alex med et bekræftende ja)** at det er jo viktig å gjøre det her for folkene, og alt sånt.» **(Flere trekker inn pusten og stryker hendene sine sammen mot bordoverflaten, eller lårene sine)**

Mrs. Livingston: «Ja, det **(Puster tungt ut før jeg fortsette setningen.)** Vi må huske på at den kirka har vært **(puster enda mer ut)**, selv om vi kanskje ikke er den mest religiøse familien, så er det likevel, det har vært et sentralt møtepunkt for oss alle sammen, i ganske lang tid. Og for fellesskapet rundt her, så er det **(dypt innpust med lengre pause)** fryktelig dumt, helt forjævelig rett og slett, at noen har funnet på å skulle tenne på den plassen. Det er kun for å ødelegge **(lengre pause med innpust)** for oss. **(Ellis kremter)** og alle rundt oss. Så ja, det er helt riktig, det er viktig at vi møter opp på grunn av det. Men, vi som familie, Ellis og Elina.»

og dere hører søsteren til Ellis fra stuen 'Mhm'. Moren din fortsetter*

Mrs. Livingston: «Det er spesielt viktig at vi som familie drar fordi vi representerer en familie som beviser at svarte og hvite kan leve sammen. Det som skjedde med den kirken, er kun noen **(Jeg ler forkastelig)** idioter som viser, eller prøver å vise makt og hat

overfor svarte. **(Puster tungt ut)** Og vi viser at kjærlighet er mulig mellom oss, og vi setter en standard for hvordan det burde være. **(Lengre pause. Her så jeg rundt på spillerne for å få reaksjoner. Samtlige så på meg)** Det er viktig at folk ser oss, rett og slett. Ikke at det er noe spesielt med oss, sånn egentlig, men vi er den eneste blandede familien i dette nabolaget. **(Småler)** Faen, vi er faktisk den eneste blandede familien vi vet om, vi kjenner ingen andre, det er ingen andre her **(Forsøker å legge inn litt amperhet i stemmen)** som er som oss. Derfor trenger folk å se at dette bør være, og er like normalt som alt annet. Det er også godt å vise at hvite bryr seg om det svarte fellesskapet. Ved å vise oss under den talen, gjør vi nettopp det.»

(Alex svarer med et bekræftende «ja». Tim kommer etter med et «mm».)

Allerede før vi begynte spillingen oppfattet jeg Alex som en utgående og aktivt lyttende person, så forventningene mine til hvordan han ville ta imot spillets scenarioer var sterkt farget. Jeg var forberedt på at han kom til å være den som bidro mest til samtalene under spillet. Det skulle imidlertid vise seg å både være sant og usant. I det vi startet spillet tok han tilsynelatende ikke noe plass i det hele tatt, og måtte først bli adressert direkte før han svarte. Det første diktet til Alex ble dermed seende slik ut:

«Inntrykk»

Jeg må svare

Raskt, klokt. Gi et godt inntrykk nå. Viktig er det jo, dette er ikke tablå.

Jeg tenker jo at vi burde dra, da dette er viktig for de som kommer herifra

Historie, kultur og fellesskap kan avta

hvis ingen er villig til å ikke fordra

Ikke fordra

Alex – 2022

Dette diktet, i likhet med Ellis sitt første, fungerer som en slags kronologisk gjenfortelling av transkripsjonen. Slik det står i transkripsjonen var Alex sin tilsynelatende forsiktige karakter veldig raskt på tråden. Med en gang han ble adressert brøt han stillheten og tok del i samtalen, og ga svar som passet bedre til min forhåndsbestemte oppfatning av dem. Videre gjennom spillet ga Alex meg tegn på at karakteren deres var utgående, men kun dersom han ble adressert. Han oppsøkte aldri konfrontasjoner, men tok alle på strak arm dersom han dukket opp. Jeg fikk også et inntrykk av at de, i likhet med Ellis sin kommentar før vi begynte å spille, ønsket å tilfredsstille meg som DM og forsker. Det skal sies at samtlige av elevene jeg presenterte prosjektet for fikk beskjed av sin lærer, viktigheten av å være seriøs i spillet, dersom han ble valgt ut som deltaker, fordi han ville delta i forskning. Jeg overhørte også den samme læreren fortelle det til han som endte opp som deltaker. Han to første linjene i dette diktet forsøker derfor å skildre den momentane responsen Alex ga det øyeblikket han ble adressert. «Raskt, klokt. Gi et godt inntrykk nå.» refererer til mitt inntrykk av Alex sitt ønske å tilfredsstille meg som DM og forsker, mens «Viktig er det jo, dette er ikke tablå.» peker på et meget enestående karakertrekk i Alex. Når det kommer til de forskjellige karakterene; Ellis, Summer, Alex og Tim, er det tydelig for meg at Alex er den karakteren som mest forsøkte å vise en lyst og evne til å protestere. Som jeg har nevnt tidligere stilte jeg kun et krav til deltakerne,

og det var at karakterene deres skulle være en del av en ungdomsklubb, som på fritiden sin møttes for å planlegge protesteringer. Den andre delen av dette diktet peker på det jeg opplevde som starten på Alex som en «protesterende» karakter. Resten av diktet spiller egentlig videre på den samme oppfatningen. Alex nevnte riktignok aldri historie, kultur eller fellesskap, men min umiddelbare oppfatning forteller meg at en slik mening ikke ville vært upassende for ham. Angående rimene i dette diktet var det to ord jeg formet diktet ut fra. «Tablå» og «avta» var med i den opprinnelige tankestrømmen og ble de ordene som bestemte rytmen i diktet.

Nå vil jeg gå videre til Tim sitt perspektiv på hendelsen. Jeg må innrømme at jeg først syntes det var ganske vanskelig å lese Tim som karakter. Han reagerte nesten ikke på de ulike hendelsene, og når han først reagerte, var det veldig lite tydelig for meg hvordan han opplevde situasjonene. Jeg fant derfor meg selv i å vente med å skrive Tim sine dikt, da jeg følte de første utkastene ikke ble riktige representasjoner av ham. Etter å ha skrevet flere av de andre sine dikt, falt det riktignok plutselig på plass en brikke. Det slo meg at Tim nesten hele veien gjennom, ventet på at Alex først skulle svare eller reagere på hendelsene. Samtidig som det jeg først opplevde som en nesten ikke tilstedeværelse, ble endret til en oppfattelse av at Tim kanskje ikke helt visste hvordan han skulle reagere, og derfor nesten ikke reagerte i det hele tatt. Her kommer diktet hans fra introduksjonsscenen

«Hva syns Alex?»

PresterPresterPresterPresterPresterPresterPresterPresterPrester

«Ja»

Hva syns Alex? Er han med? Ja, han er med. Jeg er også med. Jeg er med Alex

Tim - 2022

Jeg tolket først mange av Tim sine reaksjoner som vanskelig å plassere og analysere i dette prosjektet, men etter flere forsøk, og andre dikt, fant jeg min egen «riktige» oppfatning av Tim som karakter. Jeg nevnte kort at jeg observerte Tim ofte følge Alex sine fotspor. En ting å merke her er det at de gangene Tim hang seg etter Alex, var veldig raske innspill. Et momentant «ja» nesten før Alex har rukket å si sitt forekom ofte gjennom spillet. Jeg har i dette diktet forsøkt å vise de nesten abrupte reaksjonene til Tim, samt min oppfatning av hans behov for å følge med Alex. Den første linjen er ment som en skildring av Tim sitt behov for å gjøre det samme som Alex. Jeg tolket det slik at han ikke bare hang seg etter Alex, men strevde etter å reagere med samme mine som ham. Repeteringen av ordet «prester» i den første linjen, uten komma eller punktum eller mellomrom, er dermed ment som en overdreven versjon av de to første linjene i Alex sitt dikt om den samme hendelsen. Den andre linjen med det enkle ordet «ja» med anførselstegn er der av den enkle årsak at det var det Tim kommenterte verbalt under denne hendelsen. Mellomrommet mellom «ja» og de to neste linjene skildrer det jeg oppfattet som en veldig lang pause for Tim. Jeg kan ikke huske å ha gjort meg noen mentale notater angående Tim sine reaksjoner under denne hendelsen, heller kan jeg verken se eller høre noe spesifikt på opptakene. Dette kommer også frem i transkripsjonen, da Tim nesten ikke er nevnt i det hele tatt, annet enn hans «ja» og et avsluttende «mm». Det store mellomrommet i diktet forsøker her å skildre den lange perioden uten noen tydelige tegn fra Tim. De siste linjene er min tolkning av Tim sitt behov å følge Alex.

4.1.2 Rasistisk gass!

Den neste delen av spillet jeg har valg tå trekke frem i analysen foregikk på utsiden og innsiden av kiosken og bensinstasjonen til NPC'en «Bobby». En NPC er en «Non Player Character» og ble derfor spilt av meg som DM. Dette segmentet opplevde jeg selv som mye mer interaktivt enn oppstarten av spillet. Det var litt lagt opp til det til å begynne med, men jeg tror også at deltakerne hadde blitt litt varmere på dette tidspunktet, noe jeg har forsøkt å la diktene skildre. Fram til dette tidspunktet i spillet har interaksjonene de har måttet forholde seg til vært ganske milde når det kommer til rasisme og hatkriminalitet. De hørte om en nedbrent kirke på radioen, og diskuterte hendelsen med noen voksne, men har ikke opplevd noe selv enda. Det skal raskt snu, da deltakerne får sitt første møte med veldig direkte rasisme. Jeg begynner med å vise transkripsjonen.

Forteller: «Dere alle vet at ned til Bobby, bare er rett ned veien, og på andre siden av gata. Kanskje to minutter å gå. **(Ellis bekrefter med et 'Mhm')**. Der ligger det en bensinstasjon av noe slag. Men dere fullfører pannekakene, legger tallerkenene på kjøkkenbenken og tusler over til Bobby. Og Bobby sin kiosk, er **(liten pause før jeg legger vekt på; sliten)**. Selve bygget er ganske, **(Bruker litt tid på å finne ordet)**, når jeg sier slitne så mener jeg at det ser ganske falleferdig ut. Kanskje ikke malt på alt for lenge, og burde nok bli renoveret både på malingsfronten og selve strukturen på bygget. Det ser ut som det holde på å falle sammen. Det har en enkel bensinpumpe på utsiden, som per nå ser ut til å være opptatt. Det er noen som står og fyller på. En litt eldre hvit mann med skikkelig pistrete, tynt og grått hår **(det kommer ikke med på noen av opptakene, men her var det en fysisk reaksjon i ansiktet på både Ellis og Summer. Det videoopptaket midlertidig viser er Summer rister litt på kroppen sin, og stryker hendene over lårene sine.)** som henger slapt ned bak ryggen på ham, og han har kun en singlet og en rutete flanellskjorte som er brettet rundt midjen hans, med en dongeribukse som ser ut til å ha oljesøl over hele seg. Dere legger også merke til at han har en skikkelig stor amerikansk ølmage. Han ser litt ekkel ut, ser ut som han lukter skikkelig vondt **(en liten latter fra samtlige)**. Han står der og **(legger til lydeffekter av at vedkommende harker og spytter på bakken)** piller seg i nesa og spytter mens han står og fyller på denne også veldig slitne bilen sin. Men dere går bare litt sånn smått forbi, inn til Bobby's, hvor dere også ser to andre kunder. Som dere ikke nødvendigvis kjenner til, de bor her i hvert fall ikke. De har litt samme stil som vedkommende på utsiden. I det dere kommer inn så, Bobby en også hvit eldre, litt eldre mann. Ganske klassisk koselig bestefar-type. Har på seg blå mekanikerbukser, ser ut som en bilmekaniker med en klut over skuldra og tar imot pengene til de andre i butikken. I det han merker at dere kommer inn, løfter han den ene armen og vinker samtidig som han sier;
Bobby: «Hei barn! Hva skal det være? **(ser på alle spillerne med forsøkt glede i blikket, og jeg lente meg over bordet for å tydeliggjøre invitasjonen. Ellis smatter med tungen)**
Ellis og Alex: «Ehm, fire is.» **(Ellis og Alex i kor)**
Bobby: «Fire is, jaaa. Hvilke is da?»
(Tim retter kroppen mot Alex og sier, nesten spørrende.)
Tim: «sjokolade?»
Alex: «Sjokolade» **(Alex svarer bekræftende tilbake til Tim)**
Bobby: «Sjokolade, godt valg.»
Alex: «Eh, jeg kan ta karamell» **(her kommer Alex så med sitt faktiske svar.)**
(Bobby ser på Summer);
Summer: «Sjokolade»
Bobby: «To sjokolade, en karamell og ...?»
(jeg ser spørrende mot Ellis)
Ellis: «vanilje.»
Bobby: «Vanilje. Den er god. Bare la meg fullføre her, så kommer jeg straks tilbake.»

Forteller: «Bobby tar imot betalingen fra de to andre kundene, og i det de drar, så kommer han fra utsiden inn i butikken. Han kommer inn og prøver å pakke singletten ned i den altfor trange buksa, og dere ser magen henger og dingler ut, og klarer ikke helt å skjule det faktumet at han er altfor overvektig. Klør seg i rompa i det han går inn. Ser seg litt rundt, ser på dere, og gir dere et avstøtende sukk, et hint av forakt. Han åpner så munnen og roper, eller ikke roper, men sier høylytt til Bobby:

Eldre hvit mann: «Ehh, det står en jævla svarting (**Samtlige, spesielt Summer, ser alle på meg og hverandre med noe som kan minne om forakt og- eller sjokk i blikket. Summer gaper også. Tim ser ned i fanget sitt og folder fingrene sine**) ut på utsida og driv å styre med nå greier, æ bare tenkt du sku vit det så han ikke... Pass på så han ikke ødelegge shiten din. *grynter*. Æ ska, ja æ pompa nettopp. Her vær så god.»

Forteller: «Han legger fra seg 5 dollar, så går han bare. Ser på dere igjen, spesielt deg, Ellis, og *grynter til igjen* og går ut døra. Og Bobby står, i det han har gått ut, ganske tydelig ubekvem. Ser på dere, og bare sier;

Bobby: «Unnskyld. Aldri sett han før.»

(Ellis svarer med en litt trist tone i stemmen);

Ellis: «Ikke vi heller.»

(Alex svarer også noe trist, men også litt sint?);

Alex: «Hvorfor er egentlig folk sånn? Det er litt sånn, de ...»

Tim: «Ja.» (**Tim skyter inn et ja. Merk at Tim stadig reagerer dersom Alex først kommer med noe.**)

Alex: «Hva, hva er vitsen liksom? De er mennesker alle sammen her.

Bobby: «Hadde bare alle tenkt som dere.»

Alex: «Ja.» (**Lavt i volum, litt trist i stemmen.**)

Bobby: «Jeg liker å tro, at ikke alle, at det faktisk ikke alltid er hat da. Mer ... uvitenhet, rett og slett. Lov å håpe.»

Ellis: «Mhm.» (**Bekreftende, nesten betryggende**)

Bobby: «Men uansett. To sjokolade, karamell og vanilje?»

(samtlige svarer bekreftende. Enten med et ja, mhm, eller mm)

Bobby: «Mhm, riktig.»

Forteller: «Og han bøyer seg ned, åpner en fryser og tar fram en is til hver.»

Bobby: «Det blir to dollar» (**Jeg rekker frem hånden som om jeg gir hver av dem en faktisk is, og venter med hånden utstrakt for å ta imot pengene.**

(Alex strekker fram hånda si og sier);

Alex: «ja, eh, her.»

(Jeg ser i et sekund på ham før jeg svarer)

Bobby: «Det er tre.»

Alex: «Ja du kan ...» **Ellis avbryter**

Ellis: «Bare behold det.»

Alex: «Ja, bare behold det.» **Alex sier dette før Ellis blir ferdig**

Bobby: «Ååå» (**i en overrasket tone**)

Ellis: «Mamma sa at du bare kan beholde det.»

Bobby: «Åå, det var jo altfor snilt. Send henne masse takk da, tusen tusen takk.»

Forteller: «Og han legger pengene i skuffen sin.»

Forteller: «Hvis dere vil, så kan dere bli i butikken. Eller om dere bestemmer dere for å gå, det er litt opp til dere.»

Alex «Vi går»

Ellis «Ja»

Tim «Skal vi gå eller?»

Samtlige svarer bekreftende

Forteller: «I det dere går mot utgangen så hører dere fra Bobby;

Bobby: «Ha det godt da!»

(samtlige svarer «ha det» i munnen på hverandre før Bobby rekker å fortsette);

Bobby: «Kos dere med isen.»

Forteller: «Og dere går ut døra, og kommer til det samme synet som dere så i sted, den her ekle mannen som står med bilen sin som nå står sammen med de to andre som var inne i butikken tidligere. Det ser ut til at de tre er sammen i hvert fall, da de står rundt den samme bilen. Og dere ser... Eller, erm, faktisk. Kan dere alle sammen rulle den største terningen? **(Her så spillerne noe usikkert på meg og lurte tydelig på hvilken terning det var jeg refererte til. Alex tyr til språket og spør meg:**

Alex: «Hvilken?»

Og Ellis kommer med et:

Ellis: «Åja, heh.»

Forteller: «Ja, sorry.» **(Alle plukker opp terningen og ser på meg med den i hånda.)**

Forteller: «Ja, bare rull»

Alex: «13»

Ellis: «15»

Summer: «12»

Tim: «7»

Forteller: «Dere tre; Summer, Ellis og Alex ser det først, og må poengtere det til Tim. Dere ser at disse tre ikke bare står rundt bilen, men at de faktisk står rundt en annen mann. Det ser ut som de sirkler ham. Det er en mørk person, litt eldre, med første øyekast, kanskje 60 år. Ikledd slitne og hullete klær. Ellis spesielt hører den første mannen de så kommentere noe til mannen i midten:

Eldre hvit mann: «Faen du e så jævlig, jævlig ekkel!»

Forteller: «Og han tar tak i t-skjorten hans, og dytter han ned i bakken, og spytter på ham, og gir ham et spark i siden. Han går og åpner bildøren sin og sier til de andre mennene;

Eldre hvit mann: «Faen heller, vi drar. Æ orskitj å sje på derre monsteret der.»

Forteller: «Den samme mannen merker så at dere står og ser på og kommenterer mot dere:»

Eldre hvit mann: «Ja, det ska skje med dæ og! ... Hæslige faen.»

Forteller: «Og peker på deg, Ellis. Går inn i bilen og kjører av gårde. Dere ser nå den her mannen liggende på bakken, tydelig skadd. Dere ser blod.

6 sekund stillhet

Alex: «Burde vi gå bort til han?»

Ellis: «Ja han ser veldig skadet ut.»

Alex: «Kanskje vi skal gå inn til ...»

Summer og Ellis avbryter i kor: Ja (fulgt av en rekke uhørlige kommentarer da samtlige snakker i munnen på hverandre.)

Alex: «... kanskje hente en ispose eller noe?»

Ellis: «Vi må si ifra til Bobby.»

Summer veiver med armene (kanskje hun forsøker å kommentere at de må inn til Bobby ganske raskt?)

Her befant det seg ca. tre minutter med snakk som ingen av diktene trekker frem

Forteller: «Okay, så dere går inn igjen» **(Ellis bekrefter med et lite «mhm»)**

Ellis: «Bobby!»

Bobby: «Ah, tilbake allerede?»

Ellis: «Ja det er en mann som er skadet utenfor.»

Alex: «Du husker de som var her i sted? De dyttet og sparket ham ned på bakken» **(Ellis bryter inn)**

Ellis: «Og spyttet på ham.»

Forteller: Bobby slipper kun ut et «Oh!» og løper bak disken for å hente bandasjer og isposer. Kommer løpende tilbake og fortsetter ut døra.

Scenen fortsetter her, men ingen av diktene skildrer hendelsene videre

Som transkripsjonen viser, starter scenen med at karakterene fullfører frokosten og tusler over til det jeg som DM beskriver som et slitent bygg hvor de på utsiden ser en litt eldre hvit mann med tynt pistrete grått hår som henger slapt ned bak ryggen på ham. En veldig tydelig stor ølvom, ikledd kun en blass og oljemerka dongeribukse, matflekke singlet og en rutete flanellskjorte brettet rundt midjen. Denne scenen var ment å fungere som deltakernes første interaksjon med veldig klar rasisme, hvor de selv ville bli nødt til å reagere på en eller annen måte. Jeg vil starte denne delen av analysen med et dikt av Summer.

«Gammel mann»



Åj, enda flere

sikkert venner av han de prøver å duplisere

Det lukter vondt av ham, han kunne trenge en kam

Jævla svarting?! Bliksel og truse langt nede, kunne hatt bruk for bukseva

Hjelp ham da!

Herregud, de slår ham! Dyrer ham, ned og sparker av sted!

Summer – 2022

Dette er igjen et dikt som fungerer som en kronologisk gjenfortelling av scenen. Mitt inntrykk av Summer som person, og som karakter i spillet, var at hun kanskje ikke er den mest utgående. Hun er kanskje ikke den som snakker mest i en større gruppe, og deltar kanskje ikke før hun blir direkte adressert, eller henger seg med resten av gruppen. Gjennom spillet følte jeg at jeg fikk denne oppfattelsen bekreftet, og jeg mener man kan se det i transkripsjonen, da hun nesten aldri kommer med egne kommentarer, heller bekreftende kommentarer når gruppen i plenum er enig eller uenig om noe. Jeg oppfattet likevel Summer som en karakter som gjerne ville delta, og som kanskje egentlig hadde veldig tydelige meninger om de ulike hendelsene. Når det er sagt var det Summer jeg fikk de tydeligste, mer kroppslige affektene fra. Hun sa kanskje ikke så mye gjennom spillet, men brukte ansiktet, hendene sine, og resten av kroppen sin mye tydeligere enn resten. I konstrueringene av hennes dikt lente jeg meg derfor tungt på hennes kroppsspråk. Formen på diktet er også ment å representere den eldre hvite mannen. Ordene «jævla svarting?!» er forstørret for å vise Summer sitt ubehag. Plasseringen skal også forestille mannens store ølvom.

Begynnelsen av diktet ble slikt det lyder basert på min oppfattelse av Summer sitt ansiktsuttrykk og kroppsspråk da jeg beskrev hvordan den eldre hvite mannen så ut. Transkripsjonen viser at både hun og Ellis reagerte med et ansiktsuttrykk, men Summer ristet også litt på kroppen, samtidig som hun strøk hendene over lårene sine. De beskrivende rimene i starten av diktet er derfor et forsøk på å vise min oppfatning av Summer sine kroppslige affekter. «Jævla svarting?!» står så stort som det gjør da dette ga den tydeligste reaksjonen fra samtlige av deltakerne, men spesielt Summer. Man kan ikke høre noe på lydopptaket, men videopptaket viser også noe som kan miste om ristninger i kroppen til Summer, samtidig som det ser ut til at alle snur seg mot hverandre. Transkripsjonen viser at Summer veivet med armene da gjengen poengterer at de må skaffe hjelp. Hele dette diktet, spesielt de tre siste linjene, er ment å fungere som Summer sin indre monolog gjennom hele scenen. Hun brukte som sagt kroppen sin tydeligere enn resten. Den spesielle formen på diktet er ment som et forsøk på å skildre akkurat dette, men også ment å fungere som et bilde på den eldre hvite mannen.

Det neste diktet fra denne scenen tilhører Alex.

«Hvite menn som pusher 50»

*Sliten bil, mann i samme stil
gufs, gass, burgereim og ølvom.
Mann og mann, fru blom.
Hark, spytt, neseplukk og klørompe.
Kom, så går vi inn før han begynner å prompe.*

*Gjenblikk er alltid fint, men forpestes av pølserap, friluftsdrap,
munndiare og hår som tare.
Ikke noe å skryte av, det vokabularet.*

*Jeg får vondt av hat.
Jeg blir liten, sliten, amper og uregjerlig, jeg får lyst til å gå til krig.
Men slikt har vi ikke råd til i denne stat.*

*Isen er stor, men sjokket større,
når ølvom, neseplukk og klørumpe x3, står rundt en mann og tørker av
snørret.
Motstand tvinger dyret fram – hatet flommer, blod, asfalt og stramme
tårer.
De ler, og konfronterer med at det samme skal skje – med den som
vasker hvitt med svart, og reiser så av sted i sin Chevrolet.*

*Sliten bil, menn i samme stil
burde blitt lagt i eksil*

Alex – 2022

Dette diktet er også en kronologisk gjenfortelling. Min oppfatning og tolkning av Alex viste seg stadig å bekrefte seg selv gjennom spillet. Transkripsjonen viser at Alex kontinuerlig er den som prater mest, og jeg oppfattet det slik at han prøvde å interagere med alt han kom over. Starten av diktet er min måte å vise Alex sin fysiske reaksjon på beskrivelsen av den eldre hvite mannen. I likhet med Summer sitt forrige dikt, og hennes reaksjon, er de fem første linjene de ordene jeg fikk etter å ha analysert hans reaksjon. De tre neste er starten på skildringen av Alex sin reaksjon på den eldre hvite mannen sin veldig tydelige rasistiske kommentar om den mørke mannen på utsiden av kiosken til Bobby. I motsetning til Summer sitt dikt, som prøver å skildre en mer fysisk, kroppslig reaksjon, har jeg som Alex forsøkt å bruke flere og mer beskrivende litterære virkemidler. Alex slo meg som den typen som kanskje ikke ville vært veldig fysisk i sine protester, men heller bruke ord som våpen.

Jeg vil nå vise Tim sitt perspektiv:

«Fremdeles her»

Jeg henger fremdeles med

Hva syns du nå, Alex?

Vi liker det ikke? Nei, ja

Ekkelt

Ekkelt

Ekkelt

Ekkelt

Ekkelt

«Vi går?»

«Skal vi gå eller?»

Tim – 2022

Tim sin opplevelse av denne hendelsen tolket jeg ganske likt som hans tidligere interaksjon i den forrige scenen. Han henger fremdeles raskt etter Alex, nesten enda tydeligere denne gangen. En ting å merke seg med dette diktet er formen. Nesten alt av tekst holder seg til høyre på papiret, annet enn den nest siste linjen. Teksten til høyre er Tim sin indre monolog, utenom den siste linjen, og forsøker å vise den følelsen jeg satt igjen med etter å ha latt meg oppleve scenen gjennom Tim sine øyne. I transkripsjonen står det at Tim er vendt mot Alex gjennom mesteparten av scenens spillerom, og de første tre linjene er min tolkning av en Tim som nesten desperat forsøker å følge Alex sine fotspor. Linje fire til og med linje åtte skildrer det jeg tolket som ubehag fra Tim sin side. I likhet med Summer, sier ikke Tim stort, verbalt. Han har likevel noen tydelig kroppslige reaksjoner. I transkripsjonen nevnes det at Tim, etter sin umiddelbare sjokklignende reaksjon, fester blikket, og folder fingrene i fanget sitt. Jeg tolket dette umiddelbart som et tegn på ubehag. Den nest siste linjen som står til venstre i diktet er Alex sin stemme som bryter gjennom den indre monologen Tim spiller ut, og den siste linjen er Tim som sier støtter Alex sitt forslag om å dra.

4.1.3 Blind vold

Scenen starter med at ungdomsgruppen karakterene er medlem i går av en buss. Gruppen beveger seg så fra bussholdeplassen til klubblokalet, men blir brått stoppet av en bil som raser forbi dem med åpne ruter. De skimter så vidt to våpen, og hører tre raske skudd. Det neste de opplever er å se to av medlemmene i gruppa liggende på fortauet, skutt. Her kommer transkripsjonen:

Forteller: «Samtlige i den her klubben har vært på en liten campingtur og har nå kommet tilbake inn i byen. Dere tok buss sammen, og står nå på busstoppet»

(Her er det en del beskrivelser av hvor dette busstoppet ligger i forhold til klubblokalet, og hvor langt utenfor sentrum det ligger.)

Forteller: «Og på vei til klubbhuset går dere alle samlet. Dere en gruppe på kanskje 15 stykker, og helt ut av ingenting, kjører det en bil veldig raskt forbi dere. Og det eneste dere rekker å oppfatte er at vinduet er åpent. Og bare for ordens skyld, rull den samme terningen igjen **(Samtlige snakker i munnen på hverandre, men sier resultatet en og en etter det.)**

Ellis: «5»

Alex: «9»

Summer: «7»

Tim: «17»

Forteller: «Okay, så Tim. Du er den eneste som rekker å se det. Du ser ut av det her åpne vinduet i den bilen som raskt kjører forbi, et gevær.

(samtlige sitter med hendene på bordet, helt i ro. Ingen lyder fra noen av dem. Alle er vendt mot meg.)

Og dere rekker ikke å få med dere hva som blir sagt en gang, før dere hører tre veldig, veldig, veldig høye skudd, som peker mot dere.

(stille i 4 sekunder)

Og ingen rekker å reagere på noe som helst, og det blir bare stille, og ingen egentlig skjønner hva som skjer, før noen andre medlemmer i gruppa hylr ut, og dere ser Tina og en som heter Kevin, liggende på bakken, skutt i halsen og blør ut helt livløs.»

(7 sekunder med total stillhet. Det eneste man kan høre på opptaket er suset i mikrofonen, og refrenget til Simon & Garfunkel sin «America».)

Alex: «Å fy faen ...»

Tim: «Å helvete ...»

Ellis: «Hæ?» **(stemmen hennes sprekker, og det høres nesten ut som hun er på gråten.)**

Diktet som ble produsert i forbindelse med denne scenen valgte jeg å gi til alle karakterene. Reaksjonene til dem alle var såpass like, og jeg opplevde det nesten som en person. Derfor valgte jeg å kun konstruere et dikt til denne scenen. Det går som følger:

«Så høyt at det er stille»

PLAFF! PLAFF! PLAFF!

America	.	America
America	.	America
America	.	America
America	.	America
America	.	America
America	.	America
America	.	America
America	.	America
America	.	America
America	.	America
America	.	America
America	.	America

Hva skjedde nå?

Kevin og Tina, på bakken så grå.

Ble vi nettopp skutt på?

Ellis, Summer, Alex og Tim - 2022

Hele dette diktet er et forsøk på å vise det jeg oppfattet som et mildt sjokk. Den første linjen peker på skuddene karakterene hører i det en bil kjører raskt forbi dem. Det store mellomrommet skal forestille de 7 sekundene med stillhet før Alex og Tim reagerer muntlig. Det som i transkripsjonen viser en viss beskrivelse av scenen er ikke skildret i diktet. Dette er for å legge større tyngde på den stillheten som oppsto. «America» i blått og rødt på hver side av diktet viser til refrenget til Simon & Garfunkel sin «America» som ble spilt akkurat på det tidspunktet i spillet. På opptaket kan man høre «They've all come to look for America. All come to look for America.».

4.1.4 Oppgaven del 1

Den siste scenen jeg vil vise er også den siste scenen i spillet. Jeg har delt denne scenen i to, da den har to veldig egenartede deler. Den første finner sted i klubbhuset til karakterene, hvor samtlige i gruppen bare sitter rundt uten å interagere med hverandre i særlig stor grad. Kevin og Tina er erklært død, og de har nettopp hørt på radioen at de tre som holdt den talen utenfor kirken i starten av spillet også er funnet døde. De hører så stemmen i radioen annonserer at de nå skal få høre Nina Simone sin «Mississippi Goddam», som er ment som en protest til drapene på de tre mennene. Den andre finner sted i samme lokale, men er preget av at karakterene blir inspirert av sangen de hører, til å lage en egen protest-sang. Her er transkripsjonen til den første delen:

Forteller: «Senere, kanskje en uke etterpå (**refererer til skytingen**) så sitter dere sammen med resten i klubbhuset igjen og bare stirrer ned i bakken. Ingen ser ut til å i det hele tatt forsøke å starte en samtale eller en aktivitet. Dere hører radioen stå på i bakgrunnen, og lyden av musikken blir skrudd ned i det enda en nyhetsoppdatering hvor det veldig kort blir sagt:

‘ Dette er en melding om at de tre mennene som holdt talen ved Mount Zion kirka for noen måneder siden er funnet drept. De ble funnet i en grøft drøye 30 minutter utenfor byen. ’»

Alex: «Da var de døde da ...»

Ellis: «Mm»

Alex: «Jeg syns egentlig vi burde gjøre noe med dette.

Summer og Tim bekrefter med et Mm, summer sitter med et stivt kroppsspråk

Ellis: «Ja, vi kan ikke bare sitte her.» (**Hun høres nesten streng ut.**)

Alex: «Selv om vi ikke er voksne ...» (**Tim skyter inn: Vi må nesten gjøre noe ja**)

Alex: « Dette er det verste som kunne ha skjedd»

(Stillhet i 3 sekunder.)

Forteller: «Like etter dere fullfører den lille samtalen kommer stemmen tilbake på radioen:

‘ Den neste låten vi skal spille for dere i dag, er av Nina Simone, og er en hyllest til ulike hendelser som har hendt rundt om i landet den siste tiden. Kanskje spesielt er den til de tre som nå er funnet døde. ’»

Hele sangen blir helt spilt, og vi lytter.

Resten av scenen (de siste 40 minuttene av spillet) bærer preg av mye snakk utenfor karakter, og er ikke relevant her, men det trekkes frem i den andre delen av denne scenen. Summer bryter karakter oftere enn resten.

Denne scenen fyller de siste 40 minuttene av spillet, og opererte og følte merkbart annerledes enn de andre scenene. Mesteparten av praten foregikk utenfor karakter, noe jeg bestemte meg for at ikke skulle vektlegges like mye som da deltakerne var i karakter. På dette tidspunktet i spillet opplevde jeg at deltakerne begynte å bli litt slitne. Relevansen av det kommer jeg tilbake til i drøftingen. Min opplevelse av dem som slitne var også med på å forme analysen min av denne scenen. Jeg følte innlevelsen og viljen til å fortsette var betydelig lavere enn tidligere. Derfor fungerer nesten noen av diktene satt til denne scenen mer som en oppsummering av min opplevelse av de ulike karakterene. De har riktignok fremdeles sin plass i denne scenen også. Vi starter med Ellis:

«På tide»

Nok er nok

Noe må gjøres, alle må bli med

Kom

Bli med

På det

Som blir sommerens protestparade

Ellis – 2022

Gjennom hele spillet opplevde jeg Ellis som en karakter som er villig til å kjempe for det hun mener er riktig. Når hun kontinuerlig strekker ut en hjelpende hånd, selv om det kanskje er hun selv som trenger hjelp, sitter jeg igjen med en følelse av å ha sett henne vokse. I hennes første dikt skriver hun om seg selv, og hvordan hun opplever situasjonen. I dette diktet setter hun foten ned, og forteller oss at det er på tide å kjempe. Hun har selv fått nok, og vil så gjerne ha deg med seg. Hun var riktignok aldri veldig snakkesalig av seg, derfor har jeg valgt å bruke få ord i det som er hennes siste dikt. I transkripsjonen ser vi at hun poengterer at de ikke bare kan sitte der lengre. Dette diktet prøver å fange den ene kommentaren og blande det med min oppfattelse av henne gjennom dette spillet. Den siste linjen er også et lite nikk til hennes første dikt, som er det første diktet som blir presentert i denne oppgaven. Tidligere hørte hun om protestparader, nå vil hun starte sin egen, og hun vil ha deg med.

Det neste diktet vi skal se på er av Alex:

«Halleluja!»

Jeg kan ikke fordra det at noen vil bedra.

Ikke la DNA, din mama, papa

Om du har grand danois eller chihuahua

*Om du er fra Moskva, Panama, Albania, Angola, Armenia, Australia,
Botswana eller Kroatia*

Være med på å stemple ditt liv i denne verden, den cha-cha-cha

Alt jeg hører er Kra! Kra! Bla-bla

Men hva skal vi gjøre da?

Poengtere det jeg sa istad

Bestem selv hva som vil gjøre deg glad.

Ikke bare stå der og si, nja

I hvert fall ikke la deg styre av regimets papa

Si hva du har å si da!

Rop det ut gjennom ditt P.A

Ikke glem det jeg sa istad

Si ifra!

Kom igjen da!

Halleluja!

Halleluja!

Halleluja!

Alex - 2022

I dette diktet lot jeg det faktum at Alex stadig vekk var den som pratet mest i interaksjonene styre hvordan diktet ville se ut. I transkripsjonen kan vi se Alex kommentere at noe burde gjøres, og at dette er det verste som kunne ha skjedd. I likhet med Ellis sitt siste dikt, fungerer dette som et slags rop om kamp. En melding til hvem nå enn som hører på, om å bli med i protest. Den første linjen og ordet «fordra» setter føringen for hvordan resten av diktet lydes, og er en referanse til hans første dikt hvor han bruker akkurat samme ordet. Alle linjene til høyre er ment å forestille Alex sin stemme, mens de to til venstre skal forestille de andre karakterene, eller hvem som helst, men kanskje mest Tim. Jeg kommer tilbake til det i presenteringen av hans siste dikt. Den siste linjen er plassert i midten og representerer at de alle roper i tandem. Angående ordbruken i dette diktet prøvde jeg å leke meg med a-ender for å virkelig

spille på ordet «fordra», og det hele endte opp med å fungere som representasjon for Alex sitt indre sinne og mangel på forståelse for hat.

Jeg vil nå vise Tim sitt siste dikt:

«Hva nå?»

Hvordan går vi fram?

Trekke oss tilbake til trygg havn?

Nei? Vi skal rope?

Okay

Tim – 2022

Jeg nevnte tidligere at Tim stadig vekk ventet på at Alex skulle reagere, noe som også gjenspeiles her. Diktet viser at Tim stiller spørsmål til hva som skal gjøres, og hvordan de skal gjøre det. Linjen «Trekke oss tilbake til trygg havn?» er et forsøk på å vise Tim sin forsiktighet i enhver interaksjon, mens de to neste linjene representerer øyeblikket etter Alex har foreslått at noe må gjøres, og peker samtidig tilbake til Alex sitt siste dikt. Jeg nevnte at linjene til venstre i Alex sitt dikt kanskje kunne forestille Tim sin stemme. Dette diktet skal forestille å være de samme linjene, bare sett fra Tim sitt perspektiv.

Nå kommer Summer sitt siste dikt:

«Kevin og Tina»

Noen gang opplevd at tiden stopper?

Ikke jeg heller, men dette føles nærme

Forsøk du, å være glad og sint på en og samme tid

Det er ikke enkelt

Jeg er ikke meg selv

Summer – 2022

Summer sitt forrige dikt skildret hennes indre monolog og min oppfattelse av hennes opplevelse knyttet til hendelsen utenfor kiosken til Bobby. Dette diktet startet originalt som en reaksjon på den forrige scenen, men jeg valgte til slutt å legge den inn her da jeg følte det passet bedre som en avslutning. Denne scenen er en direkte fortsettelse av den forrige, og jeg følte jeg kunne se Summer fremdeles prosessere skytingen. Det føltes ut som det tok lengre tid for henne å gå videre, nesten som om tiden stoppet. Den første linjen refererer til min tolkning av Summer sitt kroppsspråk i starten av scenen, og mellomrommet skal forestille å være tiden som har stoppet. Resten av diktet skal skildre Summer sin mangel på verbal deltakelse i samtalen, og skal videre presisere min oppfattelse av at hun kanskje ikke hang helt med på dette tidspunktet. Den siste linjen

refererer også til det som i transkripsjonen nevnes som karakterbryting, men for å virkelig se på det, må vi over til den siste delen av spillet.

4.1.5 Oppgaven del 2

Den absolutt siste delen av spillet besto av at karakterene fikk i oppgave å starte med tekstskriving. Etter å ha hørt Nina Simone sin «Mississippi Goddam» på radioen blir gruppa karakterene er medlem av inspirert til å skrive sin egen protest-sang. Denne scenen er på mange måter den minst interessante å se på fra et karakterperspektiv da deltakerne slet med å holde karakter mot slutten av spillet, men nettopp på grunn av dette, så er denne scenen kanskje den mest interessante av alle. Scenen er ganske lang, så jeg vil ikke vise transkripsjonen av hele, men jeg har valgt meg ut et lite utsnitt jeg mener er presentabelt.

Forteller: «I det sangen blir ferdig spretter lederen i gruppa opp fra stolen sin og roper ut»:

Lederen i gruppa: «Jeg vet hva vi skal gjøre. Det her! Dette er svaret. Vi skal gjøre akkurat det samme som Nina. Vi lager vår egen protest-sang, for Kevin og Tina, for de som holdt talen ved kirka, for alle andre»

Summer: «Sang?»

Lederen i gruppa: «Ja!»

Summer: «Jaa» **(trekker på svaret. Høres ikke veldig overbevist ut.)**

Lederen i gruppa: «Ja, vi lager akkurat en sånn type sang, og så fremfører vi den foran politiet!»

Alex: «Det er en god ide!»

Forteller: «Noen begynner med å dele ut oppgaver, peker på en gruppe og gir dem ansvaret for å skaffe utstyr, en annen får ansvaret for musikken. Den gruppa som blir igjen er dere, og to andre.»

Lederen i gruppa: «Dere får i oppgave å begynne med en tekst. Her har dere penn og papir. Kom igjen, dette blir så bra! Bruk det dere husker av Nina sin sang. Samme virkemidler og slike ting!»

Jeg gir datamaskinen min til deltakerne som om det er pennen og papiret de nettopp fikk

Forteller: «En av de to andre som nå ble medlem av deres gruppe skyter inn»:

Medlem 1: «Ja, vi får bare starte da. Gjøre som Nina, være veldig direkte. Kanskje bare si fuck you, liksom.»

Summer: «Ja, men vi må passe på at de ikke blir for sure da.»

Medlem 2: «Jo men det er jo det vi vil. De skal bli like sure som oss.»

Ellis: «Jo, men vi må fremdeles passe på. Vi vil ikke at vi skal få skyld for noe.»

Medlem 1: «Ja, du har kanskje rett. Kanskje vær litt mindre direkte, men vi må fremdeles si ifra. Det skal være et slag liksom. De må skjønne at dette ikke er greit.»

Summer: Ja, vi må skrive det slik at de skjønner hva som er galt uten at de blir sure.

Alle kommentarene under er ute av karakter. Dette er deltakerne som diskuterer. Stemmene deres endret også betydelig i volum og «selvsikkerhet»

Tim skyter inn: «Vent, vi skal faktisk skrive den nå?»

Alex: «Blir ikke det litt vanskelig uten melodi da?»

Summer: «Nei, vi skriver bare ned ideer. Tenk på det som dikt. Få pc-en litt.»

Alex: «Okay.»

Summer: «Vi må være direkte, uten at det høres slemt ut. Hva om vi begynner

sånn her? «Vi sitter her og kveles og vi er lei»

Alex: «Ah, kult, det er bra.»

Store deler av de resterende 30 minuttene av spillet foregikk slik. Mest ut av karakter, noen ganger forsøkte de å hoppe inn igjen, men falt raskt tilbake.

På grunn av dette med karakterbryting valgte jeg å ikke skrive noen dikt til denne scenen. Det jeg skal presentere her er teksten på protest-sangen deltakerne kom fram til før vi måtte avslutte spillet. Jeg vil komme tilbake til dette i drøftingen.

«Freedom Summer Club»

Vi sitter her og kveles og vi er lei

Vi er bare barn, det blir bare feil.

Vi roper ut ordene, men ingen hører

Det er som om dere ikke har noen ører.

Alle er like innenfra

Stopp all rasisme så blir alt bra

Dra herifra, kom aldri tilbake

Hvis ikke får dere deres egen medisin og smake.

Vi er her for å gjøre en forskjell

Vi begynner med blanke ark

Ellis, Summer, Alex og Tim – 2022

5 Jeg fant, jeg fant!

Problemstillingen og forskningsspørsmålet i dette prosjektet lurer på hva som skjer affektivt i et rollespill om rasisme og protest-musikk, og hvordan rollespill kan brukes i musikkfaget i skolen til å fremme det som performativ samfunnsaktør. Jeg har lett etter tegn på hendelser som i seg selv stiller spørsmål til menneskets iboende kroppslige kunnskap, og har undersøkt dette gjennom å skape et interaktivt rollespill basert på mine egne erfaringer i DnD, og faktiske hendelser tilknyttet rasisme på 60-tallet i USA. Jeg hadde som mål å skape et kunstnerisk uttrykk gjennom dette rollespillet, et rollespill så interaktivt at det krever høy aktiv deltakelse fra spillerne. Prosjektet var i seg selv designet slik at de hendelsene som oppstå ville kunne svare på problemstillingen min, og under arbeidet med materialet og analysen oppdaget jeg at min egen oppfatning av hendelsene, både som forsker, lærer og kunstner, var med på å forme mine egne affekter, og kanskje til og med spillernes. Spesielt oppdaget jeg hvordan resultatene av analysen var preget av min rolle som kunstner. Jeg vil starte dette kapittelet med å gå gjennom hvordan mine roller gjennom dette prosjektet formet sluttresultatet.

5.1 A/r/tography, kunst som kunnskap

Jeg vil starte dette drøftingskapittelet med å kort argumentere for min a/r/tografiske posisjonering i dette prosjektet.

5.1.1 Kunstner

Det var for meg essensielt, helt fra starten av, å ha en sterk kunstnerisk tilstedeværelse gjennom dette prosjektet. Allerede før dette semesteret startet visste jeg at teaterkunst og rollespill ville spille en stor rolle. Det som startet som en ide om et teater om musikkhistorie med et ønske om å designe det slik at elevene kunne bidra til å forme forestillingen, endte opp som et rollespill veldig sterkt inspirert av DnD, hvor elevene ikke bare kan være en innflytelse fra sidelinjen, men faktisk fungerer som historiens fortellere. DnD sin natur, og krav om aktiv deltakelse, gjorde at både jeg og deltakerne fungerte som historiefortellere. Vi var alle forfattere i vår egen historie, det var bare tilfeldig at alle historiene skildret de samme hendelsene. Dette kravet om aktiv deltakelse og interaksjon, formet ganske tydelig det Fischer-Lichte kaller en responsfløyte (feedback-loop) mellom meg som DM (kunstner), lærer og forsker, spesielt DM (Hovik, 2014). Ifølge Fischer-Lichte utgjør dette en performativ estetikk hvor selve hendelsen eller aktiviteten, ikke kunstverket, står i fokus. Deltakerne bidro til utviklingen av historien. De formet sine egne perspektiver og utviklet egne karakterer i denne interaktive verden vi opplevde sammen. Sammen skapte vi en unik form for historiefortelling som godt kunne blitt videreutviklet til å bli en unik scenisk opplevelse, dersom det var publikum til stede. Rollespill, mer spesifikt DnD, er på ingen måte et nytt fenomen, men det har de siste fem årene eksplodert i strømming-miljøet som en ny form for underholdning. Grupper, lik den jeg og deltakerne befant oss i, streamer DnD spillsekvensene sine for tusenvis av seere. Det er riktignok for det meste satt i en mer tradisjonell fantastisk setting, men argumentasjonen står fremdeles.

Underholdningsverdien snakker for seg selv, og jeg vil sterkt argumentere for at den kunstneriske verdien også kan skinne her. Selv om mye av spillet krever aktiv deltakelse fra spillerne, og de er med på å forme historien, og bestemmer på den måten hva som

skal skje, så er det nettopp det de gjør. De former den, og bestemmer over sine egne handlinger, dermed fungerer de som en innflytelse på spillets retning, men det er fremdeles spillederen som har en form for fullmakt. Spillederen fungerer som en lederrolle under selve spillingen, og kan vise kunstneriske egenskaper i form av rollespill, improvisasjon, stemmeskuespill, historieforteller og masse mer, men de har også en rolle utenfor spillet. Som spilleder er det din oppgave å skrive en fast, men åpen nok historie som kan fungere på egenhånd, men som også er like stødig dersom spillerne ender opp med å gå en helt annen retning enn først antatt.

Min kunstneriske tilstedeværelse gjennom dette prosjektet ble ikke bare viktig for innsamlingen av materialet, men også analysen. Jeg lot meg selv tolke og forsøke å oppleve deltakernes affekter gjennom konstrueringer av ulike dikt. Dikt skrevet fra de enkelte karakterene sine perspektiv på gitte hendelser gjennom spillet. I det store bildet har jeg forsøkt å se om det er mulig å føle andres følelser gjennom og tenke andres tanker gjennom å «oppleve» det samme. Shweder og LeVine (1984) skriver om Geertz sin argumentasjon om at man ikke kan kle av seg sin egen identitet og trekke på seg en ny. Man kan altså ikke fullt ut «oppleve» andres følelser slik de selv opplever dem. Derfor har det vært viktig for meg å påpeke at diktene er mine tolkninger av de affektene jeg noterte meg. Det er altså disse diktene og deler av transkripsjonen jeg vil diskutere opp mot teori.

5.1.2 Forsker og lærer

Min rolle som forsker i dette prosjektet startet med et ønske om å finne argumenter for bruken av rollespill som undervisning. Jeg har i ganske lang tid alltid tenkt på kunst som en kilde til kunnskap, og uten at jeg nødvendigvis har tenkt over det, har jeg brukt mye av a/r/tografien sin praksis i min tid som DM for min personlige spillgruppe. Vi snakker stadig vekk om at det ligger læring i det vi driver med, og hva er ikke læring enn en måte å tilegne seg kunnskap på? Når vi mennesker finner oss selv i situasjoner vi ikke har opplevd før, uten erfaring med noe som ligner, operer den reaktive kroppen vår før vi rekker å tenke rasjonelt. Vi reagerer affektivt og opererer helt uten impuls kontroll. Reaksjonene våre er ubevisste, instinktive, kroppslige handlinger og ligger derfor utenfor fornuftens kontroll (Hovik, u.å.). Det er ikke før i ettertid vi kan se tilbake på slike affektive reaksjoner og tenke over dem. Disse øyeblikkene er hva vi kaller «stop moments». Øyeblikk hvor vi gjennom å lytte kan finne sannheter i oss selv vi ikke var klar over til å begynne med, en måte å lære på (Fels, 2015).

Jeg har forsøkt å skape premisser for et rollespill som inviterer til- og forsøker å mane frem slike affektive reaksjoner. Rollen min som forsker har derfor vært sterkt knyttet sammen med den kunstneriske rollen, hvor jeg har sett kunstverket sammen med teori for å gi det en dypere akademisk tilnærming, eller kunnskap om man vil. Jeg har latt meg selv oppleve slike «stop moments» hvor jeg har sett på mine egne reaksjoner og opplevelser og forståelsen av dem. Min rolle som lærer i dette prosjektet, kan ses i sterk tilknytting til min kunstneriske rolle som DM. Min evne til å lede gruppen, og legge frem innholdet på en måte som fremmer læring og kunnskap var essensiell under selve spillingen. Det var også viktig for meg å få deltakerne mine til å føle seg trygge, selv om det tematiske innholdet i spillet overhodet ikke forsøkte å være «snilt».

5.2 Hva fant du da?

Under, og i etterkant, av det analytiske arbeidet finner jeg meg selv undrende. Problemstillingen min lurer på hva som skjer affektivt mellom spillerne, rommet, materialiteten og musikken i et rollespill om rasisme, og forskningsspørsmålet mitt lurer på om rollespill kan brukes i musikkfaget i skolen til å fremme det som en performativ samfunnsaktør, men jeg sitter her og spør meg selv; hva fant du da?

Jeg brukte poesi som analysemetode for å tillate meg selv å se fenomenene/situasjonene i spillet med et nytt perspektiv. Den dypere formen for observasjon poesi som analysemetode kan invitere til (Galvin & Prendergast, 2016) ga meg muligheten til å svare på problemstillingen min slik jeg ønsket. Jeg konstruerte dette rollespillet med intensjonen å fremme affektive reaksjoner, da det var det jeg var interessert i å se nærmere på. Disse hendelsene jeg har valgt å vise i denne oppgaven hadde en intensjon å fungere som «stop-moments» for deltakerne sin del, men også min egen. Jeg hadde et håp om at disse øyeblikkene ville forstyrre og forbauser deltakerne. Under førsamtalen jeg hadde med dem presiserte jeg at slike øyeblikk ville oppstå, og at jeg ønsket å fange deres reaksjoner på dem. Jeg spesifiserte også at jeg ville de skulle la seg reagere. Jeg nevnte i teori-kapittelet at min forståelse av «stop-moments» er at dersom man velger å engasjere seg i slike øyeblikk, så kan man komme til å oppleve eller tenke på nye måter å interagere med omgivelsene rundt oss, og dermed skape ny kunnskap. Når det er sagt vil jeg være veldig forsiktig med å konstatere at deltakerne har opplevd det slik. Jeg har ikke gjennomført samtaler med deltakerne i ettertid av spillingen hvor de kunne ha uttrykt dette. Det jeg kan si, er at jeg opplevde at deltakerne tok det til seg. Om de ikke fikk ny kunnskap direkte etter spillingen, så fikk de kanskje noen oppvåkninger (Fels, 2015).

For min egen del var mine «stop-moments» de samme øyeblikkene, men jeg fikk også oppleve dem igjen flere ganger; under transkripsjonen, analysen, og nå drøftingen. Jeg kan ikke si med sikkerhet at deltakerne lærte noe, men jeg kan si at jeg selv opplevde en nærere side ved min egen lærerrolle. Før vi startet spillet hadde jeg en overbevisning om at selve handlingen å spille rollespill er å produsere, oppleve, få vite og lære (Fels, 2015). Jeg vet selv hvordan rollespill kan gi oss muligheten til å lære mer om oss selv, og om tematikken i spillet. Jeg opplevde derfor mine «sto-moments» som nye muligheter til å se på hendelsene på. Akkurat der og da visste jeg at de ville komme, og var derfor kanskje mer fokusert på å følge med på deltakerne, men i arbeidet med dem i ettertid opplevde jeg å føle på emosjonene til deltakerne i stedet for mine egne.

5.3 Spilleets «stop-moments»

For å forsøke å svare på problemstillingen vil jeg gå gjennom hver scene, hvert «stop-moment», og se de i lys av problemstillingen og forskningsspørsmålet mitt.

5.3.1 «Morgenstund»

Denne scenen var aldri konstruert for å fremme sterke emosjonelle affekter. Den skulle fungere som en introduksjon til settingen, en myk start for karakterene. Jeg ble derfor positivt overrasket da jeg endte opp med tre dikt fra denne scenen. Ellis sitt dikt «Morgenstund har vold i munn» setter scenen med skildringen av omgivelsene, men glir raskt over i en beskrivelse av emosjoner knyttet til interaksjonen mellom henne og foreldrene hennes. Det viser at Ellis sine affekter bar preg av utilfredshet og kanskje litt redsel. Tydelige emosjonelle følelser, som jeg i øyeblikket spilte videre på for å hold henne der, slik at hun skulle kjenne litt på de følelsene. Diktet skildrer et familieforhold,

hvor maktbalansen er tydelig skjev. Kunnskapen i dette diktet ligger i Ellis sine emosjoner (Schultz & Legg, 2020). Det viser hvordan et mor- og datter-forhold kan arte seg, og forsøker sitt beste på å sette det i en historisk kontekst.

Videre kan vi oppleve øyeblikket fra Alex og Tim sitt perspektiv. Begge diktene «Inntrykk» og «Hva syns Alex?» skildrer to karakterer som søker bekreftelse. En søker bekreftelse

5.3.2 «Rasistisk gass!» og «Blind vold»

Denne scenen var med vilje konstruert for å tvinge frem kraftigere reaksjoner. Diktet «Gammel mann» viser kvalme, sjokk og barmhjertighet, mens «Hvite menn som pusher 50» viser avsky og et hint av vrede. Alle legitime affektive reaksjoner på tydelig rasistiske handlinger. Jeg var brå og hard i vokabularet og beskrivelsene mine med vilje for å skildre en form for virkelighet, noe jeg tror fungerte. Jeg så deltakerne ytre disse emosjonelle reaksjonene i direkte respons til spillets handling. Det var tydelige kroppslige, emosjonelle og instinktive reaksjoner (Hovik, u.å.), men kanskje den mest tydelige kroppslige reaksjonen av alle var da deltakerne ble skutt på. Tre skudd – stillhet i 7 sekunder og Simon & Garfunkel sin «America» - «Å fy faen ...». Stillheten var brutal og sjokkerende (Masumi, 1995) (Leavy, 2018). Å oppleve noe som tilsynelatende kommer helt ut av det blå, sett i denne situasjonen, kan arte seg som en sjokklignende tilstand.

5.3.3 Oppgaven – Ellis, Summer, Alex og Tim

De siste 40 minuttene av spillet besto av en oppgave karakterene fikk i spillet. Demonstrasjonsgruppa disse karakterene var medlem av ble inspirert av Nina Simone sin låt *Mississippi Goddam* til å skrive sin egen protest-sang. Lederen i gruppa deres delegerte ut oppgaver til medlemmene, og Ellis, Summer, Alex og Tim fikk i oppgave, sammen med to andre tvillinger, å starte prosessen med å skrive teksten til låta. Under selve spillingen ble oppgaven delt ut som de ulike karakterene, og vi var fremdeles helt og fullt i selve spillet, men det skjedde noe i de flere muntlige beskjedene som gjorde det naturlig for meg som DM, og lærer, å forklare hva som skulle skje «utenfor» spillet. I transkripsjonen kan man se at deltakerne brått begynner å snakke til hverandre som dem selv. Språket deres endret seg fra den noe tilbakeholdende og lavmælte snakken som hadde dominert interaksjonene så langt, til en ivrig vennegruppe som ville løse en oppgave.

«A communicative activity is understood in terms of its framing. For example, what is said in a doctor consultation is understood with reference to how the situation is implicitly defined or framed by the participants, i.e., by what is expected to be 'going on' in such a setting. » (Linell & Thunqvist, 2003) Om vi bruker ordene til Linnel og Thunqvist og setter denne forståelsen av kommunikative interaksjoner inn i situasjonen spillerne og meg selv fant oss i, mot slutten av spillet, ser jeg grunn til å argumentere for at jeg og deltakerne byttet «framing». Linnel og Thunqvist kommenterer også at «... many analysts of authentic communicative activities have pointed out that there may be several competing framings in the same talk.» (Linell & Thunqvist, 2003) Om vi ser på hele spillet som en lang samtale, mener jeg selv det er et tydelig skifte i «framing» i det vi kommer til «oppgaven». Deltakerne går plutselig fra en ukjent situasjon som rollespillere inn i en situasjon nærmere deres egen skolehverdag, og skifter dermed interaksjon- og reaksjonsmønsteret sitt. Situasjonen ble her altså definert av deltakernes forventning av hva som skulle «finne sted» i en slik situasjon. Det skal nevnes at vi gled inn og ut av våre ulike roller i løpet av de siste 40 minuttene av spillet. Det var ikke slik

at skiftet fra spillere og DM til elever og lærer skjedde momentant og aldri fløt tilbake til de førstnevnte. Samtlige av oss minnet hverandre på at vi fremdeles var i et spill, og at vi derfor måtte forsøke å holde på karakterene våre.

Jeg tror selv at det er to hovedfaktorer som gjorde dette skiftet så tydelig på denne plassen i spillet. Den første er dette med at situasjonen endret seg fra å for det meste interagere med meg å gå til å arbeide sammen for å løse en oppgave de like gjerne kunne fått i en alminnelig musikktime. Situasjonen var mer kjent for dem, og deres forhåndsbestemte overbevisninger om hvordan en slik oppgave i en skolesituasjon skal løses ble mer fremtredende enn den å holde seg i karakter å løse oppgaven gjennom karakterene deres sine øyne. Den andre faktoren jeg ser er det at samtlige av oss begynte å bli litt sliten. Vi hadde nok behov for en form for pause, og det å bryte karakter og løse en oppgave som seg selv var kanskje det spillerne trengte.

Selv om dette var en observasjon jeg gjorde under denne delen av spillet, var det ikke det eneste som skjedde. Deltakerne skrev også en tekst. En tekst de forsøkte å skrive til hvem nå enn som trengte å høre den. En tekst som med sine ord skulle protestere og kjempe for de som ikke kunne gjøre det selv, ofre for rasistiske handlinger og hatkriminalitet. Tre av de 10 punktene til Merriam, som Rose (2007) trekker frem om musikkens egenskaper dreier seg om kommunikasjon, symbolsk representasjon og integrering av samfunnet. All musikk forsøker å kommunisere ett eller annet, og deltakernes tekst er intet unntak. De ville kommunisere til politiet at de nå var lei av disse historiene om kirker som blir nedbrent, svarte som blir drept på åpen gate, tilsynelatende helt ute av det blå, og de åpner med linjene: *Vi sitter her og kveles og vi er lei. Vi er bare barn, det her blir bare feil.* En tydelig beskjed med en symbolsk representasjon. De føler de bare sitter der og kveles av alt som skjer. De får ikke puste fordi det er så mye hat og blind vold. Videre skriver de: *Vi roper ut ordene, men ingen hører. Det er som om dere ikke har noen ører.* De presiserer at de forsøker å si ifra, men til ingen nytte. De skifter så fra å snakke om seg selv til å trekke inn resten av verden med å poengtere at: *Alle er like innenfra,* og med en noe uskyldig barnlig måte å si det på så slenger de inn: *Stopp all rasisme så blir alt bra.* De går altså fra å kommunisere sin posisjon til å integrere samfunnet i teksten sin. De skifter så tone, og kommer med disse linjene: *Dra herifra, kom aldri tilbake. Hvis ikke får dere deres egen medisin å smake.* Dette symboliserer kanskje sinnet de kjenner på. Teksten avsluttes så med: *Vi er her for å gjøre en forskjell. Vi starter med blanke ark.* De kommuniserer nå at de vil kjempe videre, og poengterer at det som trengs er å starte på nytt.

De bruker musikkens egenskaper til å fremme budskap og meninger på en effektiv måte, og har skapt starten på noe som kunne blitt en full protest-sang, hadde vi bare hatt bedre tid. De har på et vis begynt å skrive en tekst som kan fungere som et våpen. Lipsitz (1994) i Urla (2001) skriver at musikk kan fungere som et våpen i kampen om å skape en kulturell base for nye nasjoner, forme allianser og identiteter innad allerede eksisterende stater. Det kan illuminere den ubalanserte makten som gir regioner, språk, og etniske grupper veldig ulike relasjoner til den staten de alle deler. Protest-musikkens rolle er å protestere. Det skal poengtere feil og svakheter i politiske systemer, og deltakerne har her skapt et stykke tekst som haker av alle punktene på lista.

5.3.4 Rollespill i musikkfaget

Deltakerne har gjennom dette rollespillet vært gjennom ulike hendelser sterkt tilknyttet rasisme og protest-musikk på 60-tallet i USA. De har ikke bare lest om det, eller blitt det fortalt, de har levd det. De kjente derfor ikke bare på disse emosjonene, men de handlet

på dem også. I og med at rollespill som narrativ sjanger krever at spillerne tar aktive valg gjennom hele prosessen, tvinger det samtlige som er med i spillet til å spille videre på det som skjer. Man får mulighet til å tolke sine egne affektive reaksjoner gjennom å diskutere det mens man fremdeles kjenner på følelsene. Disse «stopp-øyeblikkene» blir umiddelbart håndtert og tolket i sanntid og man kan få opplevd konsekvenser av handlinger og erfaringer man vanligvis ville vært foruten. Dette er hvorfor jeg mener rollespill kan, og burde brukes i musikkfaget i skolen. Forskjellen i innholdet i dette rollespillet og en tradisjonell skoletime er kanskje ikke ulikt, men rollespillet lar deg interagere med det på en helt annen måte. I skoletimen kan man lese og diskutere tematikken, se eksempler på hvordan folk i den historiske konteksten hadde det, hvordan folk som har blitt utsatt for rasistisk vold er formet av hendelsene. Rollespill kan gjøre alt dette, og litt mer. Rollespill gir deg muligheten til å faktisk «oppleve» det. Selvfølgelig blir man ikke utsatt for fysisk vold, og man skal være forsiktig med hvor voldsom og brutal man er i de verbale interaksjonene også. Målet er ikke å skape traumer hos deltakerne, men kanskje er det å skremme dem litt? Jeg er selv overbevist om at man kan få en bredere forståelse av historie, sine egne emosjoner, sosiale interaksjoner, ja egentlig alt, dersom man opplever det gjennom rollespill. Jeg skal som sagt være forsiktig med å si at deltakerne faktisk opplevde spillingen slik, men jeg føler selv at de fikk en tydeligere innsikt i rasismen og protest-musikkens historie. Det jeg som lærer i denne situasjonen har tilbydd dem er en musikk- og historietime på en og samme tid. De har opplevd stressende og skremmende situasjoner direkte tilknyttet musikkhistorien og handlet på dem. De har også utført oppgaver som kan ha gitt dem en bredere forståelse for hvordan musikk kan være en viktig demokratisk ressurs (Utdanningsdirektoratet, 2020), samt hvordan musikk kan fungere, deriblant som kommunikasjon, symbolsk representasjon, og hvordan det kan tvinge gjennomslag av sosiale normer (Merriam, 1964).

6 Avslutning

Prosjektet, *Fabelfaktisk Rollespill*, kan forklares på forskjellige måter. Et enkelt rollespill, en kunstpause fra skolen, tidsfordriv, og fritidsaktivitet, men også en historietime, en musikktime, en lekse om rasisme, identitet, politikk, og samhold, og en måte å lære seg selv bedre å kjenne. Jeg har siden 2019 spilt DnD fast, nesten hver eneste uke, med en fast gruppe mennesker. Disse menneskene var alle mine venner til å begynne med, men de kjente ikke nødvendigvis hverandre så godt. Gjennom den måten DnD inviterer til et interaktivt rollespill på, har vi alle lært hverandre, og oss selv, å kjenne bedre. Vi løser problemer sammen, har møter med høyprofilerte figurer om befolkningens trygghet, møter hverandres familier, snakker om alt mellom himmel og jord, gråter sammen, ler sammen, og blir forbanna sammen. Vi mister folk, og får nye venner sammen. Vi skaper minner sammen, ja, vi lever sammen. Prosjektet mitt foregikk riktignok kun en gang, over 1 time og 50 minutter. Jeg vil ikke påstå at deltakerne mine opplevde alt det jeg nå nevnte i løpet av den tiden de fikk, men jeg vil påstå at jeg så tilløp til det. Gjennom å se på deltakernes affektive reaksjoner i gitte situasjoner i et rollespill om rasisme og protest-musikk, har jeg forsøkt å illuminere rollespillets evne til å vekke følelser i oss mennesker vi kanskje ikke har så god kontakt med. I min egen omkrets nevnes det ofte at kunst alltid skildrer det virkelige livet, og hva annet er denne formen for rollespill, enn å skildre livet? I livet opplever man redsel, sorg, glede, sinne, hat, usikkerhet, vrede, forakt, begjær, hovmod, og alle andre følelser og emosjoner man kan tenkte seg. Det rollespill kan bidra med, er å la folk få tydeligere kontakt med sine egne emosjoner og reaksjonsmønstre, og på den måten lære seg selv bedre å kjenne. Nøkkelordet her er «lære». Det ligger kunnskap i erfaringer man har gjennom livet. En lærebok om algebra eller sosialkonstruktivisme vil ikke kunne fortelle deg hvordan du vil reagere og føle på situasjoner gjennom livet, men rollespill kan gi deg en smak på det, og dermed gjøre deg litt bedre rustet dersom slike situasjoner faktisk skulle oppstå. Ergo ligger det kunnskap i affekt.

7 Referanser

- Aghasaleh, R. & St. Pierre, E. A. (2014). A reader's guide to post-qualitative inquiry proposals. Hentet fra: <http://goo.gl/3OC5b2>
- Barad, K. (2003). Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter. *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, 28(3), 801-831. <https://doi.org/10.1086/345321>
- Barrett, E. & Bolt, B. (2019). *Practice as research : approaches to creative arts enquiry* (First edition. utg.). I.B. Tauris & Co Ltd.
- Burke, E., Hume, D., Baumgarten, A. G., Bø-Rygg, A. & Bale, K. (2008). *Eстетisk teori : en antologi*. Universitetsforl.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1988). *A thousand plateaus : capitalism and schizophrenia*. Athlone Press.
- Fels, L. (2012). Collecting Data Through Performative Inquiry: A Tug on the Sleeve. *Youth theatre journal*, 26(1), 50-60. <https://doi.org/10.1080/08929092.2012.678209>
- Fels, L. (2015). Performative Inquiry: Releasing Regret. I S. Schonmann (Red.), *International Yearbook for Research in Arts Education 3/2015 : The Wisdom of the Many - Key Issues in Arts Education* (Bd. 3, s. 510-514). Waxmann.
- Galvin, K. T. & Prendergast, M. (2016). *Poetic Inquiry II - Seeing, Caring, Understanding: Using Poetry As and for Inquiry*. Rotterdam: BRILL.
- Gunnarsson, K. & Bodén, L. (2021). *Introduktion till postkvalitativ metodologi*. Stockholm University Press. <https://doi.org/10.16993/bbh>
- Hovik, L. (2014). *De røde skoene : et kunstnerisk og teoretisk forskningsprosjekt om teater for de aller minste* [NTNU]. Trondheim.
- Hovik, L. (2019). Verken Fugl eller Fisk. *DRAMA - Nordisk dramapedagogisk tidsskrift*, 2(1), 56-59. <https://doi.org/10.18261/issn.2535-4310-2019-01-13>
- Hovik, L. (2020). Ulike definisjoner av begrepet «affekt» og dets anvendelsesområde: Begrepets betydning for samtidens scenekunst og -kommunikasjon. *Barn (Trondheim, Norway)*, 32(2). <https://doi.org/10.5324/barn.v32i2.3486>
- Hovik, L. (u.å.). *Animalium Vis*. Research Catalogue. <https://www.researchcatalogue.net/view/562061/562269>
- Jones, E. S. (2015). Fabelfaktisk læring og undervisning - Et multimodalt og kunstnerisk undervisningsdesign med naturfaglig tema på barneskoletrinnet. I. NTNU.
- Leavy, P. (2018). *Handbook of arts-based research*. The Guilford Press.
- Linell, P. & Thunqvist, D. P. (2003). Moving in and out of framings: activity contexts in talks with young unemployed people within a training project. *Journal of Pragmatics*, 35(3), 409-434. [https://doi.org/10.1016/S0378-2166\(02\)00143-1](https://doi.org/10.1016/S0378-2166(02)00143-1)
- Massumi, B. (1995). The Autonomy of Affect. *Cultural critique*, 31(31), 83-109. <https://doi.org/10.2307/1354446>
- Merriam, A. P. (1964). *The anthropology of music*. Northwestern University Press.
- Nelson, R. (2013). *Practice As Research in the Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances*. London: Palgrave Macmillan UK.
- NESH. (2016). *Forskningsetiske retningslinjer for samfunnsvitenskap, humaniora, juss og teologi*. De nasjonale forskningsetiske komiteene. <https://www.forskningsetikk.no/retningslinjer/hum-sam/forskningsetiske-retningslinjer-for-samfunnsvitenskap-humaniora-juss-og-teologi/?fbclid=IwAR276q6IyB0JgltcHC3up1GoizbCihjuUdPKXsaSVBMrzrAvxJx2bR5Igs>
- Otterstad, A. M. & Nordbrønd, B. (2015). Posthumanisme /nymaterialisme og nomadisme - affektive brytninger av barnehagens observasjonspraksiser. *Nordisk barnehageforskning*, 11. <https://doi.org/10.7577/nbf.1214>

- Renolen, T. S. (2021). *Eksamen MGLU5235: Masterprosjektets forskningsdesign* [Eksamensoppgave, NTNU].
- Rose, L. P. (2007). The Freedom Singers of the Civil Rights Movement: Music Functioning for Freedom. *Update : applications of research in music education*, 25(2), 59-68.
<https://doi.org/10.1177/87551233070250020107>
- Schultz, C. S. & Legg, E. (2020). A/r/tography: At the Intersection of Art, Leisure, and Science. *Leisure sciences*, 42(2), 243-252.
<https://doi.org/10.1080/01490400.2018.1553123>
- Shweder, R. A. & Levine, R. A. (1984). *Culture theory : essays on mind, self, and emotion*. Cambridge University Press.
- Smith, H. & Dean, R. T. (2009). *Practice-led research, research-led practice in the creative arts*. Edinburgh University Press Ltd.
- Spencer, C. & Paisley, K. (2013). Two Women, a Bottle of Wine, and The Bachelor: Duoethnography as a Means to Explore Experiences of Femininity in a Leisure Setting. *Journal of Leisure Research*, 45(5), 695-716.
<https://doi.org/10.18666/jlr-2013-v45-i5-4370>
- Springgay, S., Irwin, R. L. & Kind, S. W. (2005). A/r/tography as Living Inquiry Through Art and Text. *Qualitative inquiry*, 11(6), 897-912.
<https://doi.org/10.1177/1077800405280696>
- Tjora, A. H. (2012). *Kvalitative forskningsmetoder i praksis* (2. utg. utg.). Gyldendal akademisk.
- Urla, J. (2001). Global noise: rap and hip-hop outside the USA. I T. Mitchell (Red.), *Music/culture* (s. 171-193). Wesleyan University Press.
- Utdanningsdirektoratet. (2020). *Læreplan i musikk* (MUS01-02).
<https://www.udir.no/lk20/mus01-02?lang=nob>
- Welbourne, M. (2001). *Knowledge*. Acumen Publishing.
- Østern, T. P. (2017). Å forske med kunsten som metodologisk praksis med aesthesis som mandat. *Journal for Research in Arts and Sports Education*, 1(0).
<https://doi.org/10.23865/jased.v1.982>

Vedlegg

«Morgenstund har vold i munn»

30 grader, jazzballader

Pannekaker, mor som vasker, lønnesirup og protestparader

Ballader går, mor, hun står. Vi barna fniser og lurer hvor dette går

Nyheter om nedbrente gudshus, folk som kommer for å tale om fred og kampen videre. Gud, ikke la dette bli noe striere

Stillhet er pine, seriositetens time, mor ser på oss med vond mine

Alvorlighet gjør meg latterfull, jeg gjemmer meg for mor og far, men ingen av dem dette bedrar

Misunn (meg ikke!)

når morgenstund har vold i munn

Ellis - 2022

«Inntrykk»

Jeg må svare

Raskt, klokt. Gi et godt inntrykk nå. Viktig er det jo, dette er ikke tablå.

Jeg tenker jo at vi burde dra, da dette er viktig for de som kommer herifra

Historie, kultur og fellesskap kan avta

hvis ingen er villig til å ikke fordra

Ikke fordra

Alex – 2022

«Hva syns Alex?»

PresterPresterPresterPresterPresterPresterPresterPresterPrester

«Ja»

Hva syns Alex? Er han med? Ja, han er med. Jeg er også med. Jeg er med Alex

Tim - 2022

«Gammel mann»



Åj, enda flere

sikkert venner av han de prøver å duplisere

Det lukter vondt av ham, han kunne trenge en kam

Jævla svarting?! Bliksel og truse langt nede, kunne hatt bruk for bukseva

Hjelp ham da!

Herregud, de slår ham! Dyrer ham, ne dog sparker av sted!

Summer – 2022

«Hvite menn som pusher 50»

*Sliten bil, mann i samme stil
gufs, gass, burgereim og ølvom.
Mann og mann, fru blom.
Hark, spytt, neseplukk og klørompe.
Kom, så går vi inn før han begynner å prompe.*

*Gjenblikk er alltid fint, men forpestes av pølserap, friluftsdrap,
munndiare og hår som tare.
Ikke noe å skryte av, det vokabularet.*

*Jeg får vondt av hat.
Jeg blir liten, sliten, amper og uregjerlig, jeg får lyst til å gå til krig.
Men slikt har vi ikke råd til i denne stat.*

*Isen er stor, men sjokket større,
når ølvom, neseplukk og klørumpe x3, står rundt en mann og tørker av
snørret.
Motstand tvinger dyret fram – hatet flommer, blod, asfalt og stramme
tårer.
De ler, og konfronterer med at det samme skal skje – med den som
vasker hvitt med svart, og reiser så av sted i sin Chevrolet.*

*Sliten bil, menn i samme stil
burde blitt lagt i eksil*

Alex – 2022

«Fremdeles her»

Jeg henger fremdeles med

Hva syns du nå, Alex?

Vi liker det ikke? Nei, ja

Ekkelt

Ekkelt

Ekkelt

Ekkelt

Ekkelt

«Vi går?»

«Skal vi gå eller?»

Tim – 2022

«På tide»

Nok er nok

Noe må gjøres, alle må bli med

Kom

Bli med

På det

Som blir sommerens protestparade

Ellis – 2022

«Halleluja!»

Jeg kan ikke fordra det at noen vil bedra.

Ikke la DNA, din mama, papa

Om du har grand danois eller chihuahua

*Om du er fra Moskva, Panama, Albania, Angola, Armenia, Australia,
Botswana eller Kroatia*

Være med på å stemple ditt liv i denne verden, den cha-cha-cha

Alt jeg hører er Kra! Kra! Bla-bla

Men hva skal vi gjøre da?

Poengtere det jeg sa istad

Bestem selv hva som vil gjøre deg glad.

Ikke bare stå der og si, nja

I hvert fall ikke la deg styre av regimets papa

Si hva du har å si da!

Rop det ut gjennom ditt P.A

Ikke glem det jeg sa istad

Si ifra!

Kom igjen da!

Halleluja!

Halleluja!

Halleluja!

Alex - 2022

«Hva nå?»

Hvordan går vi fram?

Trekke oss tilbake til trygg havn?

Nei? Vi skal rope?

Okay

Tim – 2022

«Kevin og Tina»

Noen gang opplevd at tiden stopper?

Ikke jeg heller, men dette føles nærme

Forsøk du, å være glad og sint på en og samme tid

Det er ikke enkelt

Jeg er ikke meg selv

Summer – 2022

